

**PENGARUH EFEKTIVITAS WAWANCARA KOGNITIF
TERHADAP KOMPETENSI *RETRIEVAL* SAKSI ANAK
USIA OPERASIONAL KONKRET**

SKRIPSI



Oleh:

WAHYU RISKA ELSA PRATIWI

NIM. 13410060

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2018

**PENGARUH EFEKTIVITAS WAWANCARA KOGNITIF
TERHADAP KOMPETENSI *RETRIEVAL* SAKSI ANAK
USIA OPERASIONAL KONKRET**

S K R I P S I

Diajukan kepada:
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)



Oleh:

WAHYU RISKA ELSA PRATIWI

NIM. 13410060

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH EFEKTIVITAS WAWANCARA KOGNITIF
TERHADAP KOMPETENSI *RETRIEVAL* SAKSI ANAK
USIA OPERASIONAL KONKRET**

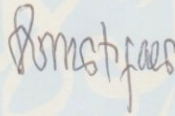
SKRIPSI

Oleh:

WAHYU RISKA ELSA PRATIWI

NIM : 13410060

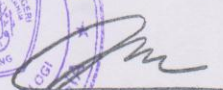
Telah disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag
NIP. 19730710 200003 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 19671029 1994032 001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

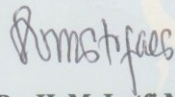
**PENGARUH EFEKTIVITAS WAWANCARA KOGNITIF
TERHADAP KOMPETENSI *RETRIEVAL* SAKSI ANAK
USIA OPERASIONAL KONKRET**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi (S.Psi) Pada Tanggal 31 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Sekretaris

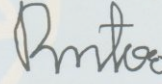


Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag

NIP. 19730710 200003 1 002

Anggota Penguji lain

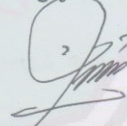
Penguji Utama



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 19700813 200112 1 001

Ketua Penguji



Drs. Zainul Arifin, M.Ag

NIP. 19650606 199403 1 003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYU RISKA ELSA PRATIWI
NIM : 13410060
Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa penelitian “Skripsi” yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul **PENGARUH EFEKTIVITAS WAWANCARA KOGNITIF TERHADAP KOMPETENSI RETRIEVAL SAKSI ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET** merupakan hasil penelitian sendiri dan bukan penelitian orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, peneliti bersedia mendapatkan sanksi akademis.

Malang, 05 Februari 2018

Hormat Peneliti'



Wahyu Riska Elsa Pratiwi
NIM. 13410060

HALAMAN MOTTO

Walaupun kamu gagal atau sukses.

Setidaknya kamu berjalan di pilihanmu sendiri!

Setidaknya itu menunjukkan bahwa, kamu menghargai dirimu sendiri.

-Merry Riana-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dapat selesai berkat dukungan banyak pihak. Walau masih jauh dari layak, ingin aku persembahkan kepada:

1. Bapakku (H. Sulaeman Maha, S.H.) dan Mamakku (Hj. Hernawati) dan Nenekku (Hj. Masse). Terima kasih untuk semua semangat dan doanya.
2. Sosok guru sekaligus teman yang selalu menginspirasi dalam menjalani dunia akademisi ini, Almarhum Bapak Nazli. Saya bermimpi bertemu bapak dan mengatakan, “*Monumen ini akhirnya selesai pak!*”.
3. Bapak Yahya Idris, M.A selaku dosen wali yang selalu memberikan semangat untuk bisa naik *level* dengan menyelesaikan skripsi ini, yang setiap bertemu selalu bertanya, “*Kamu gimana Wahyu? Sudah selesai*”.
4. Seluruh asisten peneliti (Ratih, Rifki, Hamim, Fiqih, Danu, Marissa, Ai, Sasa, Bela, Annisa, Robby, Zaid, Hakkari, Nabilah, Haris, Nia, Naufal, Rohma, Badrus, Ninis, Ronald, dan Ica) yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membantu selesainya penelitian ini.
5. Keluarga kecilku (My Little Vamily, Nisa, Vera, Adi, Awi, Chay, Gunawan, Athir, Dira, Dian, Made, Sri) yang selalu memberi semangat dan doa atas perjuangan ini walau terpisah ruang dan waktu.
6. Seluruh sahabat PsychoWorld. Terima kasih untuk selalu mendukung, dan menjadi *mood booster* yang hebat! Bersama kalian aku tahu bahwa hidup itu penuh tantangan dan selalu ada cara untuk mensiasatinya.
7. Seluruh rekan-rekan angkatan 2013, khususnya Annisa, Zakiya, Fauza, Aliefia, Ijam, Sudrajad, dan Syihab. Makasih untuk semangatnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa peneliti ucapkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kala di hari akhir.

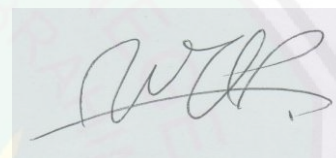
Skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Oleh karenanya dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Siti Mahmudah, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Lutfi Mustofa, M. Ag selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak nasihat, arahan, dan juga pengalaman yang berharga pada peneliti.
4. Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si selaku dosen mata kuliah Psikologi Forensik atas arahan, saran dan kesempatannya berbagi ruang diskusi bersama peneliti.
5. Kepala Sekolah, seluruh murid kelas 5B dan 5D serta Pengajar SD Brawijaya Smart School yang telah bekerja sama terlibat dan membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini baik secara moril maupun materiil.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang diberikan kepada peneliti sehingga penelitian ini selesai. Saran dan kritik yang membangun begitu diharapkan demi menyempurnakan penelitian ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca. Selamat membaca!

Malang, 05 Mei 2017

Peneliti



Wahyu Riska Elsa Pratiwi



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	16
C. Tujuan Penelitian	16
D. Manfaat Penelitian	17
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Memori	18
1. Definisi Memori	18
2. Pengolahan Informasi dalam memori	21
a. Penyandian (<i>Encoding</i>)	21
b. Penyimpanan (<i>Storage</i>)	24
c. Penggalian atau Pengambilan Kembali (<i>Retrieval</i>)	25
3. Kasus Khusus <i>Retrieval</i>	30
a. <i>Retrieval</i> Ingatan Autobiografi	30
b. <i>Retrieval</i> Ingatan Emosional	31
4. Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Anak	34
a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)	37
b. Tahap Pra Operasional (2-6 tahun)	38
c. Tahap Operasional Konkret (6-12 tahun)	40
d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)	42
5. Perkembangan Kemampuan Perseptual & Kognitif Pada Anak ..	44
6. Faktor-Faktor yang Memengaruhi <i>Retrieval</i>	46
a. Kegagalan <i>Encoding</i>	47
b. <i>Interference</i>	47
c. Efek Waktu	48
d. Fenomena di Ujung Lidah	49
e. Kondisi Emosi	49

f. Fisik yang Lelah	50
g. Cara Penggalian Informasi yang Kurang Tepat	51
h. Informasi Sentral Versus Periperal	53
i. Skema	54
j. Bias	56
k. <i>Misinformation Effect</i>	56
7. Penelitian tentang <i>Retrieval & Akurasi Memori</i>	57
B. Wawancara Kognitif	62
1. Pengertian Wawancara Kognitif	62
2. Fungsi Wawancara Kognitif	66
3. Aspek Penting dari Wawancara Kognitif	70
a. Rekonstruksi keadaan sekitar kejadian (<i>Mental Context Reinstatement</i>)	75
b. Pelaporan Segala Sesuatu (<i>Report All</i>)	76
c. Mengingat dan Melaporkan Peristiwa dari urutan yang Berbeda (<i>Change order</i>)	78
d. Merubah Perspektif (<i>Change perspective</i>)	79
4. Tahap-tahap Wawancara Kognitif	82
a. Tahap menjalin <i>rapport</i>	82
b. Penjelasan tujuan <i>interview</i>	83
c. Anjuran untuk melaporkan semuanya (<i>Report all</i>)	84
d. Tahap melakukan <i>questioning</i> dan <i>probing</i>	84
e. Tahap Mengingat (<i>Guided recall</i>)	85
f. Tahap Merangkum	86
g. Penutup	86
C. Kompetensi <i>Retrieval</i> Berdasarkan Perspektif Islam	88
D. Pengaruh Penerapan Wawancara Kognitif Terhadap Kemampuan <i>Retrieval</i> Anak	95
E. Hipotesis Penelitian	103
BAB III METODE PENELITIAN	104
A. Pendekatan, Jenis dan Rancangan Penelitian	104
B. Identifikasi Variabel Penelitian	108
1. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	108
2. Variabel Bebas (<i>independent</i>)	108
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	109
1. <i>Retrieval</i>	109
2. Wawancara Kognitif	109
D. Populasi dan Sampel Penelitian	110
E. Teknik Pengumpulan Data	115
1. Tes Inteligensi	115
2. Perlakuan Eksperimen	116
3. Skala Rubrik	118
4. Tes Ingatan	119
5. Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif	119
6. Observasi	120

7. Data Hasil Eksperimen	120
F. Prosedur Penelitian	124
1. Tahap Persiapan	124
a. Penentuan lokasi penelitian	124
b. Perizinan	125
c. Peminjaman alat tes inteligensi	126
d. Pelatihan wawancara kognitif	126
e. Penyusunan alat ukur	127
f. Penentuan judul film yang digunakan	127
g. Penentuan subyek penelitian	128
h. Persiapan alat	129
2. Tahap Perlakuan	130
3. Tahap Akhir	134
G. Kontrol Validitas Eksperimen	134
1. Kecerdasan umum subyek penelitian	135
2. Kondisi lingkungan fisik	135
3. Kondisi fisik subyek penelitian	136
4. Kemampuan <i>interviewer</i>	136
H. Uji Coba Instrumen dan Prosedur Penelitian	136
1. Uji Coba Prosedur Penelitian	136
2. Uji Validitas Instrumen Penelitian	139
3. Uji Reliabilitas Instrumen Peneltiaan	153
I. Metode Analisis Data	154
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	155
A. Pelaksanaan Penelitian	155
1. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian	155
2. Waktu dan Tempat	157
3. Subyek Penelitian	158
4. Pelaksanaan Penelitian Eksperimen	159
a. Pembentukan <i>Rapport</i> Terhadap Subyek Penelitian	160
b. Penataan Ruangan	161
c. Menyaksikan Tayangan Adegan Film	163
d. Wawancara Kognitif Pada Kelompok Eksperimen	164
e. Pelaksanaan Tes Ingatan Pada Kelompok Kontrol	166
f. Penutup	167
5. Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan penelitian	173
B. Pemaparan Hasil Penelitian	175
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	175
a. Validitas	176
b. Reliabilitas	177
2. Hasil Analisis Deskriptif	178
3. Hasil Analisis Kuantitatif	192
a. Uji normalitas	192
b. Uji homogenitas	194
c. Hasil uji <i>independent sample t-test</i>	194

4. Hasil Analisis Kualitatif	196
C. Pembahasan Hasil Penelitian	226
1. Tingkat kemampuan <i>retrieval</i> anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya	226
2. Pengaruh efektivitas penggunaan wawancara kognitif terhadap kompetensi <i>retrieval</i> saksi anak usia operasional konkret	232
BAB V PENUTUP	252
A. Kesimpulan	252
B. Saran	254
DAFTAR PUSTAKA	258
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kemampuan Pemerolehan & Mengekspresikan Bahasa Pada 4 Kelompok Usia	68
Tabel 2.2 Rangkuman Teknik Wawancara Kognitif.....	81
Tabel 2.3 Tahapan Wawancara Kognitif	87
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas 5B dan 5D SD Brawijaya Smart School	114
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Skala Rubrik Lembar Instrumen Penilaian Kinerja Proses <i>Retrieval</i> Informasi Kelompok	143
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Kinerja Partisipan	144
Tabel 3.4 Revisi <i>Blueprint</i> Skala Rubrik Lembar Penilaian Kemampuan <i>Retrieval</i> Informasi	145
Tabel 3.5 <i>Blueprint</i> Skala Rubrik Lembar Instrumen Penilaian Wawancara Kognitif	146
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kemampuan <i>Retrieval</i> Informasi Subyek Berdasarkan Lembar Penilaian Wawancara kognitif	148
Tabel 3.7 Revisi <i>Blueprint</i> Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif	149
Tabel 3.8 Revisi Soal Tes Ingatan <i>Clued Recall</i>	152
Tabel 4.1 Pengelompokan <i>Grade</i> Tes CPM Pada Subyek Penelitian Eksperimen (Kelas 5B).....	159
Tabel 4.2 <i>Rundown</i> Pelaksanaan Eksperimen di Kelas 5B	168
Tabel 4.3 Validitas Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif	176
Tabel 4.4 Validitas Skala Rubrik Kemampuan <i>Retrieval</i> Informasi	177
Tabel 4.5 Daftar Skoring Hasil Tes CPM Kelas 5B	179
Tabel 4.6 Standar Pembagian Kategorisasi	181
Tabel 4.7 Mean dan Standar Deviasi Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen	182
Tabel 4.8 Penggolongan dan Batasan Nilai	182
Tabel 4.9 Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Subyek Kelompok Kontrol	183
Tabel 4.10 Kategorisasi Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Kontrol	184
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Subyek Kelompok Eksperimen	185
Tabel 4.12 Kategorisasi Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Eksperimen	186
Tabel 4.13 Perbandingan Tingkat Kemampuan <i>Retrieval</i> Subyek Berdasarkan Hasil Nilai <i>Post-test</i> Skala Rubrik <i>Retrieval</i> Informasi	188
Tabel 4.14 Mean dan SD Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif	189
Tabel 4.15 Penggolongan dan Batasan Nilai	189
Tabel 4.16 Perbandingan Tingkat Kemampuan <i>Retrieval</i> Subyek Berdasarkan Hasil Nilai <i>Post-test</i> Skala Rubrik Wawancara Kognitif	190
Tabel 4.17 Uji Normalitas Shapiro Wilk Pada Hasil Nilai <i>Post-test</i>	

	Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	193
Tabel 4.18	Uji Homogenitas Levene Test Pada Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	194
Tabel 4.19	Hasil Analisis Uji Welch Test Terhadap Pengaruh Efektivitas Penggunaan Wawancara Kognitif Terhadap Kompetensi <i>Retrieval</i> Saksi Anak Usia Operasional Konkret	195
Tabel 4.20	Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Eksperimen Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif	249
Tabel 4.21	Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i> Kelompok Kontrol Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif	250



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Skema Desain Eksperimen <i>Post-Test Only Control Design</i>	107
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Tahapan Perlakuan Pada Subyek Penelitian.....	131
Gambar 3.3 Rumus Perhitungan <i>Corrected item total correlation</i>	141
Gambar 4.1 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Skala Rubrik Kemampuan <i>Retrieval Informasi</i>	178
Gambar 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif	178
Gambar 4.3 Diagram Kategorisasi Kemampuan <i>Retrieval</i> Berdasarkan Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	184
Gambar 4.4 Diagram Kategorisasi Kemampuan <i>Retrieval</i> Berdasarkan Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	187

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi
- Lampiran 2 Data Diri dan Hasil Tes IQ Partisipan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Persetujuan Pelaksanaan Penelitian Skripsi
- Lampiran 4 Angket Terbuka
- Lampiran 5 Hasil Survey Angket Terbuka dan Keterangan Penggunaan Media Audio Visual
- Lampiran 6 Bukti Konsultasi
- Lampiran 7 Layout Penelitian Eksperimen
- Lampiran 8 Jadwal Rangkaian Kegiatan Penelitian Eksperimen
- Lampiran 9 *Blueprint* Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi (Edisi revisi)
- Lampiran 10 Hasil Validitas Ahli Pada Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Subyek
- Lampiran 11 *Blueprint* Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi (konsultasi)
- Lampiran 12 *Blueprint* Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif
- Lampiran 13 Hasil Validitas Ahli Pada Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif
- Lampiran 14 Soal dan Kunci Jawaban Tes Ingatan
- Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 17 Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif
- Lampiran 18 Hasil Validitas Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif
- Lampiran 19 Catatan Observasi Pelaksanaan Kegiatan Menonton Film
- Lampiran 20 Jadwal Pelatihan Wawancara Kognitif untuk Asisten Peneliti
- Lampiran 21 Pembagian Kelompok Kontrol dan Eksperimen
- Lampiran 22 Pematatan Fakta Sejenis (Koding) Hasil Transkrip Wawancara Kognitif Pada 8 Subyek Eksperimen
- Lampiran 23 Pematatan Fakta Sejenis (Koding) Hasil Transkrip Wawancara Kognitif Berdasarkan Unit Informasi yang Dibutuhkan
- Lampiran 24 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek Uji Coba
- Lampiran 25 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek Penelitian Eksperimen
- Lampiran 26 Uji Normalitas dan Uji Deskriptif Berdasarkan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi
- Lampiran 27 Hasil Uji Welch Test
- Lampiran 28 Foto Penelitian

ABSTRAK

Pratiwi, Wahyu Riska Elsa. 2018. Pengaruh Efektivitas Wawancara Kognitif Terhadap Kompetensi *Retrieval* Saksi Anak Usia Operasional Konkret. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag

Kompetensi *retrieval* merupakan kapasitas individu dalam melakukan penggalian atau pengambilan kembali ingatan untuk dikeluarkan kembali dari dalam proses penyimpanan apabila dibutuhkan. Pada anak, kemampuan mengingat sebuah peristiwa begitu dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: (1) adanya perhatian yang cukup, (2) upaya *hearing* dan *seeing* yang maksimal, (3) adanya minat dan motivasi akan stimuli, (4) kondisi fisik dan emosi stabil, dan (5) cara penggalian informasi oleh orang dewasa. Penelitian ini berfokus pada pengaruh kemampuan *retrieval* akibat salah satu faktor yang dikemukakan oleh Pipe (1996), yakni cara penggalian informasi yang dilakukan pada anak. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui (1) tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya, dan (2) pengaruh efektivitas wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret.

Metode penelitian yang digunakan adalah desain *true-experimental* dengan menggunakan model rancangan *post-test only control design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang siswa yang terpilih melalui penggunaan teknik *purposive sampling*, dimana mereka tergolong pada tahapan usia operasional konkret (usia 10-12 tahun), memiliki tingkat kecerdasan yang setara-diukur dengan tes *Colours Progressive Matrices*, belum mengenal film yang digunakan dalam penelitian, dan bersedia mengikuti proses penelitian eksperimen hingga akhir. *Treatment* yang digunakan ialah praktik wawancara kognitif yang terdiri dari empat teknik *mnemonic* yang berguna untuk menstimulasi anak dalam mengingat informasi lebih banyak dan lebih akurat, serta mengaktifkan kembali jejak memori agar anak mampu mengingat kembali detail peristiwa dari film yang sudah ditontonnya.

Pengukuran kompetensi *retrieval* dilakukan dengan menggunakan skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi. Jumlah aspek yang dinilai terdiri dari kemampuan ingatan dan kemampuan pemahaman siswa dengan jumlah indikator sebanyak 9 butir. Hasil uji statistik menunjukkan nilai rata-rata kemampuan *retrieval* pada kelompok anak yang diberikan wawancara kognitif jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang hanya diminta menceritakan ingatannya melalui media tertulis. Kemudian, analisis data penelitian menggunakan uji Welch *Test* juga menunjukkan nilai yang cukup signifikan, dimana $\text{Sig. } 0,012 < 0,05$ yang berarti penggunaan wawancara kognitif memiliki pengaruh yang efektif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret.

Kata Kunci: *Retrieval*, Wawancara Kognitif, Anak, Saksi

ABSTRACT

Pratiwi, Wahyu Riska Elsa. 2018. The Influence of Effectiveness of Cognitive Interview Towards Retrieval Competence in Child Witnesses of Concrete Operational Stage. *Thesis*. Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag

The retrieval competence is the individual capacity of doing excavation or bringing stored information to be expelled again from storage when it's needed. In children, the ability of remembering an event is so influenced by several factors including: (1) the existence of enough attention, (2) the maximum efforts of hearing and seeing, (3) the existence of the interest and motivation against stimuli, (4) the physical and emotional stable condition, and, 5) the method of extracting information by adult. This research focuses on the influence of retrieval competence due to one factor expressed by Pipe (1996), i.e. a way of extracting information to young children. This experimental research aims to find out (1) the level of children retrieval competence of concrete operational stage in giving information towards the events that s/he saw, and (2) the influences of effectiveness of cognitive interview towards the retrieval competence in child witnesses of concrete operational stage.

The research method used is true-experimental design using a draft post-test only control design. The sample in this research totalled 25 students selected through purposive sampling technique, which is they belong on the concrete operational stage (ages 10-12 years), have an equivalent level of intelligence-as measured by Colours Progressive Matrices test, does not recognize the film used in the study, and are willing to follow the process of experimental research until the end. Treatment used is the practice of cognitive interviews which is consists of four useful mnemonic techniques to stimulate the child in remember the information in large amount, more accurate, and to reactivate the memory footprint so that child are able to retrieve back the detail of events from the movie which s/he already watched.

The measuring of the retrieval competence is performed using rubrik scale of information retrieval ability. The number of rated aspect consists of the ability of memory and ability of student comprehension with a number of indicators as much as 9 items. Result statistics test show the average value of the retrieval ability in the group of children who given the cognitive interview is more higher than the group of children who only requested recounts their memory through the written media. Then, analysis of research data using by Welch test also showed the significant value, where the Sig. $0.012 < 0.05$ which means the usage of cognitive interview has an effective effect towards the retrieval competence in child witnesses of concrete operational stage.

Keywords: Retrieval, Cognitive interview, Children, Witness

مستخلص البحث

فراثوي، وحي رزكا إلسا، ٢٠١٨. تأثير فعالية المقابلة المعرفية على كفاءة استرجاع الشهود الأطفال التشغيلية ملموسة. بحث جامعي. كلية علم النفس جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرف : الدكتور الحاج محمد لطفي مصطفى الماجستير

كفاءة الاسترجاع هي قدرة الأفراد على إجراء عمليات الحفر أو استرجاع الذكريات بحيث يتم استبعادها من عملية التخزين عند الحاجة. في الأطفال ، تتأثر القدرة على تذكر الحدث بالعديد من العوامل بما في ذلك (1) :الاهتمام الكافي ، (٢) الحد الأقصى للسمع والرؤية ، (٣) الفائدة والدافع للمحفزات ، (٤) حالة بدنية وعاطفية مستقرة و (٥) طرق لاستخراج المعلومات من قبل البالغين .تركز هذه الدراسة على تأثير قدرة الاسترجاع بسبب أحد العوامل التي اقترحها (Pipe 1996) ، وهي كيفية استخراج المعلومات التي يتم إجراؤها على الطفل .تهدف هذه الدراسة التحريية إلى تحديد (١) مستوى القدرة على استرجاع الأطفال في عمر التشغيل في تقاسم معلومات عن الأحداث التي شهدها ، و (٢) فعالية المقابلات المعرفية على كفاءة شهود استرجاع الأطفال في عمر التشغيل الملموس.

طريقة البحث المستخدمة هي التصميم التحريي الحقيقي باستخدام نموذج تصميم تصميم ما بعد الاختبار فقط .وبلغت العينة في هذه الدراسة ٢٥ طالبا يتم اختيارهم عن طريق استخدام تقنية أخذ العينات المصادفة، التي تنتمي إليها على المسرح التنفيذية الملموسة من العمر (سن ١٠-١٢ سنة)، لديهم مستوى مماثلا من المخبرات قياس الألوان التي مصفوفات الاختبار، لا يعرفون عن الفيلم تستخدم في البحوث ، وعلى استعداد لتابعة عملية البحث التحريي حتى النهاية .العلاج المستخدمة هي ممارسة المقابلات المعرفية التي تتكون من أربع تقنيات ذاكري التي هي مفيدة لتحفيز الطفل على تذكر المعلومات أكثر وأكثر دقة، وتنشيط أثر الذاكرة حتى يتمكن الأطفال قادرون على تذكر بالتفصيل أحداث الفيديا التي نريهم بالفعل.

تم قياس كفاءة الاسترجاع باستخدام قاعدة قياس القدرة على استرجاع المعلومات .يتكون عدد الجوانب المقررة من قدرة الذاكرة وقدرة الطلاب على فهم عدد المؤشرات بقدر ٩ نقاط .وأظهر التحليل الإحصائي متوسط قدرات استرجاع قيمة لاستهداف الأطفال نظرا المقابلات المعرفية هي أعلى بكثير من تلك الأطفال الذين طلبوا ببساطة لوصف ذاكرته من خلال وسائل الإعلام المكتوبة .ثم، كما أظهر تحليل بيانات البحث باستخدام ولش اختبار اختبار قيمة كبيرة، حيث سيح $0.05 < 0.012$ وهو ما يعني استخدام المقابلات المعرفية لها تأثير فعال على اختصاص الأطفال الشهود استرجاع العمر التشغيلي ملموسة.

كلمات البحث : تذكر، مقابلة ذهنية، الطفل، الشاهد.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterlibatan anak di Indonesia dalam masalah-masalah hukum, baik sebagai korban, saksi bahkan pelaku hingga saat ini masih menuai isu yang kontradiktif. Hal ini disebabkan karena pada pasal 171 KUHAP menyatakan bahwa anak di bawah umur lima belas tahun atau belum menikah, diperbolehkan memberikan kesaksian namun tidak boleh disumpah. Akan tetapi pada pasal 160 ayat (3) KUHAP mewajibkan adanya sumpah atau janji, di mana keterangan saksi dari seseorang yang tidak disumpah tidak memiliki kekuatan sebagai alat bukti yang sah (Novelina, 2010).

Bukan tidak mungkin, penerapan pasal di atas dapat menghambat terwujudnya keadilan bagi anak yang terlibat dalam kasus kejahatan. Apalagi tindak kejahatan yang dialami oleh anak juga semakin beragam dan terus meningkat jumlahnya. Menurut Darmawan (2014) dilansir dalam (www.idai.or.id, 03/06/2014), satuan tugas perlindungan anak mencatat jumlah kasus kekerasan seksual terbanyak terjadi pada usia 6-12 tahun (33%) dan terendah pada usia 0-5 tahun (7,7%).

Kemudian, dilansir oleh (www.databoks.katadata.co.id, 23/12/2016), Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan beberapa kota dengan jumlah penculikan terbanyak. Data ini didapatkan dari Kepolisian, di mana provinsi dengan kejadian penculikan terbanyak pada anak usia sekolah terjadi di wilayah DKI Jakarta

dengan jumlah 56 kasus, disusul dengan Provinsi Sumatera Selatan sebanyak 48 kejadian, lalu Aceh sebanyak 38 kasus dan Jawa Timur dengan 37 kasus penculikan. Jumlah rill di lapangan bisa saja lebih tinggi lagi.

Ketika anak-anak menjadi korban atau menjadi saksi mata utama dalam sebuah tindak kriminal, maka tugas seorang penyidik ialah menggali informasi dengan memintanya memberikan keterangan terkait kasus kejahatan yang melibatkan dirinya guna mengungkap pelaku kejahatan perlu dilakukan. Namun, sebagian besar pelaku hukum masih menganggap bahwa anak-anak belum mampu memberikan kesaksian yang akurat dan informatif dalam proses pembuktian kasus yang melibatkan dirinya. Padahal, kasus-kasus yang melibatkan anak seperti kekerasan, pelecehan seksual, atau penculikan umumnya tidak memberikan pilihan lain selain menginterogasi sang anak selaku korban sekaligus mungkin satu-satunya saksi untuk penyelesaian kasus kejahatan yang melibatkan dirinya.

Dalam artikel online berjudul ‘Apakah Anak Boleh Menolak Jadi Saksi’ dilansir dalam (www.hukumonline.com, 19/04/2013), Muhammad Yasin-praktisi hukum-mengutip pandangan Retnowulan Sutiantio (1995) mengenai alasan mengapa anak-anak tidak bisa didengarkan keterangannya saat menjadi saksi. Hal ini karena pengadilan khawatir anak akan berkhayal sewaktu memberikan kesaksian, dan keterangan mereka dirasa masih kurang dapat dipertanggung jawabkan.

Pasal 145 *Herzien Indlandsch Reglement* (HIR) atau Reglemen Indonesia yang diperbaharui juga menuliskan bahwa anak-anak yang tidak diketahui benar apa sudah cukup umurnya lima belas tahun tidak bisa didengar sebagai saksi.

Anak-anak usia itu dinilai masih sangat muda dan dianggap tidak sanggup untuk menghayati pentingnya keterangan yang disampaikan di mata hukum.

Salah satu studi yang dilakukan oleh (Oates, n.d.) dalam jurnalnya yang berjudul *The Reliability of the Child as a Witness* membahas pertimbangan anak dalam memberikan kesaksian yang dipengaruhi oleh dua faktor, yakni kompetensi kognitif anak yang dalam hal ini menyangkut memori dan kecakapan bahasa. Selanjutnya, yang kedua ialah tingkat stress yang didapatkan ketika menjadi saksi di pengadilan. Oates juga menjelaskan bahwa anak dari usia 6 hingga 8 tahun ke atas lebih akurat dalam melakukan *recall* (penarikan informasi kembali) pada suatu peristiwa yang ia alami apabila ia diberikan kesempatan untuk menarasikan dengan bebas peristiwa yang disaksikannya dan diberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang terarah. Namun, dalam pelaporan jumlah informasi yang dapat disampaikan anak memang terbilang masih minim.

Kompetensi kognitif yang diperlukan pada diri anak untuk mampu memberikan rincian keterangan seputar kasus kejahatan yang melibatkan dirinya ditentukan oleh kemampuan sistem kognitifnya dalam mengolah informasi. Proses mengolah informasi ini terdiri atas, penyandian, penyimpanan, dan penggalan atau pengambilan kembali informasi dalam memori.

Dalam beberapa dekade terakhir peneliti di bidang psikologi kognitif dan forensik sudah melakukan penelusuran ilmiah untuk memahami bagaimana individu mampu untuk mengingat suatu informasi dengan begitu detail dan akurat, bagaimana cara memori bekerja, dan bagaimana cara-cara meningkatkan upaya mengingat dengan lebih baik. Dalam Stolzenberg & Pezdek (2012)

dijelaskan pula bahwa keilmuan psikologi di Amerika sudah sejak lama menaruh perhatian pada kemampuan reliabilitas kesaksian pada konten memori sejak tahun 1980, saat frekuensi kasus pelecehan di usia prasekolah meningkat tajam. Hal ini menjadikan peneliti yang berfokus pada memori menaruh perhatian untuk menyelidiki keandalan dari memori saksi mata oleh anak-anak.

Kemampuan *retrieval* pada anak dimaknai sebagai proses di mana informasi yang disimpan dalam ingatannya dikeluarkan dari dalam penyimpanan. Kemampuan anak untuk mengambil kembali informasi dalam ingatannya begitu dibutuhkan dalam situasi pendidikan, dunia kerja dan tentunya dalam situasi hukum. Kemampuan *retrieval* yang baik dalam situasi hukum akan memudahkan penyidik untuk mendapatkan keterangan dari para saksi mata terkait kejadian yang disaksikannya, sehingga kebenaran akan kasus bisa terungkap dan pelaku bisa dijatuhi hukuman.

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Goldsmith, Koriat, Schneider, & Nakash-Dura (2001) dijelaskan bahwa anak memang lebih *inferior* secara usia dalam memberikan kesaksian pada suatu kejahatan. Schneider & Weinert (1989) juga menambahkan bahwa anak-anak mungkin mengingat lebih sedikit dari orang dewasa, dikarenakan anak-anak lebih rendah dalam proses pengkodean, penyimpanan dan pengambilan memori-memori (dalam Goldsmith et.al., 2001, p.406).

Dijelaskan oleh Mensey, Debney & Druce (2006), kemampuan anak dalam melakukan *retrieval* dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya sebagai berikut; (1) *Attention*. Jika anak memberikan perhatian pada sesuatu hal, maka besar

kemungkinan mereka mampu dalam mengingat informasi yang ada dengan baik, (2) *Hearing and Seeing*. Kemampuan mengingat dipengaruhi oleh upaya menangkap informasi atau pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan, (3) *Our Knowledge of the Topic*. Ketika anak sudah mengetahui atau cukup familiar dengan suatu topik tertentu maka ia akan cenderung untuk mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ia miliki sebelumnya.

(4) *Interest*. Anak akan lebih mudah untuk menyimpan dan mengingat informasi baru apabila informasi itu menarik baginya, (5) *Motivation*. Adanya motivasi yang dirasa penting tentang suatu ingatan yang tersimpan dalam memori akan membantu anak untuk lebih berusaha mengingat informasi yang tertanam dalam memorinya, (6) *Physical wellbeing and Energy*. Kondisi kesehatan yang buruk, dan fisik yang lelah dapat memengaruhi anak dalam melakukan *retrieval*, dan yang terakhir (7) *Emotional wellbeing*. Kapasitas untuk mampu mengingat suatu informasi berkaitan dengan emosi yang dirasakan.

Faktor-faktor di atas telah menunjukkan bahwa, dijadikannya faktor usia sebagai penentu kredibel atau tidaknya seseorang dalam memberikan kesaksian di mata hukum tidak sepenuhnya bisa dibenarkan. Bila dihadapkan pada kondisi sebagaimana yang dijelaskan di atas, maka orang dewasa sekalipun berpotensi mengalami kegagalan dalam proses mengingat sebagaimana yang mungkin terjadi pada anak. Oleh karena itu, tingkat kemampuan untuk mengolah informasi khususnya dalam proses *retrieval* tidak hanya ditentukan dari usia saja, namun terdapat banyak faktor lain yang juga menentukan.

Menurut Pipe (1996), kemampuan anak-anak dapat secara akurat mengingat kejadian masa lampau sangat tergantung pada bagaimana proses penggalian dan konten *interview*, yakni bagaimana cara orang dewasa dalam memberikan pertanyaan pada anak dan bagaimana bentuk pertanyaan yang diajukan. Beberapa peneliti juga sudah membuktikan bahwa kesalahan mengingat bisa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti *specific question* dan oleh pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menuntut juga memaksa.

Sebuah studi dilakukan oleh Peterson & Bell (1996), di mana mereka mewawancarai anak setelah melakukan kunjungan ke ruangan gawat darurat untuk cedera traumatis. Anak-anak tersebut diberikan pertanyaan terbuka dan pertanyaan spesifik. Ternyata, kesalahan dalam mengingat meningkat ketika anak ditanyakan dengan pertanyaan spesifik. Sementara itu, anak-anak yang diberikan pertanyaan terbuka justru lebih mampu melaporkan rincian peristiwa dengan akurat (dalam Ceci & Bruck, 1999, p.425).

Pernyataan di atas dikuatkan oleh Papalia, Old, & Feldman (2008), bahwa anak-anak prasekolah jauh lebih mudah disugesti ketimbang anak-anak usia sekolah. Oleh karenanya, pertanyaan yang diberikan oleh penyidik dalam mengungkap kasus kejahatan yang melibatkan anak sebagai saksi haruslah netral dan tidak membimbing atau memaksa anak untuk memberikan jawaban yang diharapkan oleh penyidik.

Kemudian Oates (n.d:245) dalam jurnalnya menegaskan bahwa, "*children's ability to recount events can be very accurate, particularly if free recall and simple direct questions are used. Using these techniques, the accuracy of recall of*

children six years of age and over is probably as good as that of adults,”.

Berdasarkan pernyataan di atas, kemampuan anak dalam mengingat peristiwa bisa saja sama akuratnya dengan orang dewasa apabila *interviewer* mengajukan pertanyaan sederhana yang tepat sasaran dan menggunakan metode yang tepat, yakni mengingat bebas.

Pembahasan mengenai tingkat kemampuan *retrieval* pada anak menjadi sangat penting untuk diteliti mengingat jumlah kasus tindak kriminal yang melibatkan anak di Indonesia sudah menunjukkan intensitas yang terus meningkat, disamping itu proses interogasi untuk mendapatkan petunjuk kasus pada saksi yang notabene ialah anak ternyata menghadirkan beberapa hambatan bagi para penyidik. Penyidik kerap kesulitan dalam menstimulasi anak agar dapat menyampaikan seluruh informasi yang ia ketahui terkait peristiwa kejahatan yang dialami atau disaksikannya.

Dilansir dalam (www.ugm.ac.id, 23/12/2013), Suryani menjelaskan bahwa keberhasilan proses peradilan pidana dipengaruhi oleh proses investigasi terhadap saksi. Namun, teknik investigasi yang dilakukan penyidik kadang belum sesuai dengan kondisi dan situasi anak. Belum lagi, investigasi kasus yang dilakukan dengan masa penundaan menjadi masalah dalam menghadirkan anak sebagai saksi mata, sehingga dibutuhkan teknik khusus untuk melaksanakan wawancara terhadap anak agar mendapatkan hasil yang efektif.

Teknik dasar melakukan wawancara terhadap anak yang dilakukan oleh penyidik atau polisi di Indonesia dijelaskan oleh Marlina (2012), diantaranya sebagai berikut; (3) Memperlakukan anak dengan pertimbangan bahwa dirinya

terbatas dalam segi kemampuan kognitif ataupun verbal yang dimilikinya dibandingkan dengan orang dewasa atau bahkan dengan penyidik itu sendiri, (4) Berusaha menciptakan suasana yang akrab selama proses wawancara dengan anak.

(5) Tidak melakukan sesuatu yang membentuk tingkah laku anti-sosial pada anak yang berujung pada perasaan putus asa dalam menghadapi masalahnya hingga ia merasa akan kehilangan masa depannya, (6) Memberikan motivasi untuk menciptakan rasa percaya diri dan peka terhadap kebutuhan anak. Hal ini guna mempermudah penyidik mendapatkan informasi dari anak, (7) Memperkenalkan diri dengan jelas pada anak.

(8) Melakukan wawancara sesegera mungkin setelah anak ditangkap atau ditahan (pada tersangka anak), atau setelah kasus dilaporkan (pada saksi atau saksi korban). Hal ini akan menjaga tersangka membangun alibinya dan saksi tidak kehilangan informasi penting dalam ingatannya, (9) Menjelaskan pada anak bahwa tujuan aktivitas ini ialah ingin membantu anak. Penyidik menyakinkan pada anak bahwa ia ingin bekerja sama dan peduli dengan masa depan anak.

(10) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Hindari istilah-istilah sulit dan bernuansa ilmiah yang mungkin tidak dimengerti anak, (11) Dorong anak untuk berbicara. Agar ia merasa tenang dan nyaman ketika bercerita, cobalah untuk mengawali percakapan dengan topik-topik yang menarik bagi anak, (12) Perhatikan anak dengan seksama saat ia memberikan keterangan. Jadilah pendengar yang baik.

(13) Bersabar dan tenang dalam menghadapi kasus. Hindari menekan anak untuk mengungkapkan fakta-fakta guna mendapatkan informasi, (14) Berusahalah untuk menghargai kepribadian anak. Perlakukan ia sebagai seseorang yang berharga, yang memerlukan pengertian dan bantuan. Terakhir, (15) Izinkan anak untuk menulis apabila ia kesulitan dalam bercerita.

Peneliti menghilangkan poin 1 dan 2 yang merupakan langkah administrasi belaka. Prosedur teknik wawancara tersebut memang nampak sudah mempertimbangkan kondisi psikologis anak, sayangnya prosedur tersebut belum menyajikan langkah-langkah khusus yang mampu membantu anak untuk melakukan penggalian informasi (*retrieval*) atas ingatan yang dimilikinya. Padahal, apabila penyidik mampu mendorong anak untuk melaporkan semua kejadian yang dialami atau disaksikannya secara rinci dan meningkatkan kemampuan *retrieval* pada anak, tentu hal ini akan memudahkan penyidik dalam mengungkap fakta yang terjadi dalam kasus kejahatan di lapangan.

Penelitian eksperimen ini menekankan pada pengaruh kemampuan *retrieval* akibat faktor yang dipaparkan oleh Pipe (1996), mengenai cara penggalian informasi yang orang dewasa lakukan pada anak. Dalam *setting* psikologi forensik terdapat metode wawancara kognitif yang bertujuan untuk menggali informasi dari para saksi dengan model mengingat bebasnya (*free recall*).

Wawancara kognitif ialah metode meningkatkan akurasi memori melalui peningkatan proses *retrieval* (menggali dan mengambil kembali informasi). Model wawancara ini dikembangkan pada tahun 1984 dan 1985 oleh dua psikolog asal Amerika, Ronald Fisher dan Edward Geiselman. Wawancara kognitif dinilai

menggunakan prinsip yang tepat dalam menggali informasi pada para saksi, khususnya pada anak. Melalui teknik ini pewawancara diajak untuk menelusuri kapasitas kognitif anak sebagai saksi yang diwawancari, sehingga ditemukan data yang valid dan terhindar dari bias. Penyidik tidak perlu khawatir lagi karena teknik yang diaplikasikan dalam wawancara kognitif teruji mampu meningkatkan proses *retrieval* dari kejadian yang dialami atau disaksikan individu, khususnya pada anak.

Penggunaan wawancara kognitif oleh penyidik diyakini mampu mengumpulkan informasi yang lebih tepat dari para saksi. Penggunaan wawancara kognitif juga sudah menunjukkan peningkatan akurasi pada banyak populasi beragam (Memon et al, 2010). Dibandingkan dengan metode standar wawancara di kepolisian, wawancara kognitif menghasilkan lebih dari 20% hingga 35% informasi tanpa meningkatkan jumlah dari kesalahan mengingat dan rekaan-rekaan (Geiselman et al., 1989, p.726).

Prinsip dasar dari wawancara kognitif terletak pada upaya melakukan pembimbingan dalam proses *memory scanning*. Dalam (Obydzińska & Wach, n.d) dijelaskan bahwa pewawancara bertanya untuk membantu saksi mata dalam mengingat informasi penting melalui bimbingan kepada saksi dengan menggunakan teknik *mnemonic* dan pertanyaan yang bersifat terbuka.

Peran pewawancara dalam model wawancara kognitif ialah, melakukan penalaran dan klarifikasi terhadap informasi yang disampaikan oleh saksi, kemudian membimbing proses *recall* dan *retrieval* saksi, serta mendampingi juga menyarankan strategi yang efektif dalam menggali memori mereka. Pewawancara

juga mendorong para saksi untuk mengekspresikan perasaan dan emosi dirinya, sehingga saksi tidak perlu berfokus pada pewawancara dalam mengingat peristiwa yang dialami. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode-metode yang mampu diakses oleh *interviewee*.

Metode ini terdiri atas 3 strategi utama yang membangun keberhasilan pelaksanaan wawancara kognitif diantaranya: (1) Membangun *rapport* dan komunikasi yang baik pada *interviewee*, (2) Mengingat bebas kejadian yang dialami. *Interviewer* akan mendorong saksi untuk menceritakan apapun secara detail dari peristiwa yang dilihat atau dialami langsung, (3) Menggunakan *open ended questioning* untuk menggali dan melakukan pendalaman pada informasi yang disampaikan oleh *interviewee* (Fredin, 2011).

Berdasarkan pada kerangka teoritis dari bahasan psikologi kognitif, cara-cara untuk meningkatkan kemampuan *retrieval* telah berhasil disusun atas empat teknik *mnemonic* dalam praktik wawancara kognitif, diantaranya *mental context reinstatement* (MCR), *report all* (RA), *change order* (CO), dan *change perspective* (CP). Teknik *mnemonic* MCR dan RA memiliki fungsi untuk meningkatkan jumlah isyarat yang tersedia untuk melakukan *retrieval* pada peristiwa yang terjadi, kemudian teknik *mnemonic* CO dan CP bertujuan untuk mengaktifkan jejak yang berbeda dengan isyarat untuk melakukan proses *retrieval* akan informasi (Gentle, 2012). Teknik-teknik yang membangun model wawancara kognitif ini akan dijelaskan lebih lanjut pada kajian teori di bab selanjutnya.

Holliday's (2003) telah berusaha memverifikasi efektivitas wawancara kognitif apabila diterapkan pada anak. Ia meneliti anak dari usia 4-5 tahun dan 9-10 tahun dan menemukan bahwasannya wawancara kognitif yang dilakukan pada anak mampu meningkatkan kemampuan memorinya akan pelaporan terkait orang-orang, tindakan dan detail-detail objek di sekelilingnya (dalam Holliday, Brainerd, Reyna & Humphries, 2009, p.138).

Temuan ini dikuatkan lagi oleh (Memon et al., 2010; McBride & Cutting, 2016), ia telah melakukan *review* statistik pada 65 penelitian eksperimen (disebut juga meta-analisis) yang menguji wawancara kognitif. Kesimpulannya ialah, wawancara kognitif telah terbukti memungkinkan para saksi untuk menceritakan kembali seluruh kejadian yang disaksikan dari beragam perspektif secara detail, meningkatkan kebenaran mengingat pada akurasi memori dan detail kejadian yang disaksikan dibandingkan dengan metode *interview* kepolisian pada umumnya.

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Goldsmith et.al. (2001) ditemukan bahwa pemberian kesaksian dari anak kecil menuntun penyidik dalam mendapatkan ketepatan informasi, namun dari segi kuantitas, informasi yang diberikan masih cenderung sedikit. Hal ini dibuktikan pada kasus yang dialami oleh Jennifer. Pada tahun 1989 Jennifer Royal, anak usia 4 tahun memberikan kesaksiannya di persidangan atas kematian salah satu temannya yang ditembak oleh seorang asing. Jennifer merupakan satu-satunya saksi mata dalam kejadian itu. Dia diperbolehkan untuk menyampaikan kesaksiannya pada persidangan terbuka, dan pernyataannya dalam sidang itu telah membantu penyidik untuk

menangkap pelaku penembakan itu (Santrock, 2004; Brower & Miller, 24/04/1989 dalam <http://people.com>).

Perlu ditegaskan bahwa fokus utama mengenai memori pada anak dalam konteks psikologi forensik tidak hanya pada seberapa banyak informasi yang diingat oleh anak, namun lebih kepada seberapa akurat atau dapat diandalkannya informasi tersebut untuk petunjuk kasus. Hasil temuan dari beberapa penelitian yang telah dirangkum di atas telah menunjukkan bahwa kemampuan *retrieval* yang baik pada kapasitas mengingat anak dapat dicapai melalui pemberian wawancara kognitif (Memon et al., 2010; Geiselman & Fisher, 2014).

Segovia & Crossman (2012) mengakui bahwa, dalam konteks forensik meneliti kognitif anak-anak terkait kemampuan yang melibatkan memorinya amatlah berarti guna membantu mereka dalam berkontribusi terhadap pemberian petunjuk kasus, juga pembuktian pada perkara pidana yang melibatkan mereka dan orang-orang di sekeliling mereka. Termasuk dalam hal ini, upaya peneliti dalam melakukan pengujian akan pengaruh penggunaan metode wawancara kognitif yang sudah diuji pada banyak populasi beragam di banyak negara.

Berdasarkan tingginya prosentase jumlah kasus penculikan yang terjadi pada anak usia sekolah dasar di Indonesia, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan penculikan sebagai tema dari tayangan film (media atensi) dalam penelitian eksperimen ini. Peneliti akan melakukan praktik wawancara kognitif dalam *setting* pendidikan pada anak usia operasional konkret, tepatnya pada usia 10-12 tahun.

Pemilihan usia ini merujuk pada perkembangan perseptual dan kemampuan kognitif anak. Pada usia ini anak telah mampu mengembangkan kemampuannya untuk menalar menggunakan logika daripada intuisi terkait situasi yang dialami dan disaksikan, sudah mampu menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai hukum sebab akibat, dan dapat menelusuri kejadian berdasarkan ingatan, juga mampu berpikir sebaliknya, dan memahami kejadian secara runtut serta mampu menceritakannya (Allen & Marotz, 2010).

Adanya kemudahan akses untuk menjangkau sekolah dan informasi terkait potensi kognitif yang baik dari para siswa menjadikan peneliti memilih SD Brawijaya Smart School (BSS) sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas 5B, diketahui bahwa kemampuan anak-anak kelas 5B selaku populasi dalam penelitian ini cukup merata. Hal ini dikuatkan pula melalui hasil pemberian tes *Colours Progressive Matrices* (CPM) pada siswa kelas 5B yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai inteligensi siswa di kelas tersebut tergolong pada *grade* sangat baik dan baik.

Didasari oleh sudah banyaknya tema penelitian dengan penerapan wawancara kognitif yang dilakukan pada anak usia sekolah dasar, peneliti meyakini bahwa usia anak yang tergolong dalam tahapan operasional konkret memiliki potensi kognitif yang baik untuk melakukan proses *retrieval* pada suatu kejadian yang ia saksikan. Namun, tidak semua anak memiliki kepercayaan diri dalam bercerita dengan orang asing dan mau menyampaikan informasi atas sesuatu yang diketahuinya.

Berdasarkan hasil observasi pertama pada siswa kelas 5D di SD BSS ditemukan bahwa beberapa anak cenderung mudah bersosialisasi dengan orang baru, sementara itu masih ada beberapa yang sulit untuk terbuka. Keterbukaan dan kemampuan berkomunikasi menjadi penting dalam penelitian ini mengingat teknik wawancara yang akan diaplikasikan pada setiap subyek dalam kelompok eksperimen. Oleh karenanya, dibutuhkan upaya membangun *rapport* yang baik kepada agar wawancara kognitif bisa dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Selain itu, pada diri internal subyek penelitian juga dibutuhkan kemampuan berbahasa sebagai alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi (Susanto, 2012). Kemampuan ini diketahui peneliti ketika upaya membangun *rapport* pada subyek dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian eksperimen dengan upaya menguji pengaruh efektivitas wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* memori pada anak usia operasional konkret dalam memberikan detail informasi mengenai suatu peristiwa yang ia saksikan dalam sebuah film.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara kognitif yang diciptakan oleh Ron Fisher dan Edward Geiselman sebagai variabel bebasnya, sehingga *interviewer* mampu menggunakan cara penggalian yang tepat pada informasi yang dimiliki oleh anak terkait film yang sudah disaksikannya di kelas. Walaupun dilakukan dalam *setting* pendidikan-bukan pada *setting* forensik-peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan pemahaman terkait metode wawancara kognitif yang mampu untuk memperkuat penarikan kembali ingatan (*retrieval*) pada anak.

Hasil dari penelitian ini juga memberikan informasi mengenai hal apa saja yang dapat mengganggu kemampuan *retrieval* anak ketika pelaksanaan perlakuan eksperimen dilakukan. Hal ini sebagai tambahan informasi dalam upaya meningkatkan kemampuan *retrieval* pada anak agar ke depannya mereka mampu lebih baik dalam memberikan keterangan atas detail dari peristiwa yang disaksikannya, baik ketika menyaksikan suatu peristiwa melalui media audiovisual berupa film atau ketika dihadapkan pada suatu kejadian nyata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya?
2. Bagaimana pengaruh efektivitas wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, ada beberapa tujuan yang melandasi penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya.
2. Untuk mengetahui pengaruh efektivitas wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara akademis, maupun secara praktis, sebagaimana berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan substansi disiplin ilmu di bidang psikologi forensik, di bidang psikologi kognitif, dan juga di bidang ilmu hukum.
2. Secara praktis, sebagai bahan yang dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pelaku hukum, khususnya kepada para pengambil keputusan (hakim) guna meningkatkan keyakinan dalam menentukan keadilan di persidangan berkaitan dengan keterlibatan anak di bawah umur sebagai saksi atau saksi korban dalam suatu perkara pidana. Kemudian bagi polisi, sebagai penguatan untuk lebih optimal dalam menggali kesaksian saksi mata dengan pelaksanaan teknik investigasi wawancara psikologis guna mengungkap kebenaran pada kasus yang melibatkan anak di bawah umur.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Memori

1. Definisi Memori

Memori sebagai bahasan paling pokok dalam proses kognitif. Tulving (2000) mendefinisikan memori sebagai bagian penting dari bentuk kehidupan yang lebih tinggi bagi individu, kapasitas dari sistem saraf untuk menyimpan informasi dari yang sederhana sampai yang kompleks, kemudian dari yang sangat spesifik hingga paling umum, serta dari hal yang remeh hingga yang begitu penting. Sementara itu, dalam kajian psikologi kognitif sendiri, telah tersedia banyak teori yang mencoba untuk menjelaskan memori dan proses-proses untuk memahaminya sebagai kemampuan yang tersusun dari serangkaian sistem kognitif yang memungkinkan pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi dalam otak manusia.

Berapa banyak sebenarnya ingatan yang mampu diingat oleh individu? Bagaimana cara agar individu bisa mengingat lebih banyak dan lebih baik? Bagaimana bisa sebuah memori bisa begitu akurat dan sebaliknya bisa begitu kacau? Berangkat dari pertanyaan-pertanyaan ini, peneliti menjadi tertarik dan berusaha menjawabnya dengan melakukan penelitian terkait kemampuan kognitif pada anak yang berfokus pada kemampuan *retrieval*

Kembali pada bahasan memori. Memori dapat diartikan sebagai pengalaman mental yang dipercaya mampu menggambarkan pengalaman

masa lalu seseorang. Morris dan Maisto (2005) juga mengartikan memori sebagai kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah disaksikan, dipelajari dan dialami oleh individu. Sehingga tidak berlebihan untuk mengatakan bahwa kemampuan mengingat begitu menunjang proses belajar individu di ranah pendidikan, sekaligus proses pemberian kesaksian di ranah hukum.

Memori adalah indikasi bahwa pembelajaran telah berlangsung dari waktu ke waktu. Memori adalah dasar untuk mengetahui di mana individu pernah menghabiskan waktu untuk belajar dan bermain, mengetahui orang-orang di sekitarnya, lagu nasional negaranya, makanan yang disukai oleh keluarganya dan bahkan mengetahui individu itu sendiri. Jika memori tidak ada, semua hal di dunia akan asing bagi setiap individu. Setiap bahasa asing, setiap orang yang ditemui asing, setiap tempat yang dikunjungi menjadi baru, dan bahkan diri sendiri akan menjadi orang asing.

Sistem memori sendiri bisa dijelaskan dengan sangat baik dengan menggunakan teori Atkinson dan Shiffrin (1968) yang dikenal dengan konsep "*Multi-Store Model*". Alur dari sistem memori ini didasarkan pada tiga komponen; register sensorik, penyimpanan jangka pendek, dan penyimpanan jangka panjang. Perlu diketahui bahwa informasi dalam penyimpanan jangka pendek dapat ditransfer ke penyimpanan jangka panjang, sedangkan informasi lain dipertahankan selama durasi menit dalam penyimpanan jangka pendek dan tidak pernah memasuki penyimpanan jangka panjang. Penyimpanan

jangka pendek dipahami sebagai suatu sistem kerja, oleh karenanya informasi yang masuk akan memudar dan menghilang dengan cepat (Solso, 2009).

Atkinson & Shiffrin (1968) menyatakan bahwa ingatan jangka panjang memiliki kapasitas dan durasi yang besar untuk menyimpan informasi guna penarikan di kemudian hari. Banyak penelitian terapan yang fokus pada keandalan saksi mata atau keandalan upaya *retrieval* dalam ingatan jangka panjang (dalam Ling & Catling, 2012:56).

Kemampuan mengingat setiap orang tentu berbeda-beda. Sesuatu yang sudah ditangkap dan dipahami apabila disimpan semakin lama sebagaimana dijelaskan berdasarkan *Multi-Store Model*, maka akan semakin memudar dan mungkin juga menghilang. Oleh karenanya, perlu teknik untuk meningkatkan penyimpanan dan menyukseskan pengambilan informasi dalam memori kita.

Solso (2009) menjelaskan beberapa teknik untuk membantu kinerja memori, diantaranya sebagai berikut; (1) Metode loci, dilakukan dengan mengasosiasikan objek-objek tertentu dengan tempat tertentu, (2) Metode kata bergantung, sebagai daftar kata bergantung. Individu mempelajari serangkaian kata yang berfungsi sebagai gantungan untuk menggantungkan item-item yang dihafalkan, (3) Teknik verbal, sebagai teknik dengan menggunakan akronim, (4) Mengingat nama, cara mengingat nama seseorang berdasarkan wajahnya, dan (5) Metode kata kunci, cara mengingat kosa kata bahasa asing dengan menemukan kesamaan kata pada bahasa yang sudah dipahami sebelumnya.

Begitu banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi keterbatasan kognisi individu-khususnya anak-dalam mengolah, merekam, dan mengingat kembali informasi dari kejadian yang ia alami dan saksikan. Salah satu teknik yang akan dikaji lebih mendalam dalam penelitian ini guna meningkatkan proses penggalan informasi dalam memori anak ialah wawancara kognitif.

2. Pengolahan Informasi dalam Memori

Terdapat tiga proses pengolahan informasi di dalam memori, diantaranya:

a. Penyandian (*Encoding*)

Proses ini bertujuan agar sebuah ingatan bisa dimiliki dan diingat. Individu harus mengambil informasi (mengkodekan apa yang sudah dilihat, didengar, dibaui, dan dirasakan) pada saat suatu kejadian tengah berlangsung, kemudian menyimpannya atau mengasosiasikannya dengan cara tertentu dan kemudian melakukan pengambilan kembali untuk tujuan tertentu di masa yang akan datang.

Penjelasan di atas telah menjelaskan bahwa ingatan bisa terjadi melalui tiga proses penting. Proses pertama ialah penyandian. Proses ini dimaknai sebagai sebuah proses saat informasi masuk ke dalam penyimpanan ingatan. Saat Anda menonton film, membaca buku, mendengarkan musik, atau mengobrol dengan teman lewat telepon. Sadar atau tidak, ketika itu terjadi sebenarnya Anda tengah mengodekan informasi ke dalam ingatan. Proses *encoding* suatu informasi sebagian masuk ke dalam ingatan secara otomatis, sedangkan sebagian yang lain membutuhkan usaha lebih (King, 2010).

Menurut King (2010) terdapat beberapa usaha yang perlu dikerahkan oleh individu saat tengah melakukan *encoding* informasi, diantaranya sebagai berikut: (1) Memerhatikan informasi (kemampuan atensi). Ternyata individu hanya perlu memfokuskan perhatiannya pada aspek tertentu dari pengalaman dan mengabaikan yang lain untuk dapat mengingat sesuatu yang ia pilih untuk diingat. Hal ini tentu berbeda dengan individu yang memilih untuk melakukan atensi terbagi, di mana ia akan memerhatikan beberapa hal secara bersamaan, yang kemudian berujung pada terjadinya kebingungan dalam mengingat, dan bahkan menjadi tidak mampu memberikan informasi yang diminta untuk diingat. Sebagai contoh, seorang anak ketika ia menonton film bersama teman-temannya di kelas. Anak tersebut bisa memilih informasi yang bermakna dan menghindari gangguan yang berasal dari material yang tidak relevan seperti teman di sebelahnya yang terus mengajaknya mengobrol (Smith & Kosslyn, 2014).

(2) Upaya pendalaman pemrosesan informasi. Sekedar memerhatikan saja belum cukup. Terdapat konsep tingkat pemrosesan informasi yang menjelaskan bahwa *encoding* terjadi pada sebuah rangkaian dari dangkal ke dalam. Semakin dalam proses pemrosesan, maka ingatan yang dihasilkan lebih baik. Pada pemrosesan dangkal, individu akan menganalisis fitur fisik dan perseptual. Sebagai contoh, kita mendeteksi garis, warna, sudut, bentuk huruf yang dicetak hingga bunyi, durasi dan tekstur.

Kemudian pada pemrosesan tingkat menengah individu yang berfungsi untuk memberikan label dan mengenali lingkungan. Sebagai contoh, individu

mengenalinya benda yang memiliki beragam garis dan setiap garis memiliki warna yang berbeda, bentuknya melengkung dan baru muncul sesaat setelah hujan berhenti sebagai pelangi.

Tingkat terakhir ialah pemrosesan mendalam, di mana informasi diproses secara semantik, penuh makna dan dengan asosiasi. Individu melihat sebuah *handphone* yang dipakai oleh seorang teman. Ia lalu memikirkan beberapa merek *handphone* yang mungkin diharapkan untuk dibelinya, atau kesenangan yang didapat saat menggunakan *handphone* itu.

(3) Terakhir ialah kemampuan elaborasi dan imajinasi mental untuk melakukan *encoding*. Elaborasi merupakan kemampuan melakukan perluasan pada pemrosesan informasi di setiap tingkatan. Ketika *encoding* dilakukan dengan lebih elaboratif, maka informasi akan disimpan lebih banyak. Semakin banyak informasi yang disimpan, maka semakin mungkin mendapati kode yang disimpan menjadi lebih khas. Elaborasi diyakini mampu menciptakan kesan yang unik mengenai sesuatu hal dalam ingatan (King, 2010).

Selanjutnya merupakan imajinasi mental. Paivio (1971, 1986, 2007) menjelaskan bahwa ingatan bisa disimpan sebagai kode verbal (kata atau label) dan kode gambar (dalam King, 2010, p.402). Semisal, Anda berkenalan dengan 25 orang mahasiswa asing dari negara yang berbeda. Kesulitan mengingat nama dan asal negara mereka saat pertama kali bertemu bisa Anda siasati dengan membayangkan orang tersebut tengah melakukan *selfie* di salah satu *land mark* yang terkenal di negaranya. Mahasiswa yang

berasal dari Italia bernama Paulo misalnya, cukup bayangkan tentang ia yang sedang berada di dekat menara Pisa itu. Ingatan terhadap gambar lebih baik dibandingkan ingatan terhadap kata karena gambar bisa diberi nama dan lebih menarik daripada kata.

b. Penyimpanan (*Storage*)

Setelah melakukan proses penyandian, ingatan harus disimpan dengan baik. Penyimpanan mencakup bagaimana informasi dipertahankan seiring dengan waktu dan direpresentasikan dalam ingatan (King, 2010).

Menurut *multi-store model* milik Atkinson dan Shiffrin (dalam King, 2010), penyimpanan ingatan individu melibatkan tiga sistem yang berbeda, diantaranya sebagai berikut; (1) Ingatan sensoris. Ingatan yang menampung persepsi mengenai dunia dalam sekejap, yakni pada rentang waktu sepersekian detik sampai beberapa detik. Sistem ini tidak mampu mempertahankan informasi untuk waktu yang lama. Ingatan ini menggunakan jenis pencatatan sensoris berupa auditori dan visual. Kapasitas ingatan sensoris pada anak usia lima tahun ialah sama dengan orang dewasa. Bedanya, kemampuan merepresentasikan informasi sensoris pada anak usia muda jauh lebih lambat dibandingkan yang orang dewasa bisa lakukan (Santrock, 2004).

(2) Ingatan jangka pendek. Sebuah sistem ingatan yang hanya bisa menyimpan informasi dalam rentang waktu sampai 30 detik. Ingatan ini terbatas dalam hal kapasitasnya, namun mampu untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama apabila dilakukan pengelompokkan dan

pengulangan, serta ditambah dengan penggunaan strategi khusus. Pengulangan ini biasanya bersifat verbal-memberikan kesan Anda sedang berbicara dalam hati dengan diri sendiri-atau bisa juga bersifat visual-seolah sedang membayangkan sesuatu-seolah sebuah film sedang terputar dalam otak Anda.

(3) Ingatan jangka panjang. Jenis ingatan ini relatif permanen (menetap) dan menyimpan sejumlah besar informasi untuk rentang waktu seumur hidup. Kapasitas ingatan jangka panjang sangat menakjubkan. Jenis ingatan ini bisa menyimpan beragam informasi yang begitu banyak dalam jangka waktu yang lama. Ingatan jangka panjang terbagi atas banyak jenis ingatan-seperti ingatan eksplisit dan implisit. Ingatan eksplisit merupakan kumpulan ingatan yang disadari mengenai informasi terkait fakta atau kejadian khusus tertentu yang berhubungan dengan apa, siapa, di mana, kapan dan bagaimana (King, 2010). Sementara itu, ingatan implisit bersifat multi dimensional dan kerap berkaitan dengan bagaimana. Kedua jenis ingatan ini pun terbagi lagi, namun peneliti tidak akan membahasnya lebih jauh karena fokus utama penelitian ini terletak pada proses ketiga, yakni *retrieval*.

c. Penggalian atau pengambilan kembali (*Retrieval*)

Retrieval (penggalian atau pengambilan kembali) ingatan sebagai proses dimana informasi yang disimpan dalam ingatan dikeluarkan dari dalam penyimpanan. Ingatan jangka panjang serupa perpustakaan. Bedanya, ini merupakan perpustakaan mental milik individu. Setiap individu mengambil

informasi dengan mencari tempat penyimpanan ingatan yang telah tersedia untuk mendapatkan informasi yang relevan sesuai kebutuhannya.

Atkinson & Shiffrin menyatakan bahwa ingatan jangka panjang memiliki durasi dan kapasitas besar untuk menyimpan informasi guna penarikan di kemudian hari (dalam Ling & Catling, 2012, p.56).

Sudah cukup banyak penelitian terapan yang berfokus pada keandalan *retrieval* dalam ingatan jangka panjang para saksi mata. Hal ini disebabkan karena kemampuan para saksi mata untuk mengambil kembali informasi dalam ingatannya begitu dibutuhkan untuk membantu penyelidikan terhadap tersangka dan kasus kejahatan yang terjadi. Dalam *setting* pendidikan, *retrieval* akan sangat berguna bila berhasil dilakukan ketika pelaksanaan ujian berlangsung. Kemudian yang tidak kalah pentingnya ialah saat dilakukan dalam situasi hukum. Misalnya, ketika interogasi guna mendapatkan keterangan para saksi mata terkait tersangka dan kejadian yang disaksikan agar memudahkan penyelidikan dan mampu membantu penyidik untuk mengungkap kebenaran terhadap kasus kejahatan yang terjadi.

Umumnya individu-seperti anak-hanya membutuhkan waktu yang sekejap untuk mengambil kembali informasi yang telah disimpan dalam perpustakaan mentalnya. Pertanyaan-pertanyaan sederhana seperti, apa judul buku terakhir yang sudah selesai dibaca? Apa Ibukota Negara Indonesia? atau Siapa tokoh kartun yang berteman dengan Doraemon? Anak atau orang dewasa tentu dapat menjawab pertanyaan seperti ini dalam waktu yang singkat. Hanya saja ketika dihadapkan pada situasi hukum, di mana anak

menjadi saksi mata dari peristiwa yang terjadi, entah kenapa *retrieval* menjadi suatu proses yang kompleks, sehingga anak cenderung mengalami kesulitan atau bahkan gagal dalam proses mengambil kembali ingatan itu.

Radvansky (2006) menyebutkan bahwa proses *retrieval* mampu dipengaruhi pada situasi bagaimana informasi tersebut dikodekan dan disimpan (dalam King, 2010, p.427). Berikut uraian lengkapnya:

a. Pengaruh letak bersambung

Merupakan kecenderungan untuk mengingat dengan lebih baik pada hal-hal yang ada di bagian awal dan akhir dari suatu kejadian atau daftar. Bila individu secara umum mengingat hal-hal yang berada di bagian awal, maka individu tengah mengalami efek *primacy*. Sebaliknya, bila individu mengingat hal-hal yang berada di bagian akhir, maka ia tengah mengalami efek *recency* (King, 2010). Sementara itu, hal-hal yang terjadi atau berada di pertengahan akan lepas dari ingatan kerja sebelum berhasil dikodekan ke ingatan jangka panjang.

b. Isyarat *retrieval* dan tugas *retrieval*

Keduanya merupakan faktor yang terlibat dalam proses *retrieval*. Isyarat dapat memicu ingatan, dan tugas *retrieval* yang ditetapkan pada diri individu bisa berpengaruh pada kemampuan mengingat.

Upaya menghasilkan isyarat yang baik untuk membantu penggalan ingatan sangat mungkin dilakukan, salah satunya dengan menggunakan subkategori (King, 2010). Semisal, individu ingin

mengingat nama teman sekelasnya di SMA atau di kuliah. Hal pertama yang bisa dilakukan ialah, menuliskan nama-nama yang diingat. Setelah sudah tidak memiliki ide, pikirkan aktivitas yang biasa dilakukan semasa itu, seperti upacara bendera, waktu ujian nasional, mengikuti organisasi, pelajaran olahraga dll. Serangkaian isyarat ini harusnya bisa membantu untuk mengingat lebih banyak teman kelas di SMA dan kuliah. Selain itu, cukup penting untuk menetapkan tugas pada diri sendiri dengan memberikan alasan kuat kenapa ingatan ini penting untuk diingat.

c. Mengingat kembali dan mengenali

Keduanya merupakan proses yang dilalui ketika melakukan *retrieval*. Sebagai contoh, ketika individu akan mengikuti ujian tulis untuk masuk kuliah, maka ia akan berusaha mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya (*me-recall*). Lalu mengenali (*recognition*) sebagai tugas ingatan ketika individu hanya perlu melakukan identifikasi terhadap hal-hal yang sudah dipelajari, seperti dalam tes pilihan ganda. Pada tes pilihan ganda, Anda mampu menjawab soal dengan benar dengan hanya berusaha menilai apakah sebuah pilihan yang ada sudah Anda kenal atau sesuai dengan apa yang Anda pelajari (Sternberg & Sternberg, 2012).

Penjelasan di atas mampu menjelaskan kenapa banyak orang bisa mengingat banyak wajah dari orang-orang yang pernah ditemuinya, tapi kerap lupa dengan namanya. Berarti mereka hanya sampai pada

tahap mengenali-sadar bahwa wajah-wajah ini pernah bertemu dengan mereka-namun belum berhasil dalam mengingat kembali nama mereka yang berkaitan dengan wajah mereka. Pada konteks hukum, penyidik dalam beberapa kasus kerap meminta seniman untuk menggambar wajah tersangka dari deskripsi para saksi mata. Sayangnya, sketsa tersebut tidak cukup detail dan akurat untuk membantu mendeskripsikan pelaku.

d. Kekhususan *encoding*

Informasi yang berhasil dikodekan merupakan isyarat *retrieval* yang akan membantu individu untuk mengingat kembali. Semakin khusus dan luas informasi yang dikodekan, maka *retrieval* akan berlangsung lebih efektif. Kekhususan *encoding* memiliki keterkaitan dengan elaborasi.

e. Konteks dan situasi pada saat *encoding* dan *retrieval*

Orang-orang cenderung mengingat sesuatu dengan lebih baik ketika berada dalam konteks yang sama saat mereka mempelajarinya (King, 2010:447). Hal ini karena individu tengah mengodekan fitur dari konteks ketika mereka mempelajari informasi bersamaan dengan lokasi ketika ia mendapatkan informasi sebenarnya. Proses ini dikenal dengan ingatan tentang konteks dan ingatan tergantung keadaan.

Misalnya, seorang mahasiswa psikologi mempelajari informasi tentang gejala gangguan jiwa skizofrenia di kelas dan di rumah sakit jiwa. Kemudian ia diminta untuk mengingat informasi tentang daftar-

daftar gejala gangguan skizofrenia ini, baik saat mereka di kelas maupun di tempat praktik-di rumah sakit jiwa. Mahasiswa ini pun mampu mengingat dengan lebih baik ketika konteks *encoding* dan *retrieval* kembali sama-keduanya sama-sama terjadi di kelas atau di rumah sakit.

Sebagaimana dengan konteks eksternal yang dapat memengaruhi *retrieval*, keadaan internal individu juga memengaruhi kinerja *retrieval*. Menurut Mineka dan Nugent (1995) kondisi psikologis atau suasana hati yang baik dan senang akan membuat individu cenderung mudah mengingat pengalaman positif dalam hidup mereka (dalam King, 2010, p.424). Sebaliknya, keadaan psikologis yang sedang buruk, sedih, dan kecewa dapat memungkinkan mereka mengingat pengalaman negatif dalam hidupnya.

3. Kasus Khusus *Retrieval*

Terdapat beberapa kasus khusus dari *retrieval* yang menjadi ide dari penelitian-penelitian besar dalam bidang psikologi kognitif. Oleh (Piolino et.al., 2006) proses *retrieval* ini menjadi menarik karena memiliki relevansi dengan diri, pengalaman traumatis, menghadirkan sisi emosional, atau karena merujuk pada keakuratan yang luar biasa (dalam King, 2010, p.425). Berikut merupakan penjelasan mengenai kasus-kasus khusus dari proses *retrieval*:

a. *Retrieval* Ingatan Autobiografi

Ingatan autobiografi adalah bentuk ingatan *episodik* (kumpulan ingatan dari pengalaman hidup seseorang). Ingatan ini akan terus

bertambah seiring dari perjalanan hidup individu. Martin Conway dan David Rubing (1993) membagi struktur ingatan autobiografi menjadi tiga tingkatan yakni; (1) Tingkat paling abstrak seperti periode hidup. Individu mengingat bagian kehidupannya yang panjang diukur dalam durasi tahun atau bahkan dekade, (2) Tingkat menengah seperti kejadian-kejadian umum. Episode dari kehidupan yang panjang dan diukur dengan hari, minggu, atau bulan, (3) Tingkat paling konkret seperti pengetahuan-pengetahuan tentang kejadian khusus. Episode tunggal yang diukur dengan jam, menit atau bahkan detik. Saat anda menceritakan kisah hidup anda pada orang lain, ketiga tingkat informasi ini pasti ada dan saling terkait (dalam King, 2010, p.426).

b. *Retrieval* Ingatan Emosional

Beberapa pengalaman hidup tertentu yang sudah kita jalani umumnya bisa diingat dengan baik karena melibatkan aspek emosi dalam diri. Sebagai contoh, pengalaman mengesankan ketika pertama kali naik pesawat terbang dan melihat awan dari jarak yang begitu dekat. Perlu diketahui bahwa kondisi psikologis individu dapat memengaruhi *encoding*, *storage* dan *retrieval*. Berikut adalah beberapa jenis *retrieval* ingatan emosional yang terjadi dalam perpustakaan mental hidup individu:

1) Memori Bola Lampu

Memori ini lebih tahan dan akurat dibandingkan dengan ingatan kejadian sehari-hari karena mendapatkan pengulangan dan dipicu oleh

emosi. Memori ini adalah ingatan terkait suatu kejadian yang secara emosional sering diingat oleh individu dengan gambaran yang nyata, dan akurasi detail. Misalnya, individu mengingat di mana dan apa yang dilakukannya ketika kejadian tsunami menimpa kota Aceh pada tahun 2004 silam. Ketika individu mendapatkan informasi tentang kejadian tsunami di kota atau negara lain mungkin ia tetap bisa menjelaskan secara detail mengenai ingatan ini.

2) Ingatan untuk Kejadian Traumatis

King (2010) mendefinisikan trauma pribadi sebagai jenis ingatan yang merangsang secara emosional dan memicu tinggalnya bekas luka pada jaringan otak. Langer (1991) juga menegaskan bahwa ingatan mengenai kejadian traumatis dapat bertahan secara akurat bahkan selamanya bisa dengan detail diingat oleh individu (dalam King, 2010, p.248). Walau begitu, sangat mungkin terdapat kesalahan dan distorsi pada sebagian ingatan dari anak-anak yang mengalami kejadian traumatis. Faktor yang memengaruhinya ialah kesalahan dalam mengkodekan informasi karena kejadiannya yang sangat mengguncang. Sisanya mendistorsi dan mengingatnya sebagai kejadian yang tidak terlalu traumatis untuk mengurangi kecemasan.

Dalam situasi hukum misalnya, kekuatan *retrieval* dari seorang saksi mata tergantung pada kejadian yang disaksikan. Kejadian yang mengandung kekerasan kemungkinan berdampak besar pada proses menyandikan dan sebagai konsekuensinya informasi yang akan

disimpan menjadi lebih detail dan nyata. Sebagai contoh, rasa sakit yang didapatkan dalam kejadian penculikan ketika masa kanak-kanak akan memberikan kekuatan akurasi pada daya ingat seorang anak.

3) Ingatan Terepresi

Ingatan terepresi kerap kali disebut sebagai lupa yang termotivasi. Represi sebagai mekanisme pertahanan diri ketika seseorang mengalami kejadian traumatis dan ia berusaha melindungi dirinya dari upaya tidak mengingat atau sulit mengingat kejadiannya secara sadar. Kejadian traumatis ini bisa berupa, kecelakaan yang sangat tragis, pelecehan seksual, kekerasan fisik, dan kejadian mengerikan lainnya. Ingatan ini sejatinya tetap ada dalam penyimpanan namun sulit untuk dipanggil kembali karena bisa menyebabkan rasa sakit, stres dan situasi tidak menyenangkan bagi diri individu.

4) Kesaksian Saksi Mata

“Ingatan bukanlah cerminan sempurna dari realitas” (King, 2010:430). Selalu memungkinkan adanya kesalahan dalam ingatan saat memberikan laporan terhadap apa yang dilihat dan didengar mengenai kasus kejahatan yang terjadi. Permasalahannya, ingatan yang salah pada kasus kejahatan dapat menyebabkan konsekuensi yang serius. Kesaksian yang tidak akurat bisa menyebabkan orang yang tidak bersalah dijatuhi hukuman, atau orang yang bersalah menjadi lepas dari tuduhan hukuman. Menyaksikan suatu tindak

kejahatan merupakan kejadian traumatis bagi individu, sehingga jenis ingatan ini tergolong pada *retrieval* ingatan emosional.

Penelitian saksi mata telah banyak berfokus pada isu-isu yang relevan dengan penyelidikan kriminal, di mana penelitian ini banyak meyangkut pada memori peristiwa umum atau isu-isu yang secara ketat dapat diterapkan secara forensik seperti pengujian teknik investigasi pada saksi, proses distorsi, bias dan ketidakakuratan memori. Menurut Dent dan Flin (1992) penelitian terhadap saksi mata mampu berdampak signifikan untuk mengubah asumsi hukum mengenai keandalan informasi atau bukti dari saksi mata, terutama terkait peran anak-anak dalam sistem hukum kriminal (dalam Ling & Catling, 2012, p.85).

4. Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Anak

Membahas mengenai karakteristik perkembangan anak dan kemampuan *retrieval* yang dimilikinya tentu tidak bisa terlepas dari unsur kognitif. Jean Piaget seorang ahli psikologi kognitif mengemukakan bahwa cara berpikir anak masih kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa pada umumnya karena kurangnya pengetahuan yang mereka miliki (dalam Ibda, 2015, p.29).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jean Piaget, disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual anak serta perubahan umur secara signifikan memengaruhi perkembangan individu dalam mengamati dan menyerap ilmu pengetahuan. Melalui temuan Piaget dapat dijelaskan

bagaimana seorang anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka berdasar pada struktur kognitif yang tengah berkembang dalam dirinya.

Proses memberikan kesaksian adalah satu dari banyak hal yang mampu dilakukan oleh anak dengan mengandalkan perkembangan kemampuan kognitif yang ia miliki. Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skema sensorimotor yang memberikan kemudahan awal bagi anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Skema sebagai informasi-konsep, kejadian, dan pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran anak (Santrock, 2004). Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skema sensorimotor ini. Jadi, hanya peristiwa yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspon oleh si anak, dan karenanya peristiwa itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Melalui pengalaman inipula skemata awal bisa dimodifikasi.

Setiap pengalaman mengandung elemen khusus yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungannya, struktur kognitif anak akan berubah dan memungkinkan perkembangan pengalaman secara terus-menerus. Dengan kata lain, skemata ini selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Pertumbuhan kapasitas intelektual anak dimulai dengan respon refleksif anak pada lingkungannya. Hal ini akan terus berkembang sampai pada titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial, lalu secara mental memahami dan melakukan eksplorasi terhadap akibat yang bisa ia alami.

Penelitian yang ditulis oleh Oates (n.d.) yang berjudul *Reliability of the Child as a Witness* menjelaskan bahwa, terdapat dua pertimbangan pada diri seorang hakim ketika hendak menjadikan anak sebagai saksi. Pertimbangan pertama adalah kompetensi kognitif dalam dirinya, dan kemampuan diri dalam mengatasi stres yang mungkin dialami dalam proses penyidikan hingga pemberian kesaksian di meja pengadilan. Anak yang memberikan kesaksian perlu diobservasi dan dievaluasi secara detail bagaimana kapasitas mentalnya. Sebaik apapun kognitif yang dimiliki, namun dengan mental yang tidak kuat maka sang anak bisa mengalami tekanan-tekanan yang mampu mengurangi tingkat akurasi dari kesaksiannya (Oates, n.d.).

Selain informasi tentang penguatan pada kondisi mental anak, peneliti juga menjelaskan bahwa anak kecil sangat berpotensi mengingat kembali dengan bantuan properti-properti tertentu atau alat peraga. Selanjutnya, mereka akan lebih mudah mengingat secara efektif bila pertanyaan diberikan di lokasi kejadian yang sebenarnya. Pemberian kesaksian pada ruang pengadilan justru dapat memberikan tekanan pada sang anak. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada eksperimen dengan melakukan pembuktian langsung terhadap kekuatan memori anak berdasarkan pada konsep psikologi kognitif dan tahapan perkembangan intelektual menjadi menarik untuk diteliti karena bisa memberikan informasi mendetail tentang kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal kemampuan *retrieval* dalam memori.

Upaya memahami seberapa jauh kemampuan *retrieval* yang dimiliki oleh individu-khususnya anak-akan menjelaskan tentang seberapa akurat informasi

yang bisa diberikan oleh anak ketika ia mencoba mengingat kembali. Untuk bisa memahaminya, secara lebih detail diperlukan pemahaman mengenai sistem perkembangan kognitif yang dalam hal ini menyangkut perkembangan memori pada anak (London & Kulkofsky, 2010).

Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2004, p.209) tahapan perkembangan kognitif berlangsung melalui empat tahapan, yakni (1) Tahap sensorimotor, (2) Tahap pra operasional, (3) Tahap operasional konkret, dan yang terakhir (4) Tahap operasional formal. Berikut rincian penjelasan dari masing-masing tahapan:

a) Tahap Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Tahapan ini bermula dari sejak anak lahir hingga ia berusia dua tahun. Pada tahapan ini bayi belajar tentang diri dan dunia mereka sendiri melalui aktivitas motor dan juga indera yang tengah berkembang (Papalia et.al., 2008). Aktivitas kognitif anak lebih banyak terpusat pada aspek alat indera (sensori) dan gerak (motor), di mana anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungannya melalui kedua fungsi itu.

Sub tahapan terakhir yang menjadi kemampuan anak di usia ini yakni, internalisasi skema. Hal ini tercermin dari kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol primitif. Bagi Piaget, simbol merupakan gambar sensorik atau kata yang mewakili sebuah kejadian (dalam Santrock, 2004, p.210). Simbol-simbol ini menjadikan anak mampu berpikir tentang kejadian-kejadian nyata tanpa harus

mempraktikkan atau merasakannya langsung. Selain itu, anak mulai mengembangkan kemampuan akan permanensi objek. Anak akan memahami sebuah objek tetap ada walaupun objek itu tidak bisa dilihat, didengar dan disentuh.

b) Tahap Pra operasional (2 – 6 tahun)

Tahapan pra operasional adalah tahapan kedua dari perkembangan kognitif anak menurut Piaget. Pada tahapan ini, anak mulai merepresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar (Santrock, 2007). Pemikiran pra operasional anak dibagi menjadi dua tahapan, yakni sub tahapan fungsi simbolik dan sub tahapan pemikiran intuitif.

Sub tahapan fungsi simbolik terjadi antara usia 2 hingga 4 tahun. Pada sub tahapan ini, anak mulai mampu menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Anak pada tahapan ini mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura” (anak seolah menganggap dirinya sebagai orang lain atau sesuatu dalam permainan ini). Terdapat pola pemikiran yang unik pada anak dalam tahapan ini, yakni *egosentrisme* dan *animisme*. *Egosentrisme* adalah ketidakmampuan anak dalam membedakan perspektif diri orang lain dan perspektif dirinya sendiri.

Sementara itu, *animisme* menunjukkan keterbatasan pemikiran pra operasional pada anak. Pada pemikiran ini, anak meyakini objek-objek yang bergerak memiliki kemampuan tertentu untuk bertindak. Anak-

anak usia 2 hingga 6 tahun juga masih belum memahami realita. Mereka penuh dengan imajinasi, di mana matahari baginya bisa berwarna hijau, langit bisa berwarna ungu, dan mobil bisa berjalan di atas awan. Hal ini bisa dibuktikan pada gambar yang dibuat oleh anak, penuh dengan imajinasi dan jauh dari realita. Dalam upaya pemberian kesaksian, lebih mudah memintanya menggambarkan apa yang sudah ia lihat atau dengarkan kemudian minta ia menceritakan tentang gambaran yang sudah ia buat.

Selanjutnya, sub tahapan pemikiran intuitif. Sub tahapan kedua dari pemikiran pra operasional ini terjadi pada usia 4 hingga 6 tahun. Pada usia ini, anak mulai menumbuhkan rasa ingin tahunya pada banyak kejadian di sekitarnya. Anak juga mulai mengembangkan pandangan-pandangan sederhana tentang dunia di mana ia tinggal, namun ia sulit memahami kejadian yang disadarinya terjadi, tetapi tidak dilihatnya. Pada usia ini, anak akan banyak memberikan pertanyaan melelahkan pada orang di sekitarnya seperti, “kenapa langit berwarna biru?” atau “Mengapa hujan turun?”. Anak-anak secara tidak sadar mengetahui sesuatu namun tidak menggunakan pemikiran rasionalnya (Santrock, 2004).

Selanjutnya, sebuah riset mengenai perkembangan memori autobiografi menunjukkan bahwa sekitar usia dua tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa dan konsep diri yang stabil. Pada tahapan inilah mereka mulai menunjukkan kemampuan

untuk menjelaskan peristiwa masa lalu mereka melalui bercerita (London & Kulkofsky, 2010). Pada usia ini, penuturan anak-anak akan lebih efektif dengan dorongan-dorongan pertanyaan dari orang dewasa yang mengajak anak untuk mengingat kembali apa yang terjadi pada dirinya.

Semisal, seorang guru menanyakan pada seorang anak yang sedang bersedih saat pelajaran olahraga. Sang guru lalu berkata, “ceritakan padaku apa yang terjadi”. Bila guru tersebut dekat dengan sang anak, maka anak dengan senang hati akan menceritakan seluruh peristiwa yang menyebabkan ia menangis.

c) Tahap Operasional Konkret (6 – 12 tahun)

Pada tahapan ini anak mengembangkan beberapa kemampuan sebagai berikut; (1) Konservasi, anak mampu memahami konsep panjang, jumlah, massa, kuantitas, area, berat, volume dari objek dan zat-zat kimiawi tidak berubah meskipun penampilannya berganti. Oleh karenanya, konsep mengenai hari dan waktu mulai bisa untuk dipahami oleh anak pada tahapan operasional konkret.

(2) Klasifikasi, Piaget menegaskan bahwa operasi-operasi konkret yang diidentifikasi oleh anak melibatkan cara berpikirnya mengenai karakteristik objek. Anak mulai mampu mengklasifikasikan dan memahami relasi antar benda. Anak pada tahapan ini memahami mengenai keterhubungan antara kumpulan dan sub kumpulan, kemudian anak bisa mengurutkan suatu objek yang memiliki karakteristik dasar

yang berbeda seperti dimensi panjang yang berbeda (*seriation*), terakhir anak memiliki kemampuan *transivity* sebagai kemampuan memikirkan relasi gabungan secara logis, misalnya terdapat tiga buah tongkat (A, B dan C) dengan panjang yang berbeda. A adalah tongkat terpanjang, C lebih pendek dari A namun lebih panjang dari B. Apakah A lebih panjang dari B? Jawaban anak pada tahapan ini tentu iya, sedangkan pada anak pra operasional akan cenderung menjawab tidak (Santrock, 2004).

Sebagaimana telah diketahui, otak menyimpan setiap peristiwa demi peristiwa yang kemudian menjadi sebuah kenangan. Kemampuan anak yang secara spontan mampu mengingat kembali pengalaman pribadi mereka pada masa lampau ketika diminta untuk mengingat dan menceritakannya kembali telah menunjukkan adanya upaya *retrieval* yang baik dalam proses memori, walaupun penjelasannya tidak detail dan sulit dinilai akurasinya karena peneliti tidak menyaksikan langsung kejadian masa lalu yang dialami sang anak (London & Kulkofsky, 2010).

Kemampuan anak-anak usia dini dalam menuturkan peristiwa yang dialaminya atau yang disaksikannya secara detail, dan upaya mengelaborasi peristiwa-peristiwa dalam kehidupan mereka akan terus meningkat hingga usia 6 tahun ke atas. Menurut (Hamond & Fivush, 1991; Fivush, Haden, & Adam, 1995) pada tahapan inilah anak mulai semakin mampu menjelaskan secara detail dan lebih lengkap terkait

pengalaman yang ia alami atau sekedar ia dengar dan saksikan, bahkan menghubungkannya dengan pemahaman dan pengetahuan terkait peristiwa yang ia alami tersebut.

d) Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahapan ini, secara umum anak usia 12 hingga 15 tahun mulai melakukan aktivitas berdasarkan pengalaman-pengalaman konkret dan konsep berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Anak-anak mulai bisa menggambarkan situasi-situasi ideal, di mana mereka mulai mengembangkan gambaran tentang impian masa depan mereka atau secara sederhana membayangkan apa yang akan mereka lakukan besok.

Pada tahapan operasional formal anak mulai mengembangkan pemikiran-pemikiran abstraknya yang penuh dengan idealisme. Oleh Piaget dijelaskan bahwa pemikiran anak pada tahapan ini seperti seorang ahli, perancang dan mulai menggunakan pola pemikiran hipotetis-deduktif, yakni mengembangkan perkiraan-perkiraan terbaik, dan secara sistematis menyimpulkan rencana terbaik apa yang harus mereka ambil untuk memecahkan masalah yang mereka miliki (dalam Santrock, 2004, p.221)

Proses *retrieval* pada anak yang menjadi saksi mata suatu peristiwa tertentu sejatinya tidak terlepas dari perkembangan kemampuan kognitif yang dimilikinya. Ketika hal itu terjadi, maka anak akan dihadapkan pada pertanyaan seperti, kapan insiden itu terjadi, berapa lama peristiwa itu

berlangsung, atau berapa kali kejadian itu ia saksikan, dan di mana lokasi kejadiannya.

Perlu diketahui bahwa anak-anak biasanya mengalami kesulitan ketika diminta melakukan perkiraan mengenai jumlah dari suatu kejadian yang mereka saksikan. Anak-anak lebih mudah mengingat dan menjelaskan mengenai kali pertama atau kali terakhir kejadian itu berlangsung. Konsep dari pengukuran waktu seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun juga dipelajari oleh anak secara bertahap selama usia sekolah dasar (Saywitz & Camparo, 1998). Hal ini disebabkan karena konsep pengukuran waktu dinilai masih sangat abstrak dan anak-anak hanya akan memahaminya jika mereka sudah membuat hubungan yang nyata dengan peristiwa yang mereka alami dalam kehidupan keseharian mereka. Sebagai contoh, anak-anak masih kesulitan untuk menetapkan berapa lama mereka akan menyelesaikan suatu pekerjaan rumah mereka.

Pemahaman akan durasi dari peristiwa ini masih sulit mereka perkirakan karena mereka belum memahami berapa lama sebuah detik, menit dan jam yang telah mereka lalui. Sehubungan dengan sistem waktu, anak-anak prasekolah memang tidak bisa menyatakan informasi mengenai waktu kejadian secara akurat. Keterampilan ini biasanya berkembang pada anak-anak usia 8 tahun hingga 10 tahun ke atas. Oleh karenanya, keterbatasan informasi yang di *retrieval* serta keakuratan memori pada anak dipengaruhi pula oleh tahapan perkembangan kognisi yang menyertainya.

5. Perkembangan Kemampuan Perseptual dan Kognitif Pada Anak

Kemampuan perseptual dipahami sebagai kecakapan individu dalam mengenal lingkungannya atau membentuk makna dari data yang diterima oleh berbagai inderanya. Segala informasi tentang lingkungannya itu diteruskan melalui saraf sensori menuju otak.

Perkembangan perseptual berfokus pada aspek yang bersumber dari luar dirinya seperti faktor lingkungan di mana anak berkembang-lingkungan sosialnya dan segala aspek komunikasinya.

Pada tahapan perkembangan kognitif anak pra operasional (usia 2-6 tahun) hingga operasional konkret (usia 6-12 tahun), kemampuan perseptual dan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut (Allen & Marotz, 2010):

Usia 6 tahun

1. Anak mengembangkan kemampuan konsentrasi yang semakin panjang. Ia bisa bertahan mengerjakan tugas dalam jangka waktu yang lebih lama, walaupun usaha berkonsentrasi ini tidak selalu konsisten
2. Memahami konsep mengenai petunjuk waktu sederhana (hari ini, besok, kemarin, lusa) atau konsep gerakan yang tidak rumit (sepeda berjalan lebih lambat dari motor)
3. Mengenali beberapa kata dalam hati, dan berusaha untuk mengucapkan kata-kata tersebut
4. Menyukai dunia fantasi dan berimajinasi secara liar

Usia 7 tahun

1. Memahami konsep ruang dan waktu dalam pemikiran yang logis dan praktis, misalnya satu minggu adalah waktu yang sebentar
2. Meningkatnya pemahaman mengenai sebab akibat, “kalau Saya tidak mengerjakan pr, Saya bisa mendapat masalah besar besok di sekolah”
3. Memahami konsep waktu-hari, bulan, tahun dan musim
4. Tidak kesulitan lagi dalam membaca dan senang menceritakan kembali cerita yang sudah ia baca secara detail

Usia 8 tahun

1. Mulai tertarik dengan apa yang dipikirkan dan dikerjakan orang lain
2. Menggunakan logika yang lebih kompleks dalam usahanya memahami kejadian sehari-hari. Sebagai contoh, mengenai mobil yang mogok atau mencari mainan yang hilang

Usia 9 – 12 tahun

1. Mengembangkan kemampuannya untuk menalar menggunakan logika daripada intuisi terkait situasi yang disaksikan atau dialaminya
2. Menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai hukum sebab akibat
3. Menyukai belajar melalui metode *hands on learning*; lebih suka mencari informasi dari buku, internet atau melakukan eksperimen langsung daripada sekedar duduk mendengarkan gurunya berbicara

4. Menelusuri kejadian berdasarkan ingatan, mampu berpikir sebaliknya (menceritakan sesuatu dengan urutan terbalik), dan memahami kejadian secara runtut serta bisa menceritakannya

Usia 12 Tahun ke atas

1. Mulai berpikir lebih abstrak
2. Kemampuan memori anak lebih baik. Ia mampu mengingat kembali hal yang sudah lama terjadi dengan lebih baik, ia juga mampu mengingat informasi yang disimpan, sehingga tidak lagi harus bergantung hanya pada satu peristiwa atau *clue* untuk memahami sesuatu
3. Berhasil mengurutkan, mengatur, dan mengelompokkan karena kapasitas memori jangka panjang yang lebih baik

6. Faktor-faktor yang Memengaruhi *Retrieval*

Tahapan pemrosesan informasi, khususnya pada tahapan *retrieval* menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari dua proses sebelumnya, yakni pengkodean dan penyimpanan.

Kegagalan dalam memperoleh informasi bisa dimungkinkan karena saksi mata tidak dapat menggali kembali informasi yang diingat, yaitu isyarat atau *clue* dalam proses penggalian (tanda/petunjuk). Ada banyak hal yang menjadi alasan kenapa individu gagal untuk meningkatkan performansi mengingatnya.

Kesulitan mendapatkan informasi dari ingatan yang diproses untuk diambil kembali adalah bentuk dari lupa. Menurut (Miller & Matzel, 2006; Sweatt, 2007) penyebab dari kegagalan *retrieval* informasi mencakup masalah terhadap informasi di penyimpanan, efek waktu, alasan pribadi untuk

mengingat dan melupakan, serta kondisi otak (dalam King, 2010, p.435). Faktor inilah yang juga memengaruhi kinerja saksi mata dalam memberikan keterangan. Berikut beberapa faktor yang dinilai mampu memengaruhi proses *retrieval* informasi dalam perpustakaan mental individu, khususnya pada anak:

a. Kegagalan *Encoding*

Ketika seseorang menyatakan dirinya melupakan sesuatu, belum tentu mereka benar-benar lupa. Bisa saja mereka tidak mengkodekan informasi tersebut secara benar dan serius. Kegagalan *encoding* terjadi saat informasi tidak pernah masuk dalam ingatan jangka panjang, di mana individu hanya mengkodekan informasi secara minim, sehingga hanya sebagian kecil dari apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan yang masuk dalam penyimpanannya. Kegagalan *encoding* ini juga disebabkan karena informasi yang tengah dipelajari dirasa tidak relevan dan tidak penting, sehingga tidak mendapatkan perhatian yang besar dari individu. Banyaknya informasi yang muncul pada saat individu ingin memasukkan informasi ke dalam memori juga mampu menyebabkan perhatian menjadi terpecah, sehingga kegagalan *encoding* dapat terjadi.

b. *Interference*

Teori gangguan berusaha menjelaskan bahwa individu melupakan sesuatu bukan disebabkan karena informasi yang hilang dari penyimpanan, tetapi karena ada informasi lain yang menghambat

mereka dalam mengingat suatu informasi (Sternberg & Sternberg, 2012).

- *Proactive Interference*. Pro- memiliki makna “di depan waktu.” Informasi yang didapatkan terlebih dahulu ternyata memengaruhi kita untuk mengingat informasi yang didapatkan sesudahnya.
- *Retroactive Interference*. Retro- memiliki makna “di belakang waktu.” Informasi yang baru didapatkan dapat mengganggu *retrieval* informasi yang dipelajari sebelumnya.

c. Efek Waktu

Kesulitan melakukan pengambilan informasi juga disebabkan karena berlalunya waktu. Teori yang bisa menjelaskan ialah *decay theory* (teori kemerosotan). Menurut (King, 2010:436) pengaruh zat kimia dapat membentuk sebuah jejak ingatan ketika seseorang mempelajari sesuatu yang baru. Akan tetapi, seiring dengan berjalannya waktu jejak ini dapat memudar bahkan menghilang. Itulah alasan kenapa para penyidik langsung mengumpulkan saksi mata di sekitar tempat kejadian perkara dan melakukan *interview* pada hari di mana tindak kejahatan itu terjadi. Hal ini guna mendapatkan informasi yang jelas dan akurat dari para saksi, karena seiring berjalannya waktu kejadian itu mungkin dilupakan.

Shepard (1967) menyebutkan bahwa luntarnya ingatan sebagai pemicu dari adanya distorsi/penyimpangan ingatan. Sebuah penelitian juga menjelaskan bahwa individu dapat mengidentifikasi gambar

dengan tingkat akurasi penuh setelah rentang 2 jam. Lebih dari itu mereka hanya mampu mencapai setengahnya. Namun, apabila dihadapkan pada kondisi *retrieval* yang tepat, individu mungkin akan mengingat dengan lebih baik. Sebagai contoh, terjadi kecelakaan di depan gerbang sekolah. Anda adalah salah satu saksinya. Anda mungkin telah lupa warna mobil, nomor plat, atau dari mana mobil itu melaju saat menabrak motor. Tetapi, Anda mungkin bisa mengingat lebih baik kejadian kecelakaan yang terjadi siang itu apabila kembali ke gerbang sekolah tersebut (lihat lagi hal.34 mengenai konteks dan situasi pada saat *encoding & retrieval*).

d. Fenomena di Ujung Lidah (*tip of the tongue-TOT*)

Fenomena ketika individu berusaha melakukan *retrieval* dan ia sebenarnya merasa mengetahui sesuatu, namun tidak bisa menyebutkannya atau mengalami kesulitan menarik dari ingatan. Dalam keadaan TOT individu biasanya dapat dengan sukses mengambil karakteristik dari sebuah kata, baik huruf pertamanya atau huruf tengah dari informasi yang coba diingat, namun tidak berhasil dengan tepat mengambil kembali kata tersebut secara utuh.

e. Kondisi Emosi

Keadaan tertekan dan tengah mengalami kondisi emosi yang negatif seperti sedih, kecewa, takut, lalu terus ditekan untuk mengingat

dapat menyebabkan individu-khususnya anak-mengalami kesulitan dalam proses mengingat, sehingga ia memberikan informasi yang salah.

Kondisi di atas dapat menyebabkan anak mengalami situasi panik sehingga informasi yang diberikan menjadi kabur atau dengan asal menjawab secara spontan tanpa memikirkan jawabannya dengan lebih serius. Individu usia manapun dipastikan akan sulit melakukan *retrieval* apabila diminta untuk memberikan kesaksian dalam kondisi emosi yang negatif atau dalam keadaan yang tertekan.

Penjelasan ilmiah dari keadaan mental ini dijelaskan oleh Sternberg & Sternberg (2012) di mana hal-hal yang membangkitkan emosi dapat merangsang sistem endokrin untuk mengeluarkan hormon. Hormon yang dikeluarkan menyebabkan peningkatan kadar glukosa pada otak dan berfungsi untuk meningkatkan memori. Emosi positif yang terjadi dalam diri individu akan berdampak positif untuk memudahkan pemanggilan informasi. Bila keadaan mental individu dalam melakukan *retrieval* positif, maka ia akan lebih mudah untuk diminta mengingat kembali.

f. Fisik yang Lelah

Kondisi fisik yang tidak fit akan berpengaruh pada kemampuan mengingat. Pikiran dan tubuh merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Saat kondisi tubuh sedang lelah maka individu akan sulit melakukan aktivitas yang membutuhkan proses berpikir.

g. Cara Penggalian Informasi yang Kurang Tepat

Proses *retrieval* begitu dibutuhkan dalam membantu penyelesaian masalah hukum, diantaranya pemberian keterangan terhadap kasus kejahatan yang disaksikan atau dialami oleh individu. Pada praktiknya, penyidik akan melakukan interogasi pada individu yang terlibat sebagai saksi atau korban.

“The way the child is interviewed can influence the child’s disclosure of information” (Silovsky, 2000:6). Sejalan dengan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan dari *interviewer*, model pertanyaan, kemampuan penyesuaian bahasa oleh *interviewer*, dan komunikasi nonverbal dapat berpengaruh pada bagaimana seorang anak menginterpretasikan dan merespon pertanyaan yang ditujukan padanya. Menurut Papalia, Old, & Feldman (2008) anak-anak prasekolah jauh lebih mudah disugesti ketimbang anak-anak usia selanjutnya.

Cara penggalian yang kurang tepat dapat diketahui lewat upaya *interviewer* mengumpulkan informasi pada anak. Salah satu contoh dikemukakan oleh Pipe (1996), ketika anak diberikan pertanyaan menuntun seperti “perempuan itu menggunakan baju merah bukan? Mereka cenderung untuk membenarkan tipe pertanyaan sugesti tersebut. Berbeda dengan anak yang lebih tua dan orang dewasa di mana mereka akan memberikan jawaban dengan mencoba mengingat kembali informasi terkait warna baju perempuan tersebut.

Terkadang *interviewer* memang perlu untuk mengajukan tipe pertanyaan yang spesifik untuk menjadikan wawancara menjadi lebih efektif terhadap anak. Hanya saja, pertanyaan spesifik mudah mengarah kepada pertanyaan yang menuntun anak untuk menyetujui informasi yang *interviewer* sampaikan. *Interviewer* harus menyadari betul bahwa dirinya tidak mengetahui secara baik kejadian yang dialami oleh anak dan mengurangi bentuk pertanyaan yang bersifat sugestif.

Upaya anak untuk melaporkan informasi terkait peristiwa atau kasus tertentu dengan bercerita bebas pada *interviewer* jauh lebih menunjukkan keakuratan dibandingkan usaha melaporkan informasi melalui menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan *interviewer* (Pipe, 1996).

Sebagaimana yang disampaikan oleh Gee (1994), bahwa kemampuan anak-anak untuk menyediakan sejumlah informasi yang akurat terkait suatu kejadian yang dialami atau disaksikannya bergantung pada dukungan juga hambatan yang terjadi dalam proses berlangsungnya *interview*. Perlu diingat bahwa, keberhasilan proses *retrieval* yang akurat tidak semata bergantung pada usaha anak saja, namun bergantung juga pada orang dewasa yang melakukan proses penggalian informasi pada anak dan pola bertanya yang diaplikasikan untuk mendapatkan detail kejadian yang anak alami atau saksikan (dalam Gee & Pipe, 1995, p.42).

Oleh karenanya, para penyidik yang berhadapan dengan anak sebagai saksi mata suatu tindak kriminal perlu dibekali oleh kemampuan bertanya yang baik agar para saksi dapat memberikan keterangan yang akurat. Kemampuan bertanya itu meliputi, cara membangun hubungan baik pada anak sebelum memulai bertanya, dan pola-pola pertanyaan yang diberikan, sehingga *interviewer* juga perlu memahami terkait kapan harus menggunakan kalimat tanya yang bersifat terbuka dan tertutup, juga berusaha mengurangi pertanyaan dengan efek sugesti (menuntun) pada anak. Selanjutnya, *interviewer* perlu memberikan kesempatan untuk saksi menggali ingatannya lebih dalam, dan masih banyak lagi yang perlu diperhatikan. Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bahasan wawancara kognitif.

Dalam *setting* psikologi forensik terdapat metode untuk menggali informasi dari para saksi, yakni wawancara kognitif. Wawancara kognitif menggunakan metode-metode yang tepat dalam menggali informasi pada para saksi, sehingga mampu meningkatkan proses *retrieval* pada para saksi. Melalui teknik ini pewawancara diajak untuk menelusuri kapasitas kognitif saksi yang diwawancara sehingga ditemukan data yang valid dan terhindar dari bias.

h. Informasi Sentral Versus Peripheral

Tipe informasi juga menjadi aspek penting atas apa yang bisa individu ingat. Memon & Vartoukian (1996) mengamati bahwa informasi sentral bagian-bagian penting dari suatu peristiwa, seperti aksi atau orang-

orang yang terlibat, diingat lebih baik ketimbang informasi peripheral, seperti warna sepatu seseorang atau warna baju seorang pelaku.

i. Skema

Piaget menyakini bahwa anak-anak membentuk dunia kognitif mereka sendiri, sehingga informasi tidak hanya mengisi pikiran mereka melalui lingkungan. Anak-anak cenderung menggunakan skema-skema untuk memberikan pengertian dan makna atas apa yang mereka alami (King, 2010). Skema adalah struktur pengetahuan umum terhadap suatu peristiwa atau situasi (Ling & Catling, 2012:158). Skema bagi seorang anak ibarat representasi mental atau model yang digunakan dalam mengorganisasi, mengasimilasi, dan menyederhanakan pengetahuan. Skema umumnya berkembang melalui pengalaman diri individu. Skema inilah yang menghubungkan memori dan interpretasi kita terhadap berbagai peristiwa yang dilihat dan dialami, sehingga tidak heran bila anak-anak atau individu dewasa kerap memiliki ingatan yang berbeda tentang peristiwa yang sama.

Hasil penelitian banyak menemukan bahwa skema yang dimiliki oleh saksi mata dapat berdampak pada kemampuan mengingat dan keakuratan dari informasi. Hal ini karena, selain dapat memfasilitasi proses menyandikan, menyimpan dan mengingat kembali, pengetahuan dapat menuntun pada kesalahan dalam mengingat ketika kejadian yang disaksikan berbeda dari yang diharapkan. Adanya perbedaan antara

kejadian yang disaksikan dengan skema yang dimiliki dapat mengurangi ketepatan jawaban atas peristiwa yang diingat.

Sebagai contoh, setelah mengunjungi sebuah taman hiburan seorang anak mungkin memiliki skema yang terbentuk mengenai bagaimana detail situasi dan lokasi dari sebuah taman hiburan. Skema akan taman hiburan itu bisa meliputi, cara masuk ke taman hiburan, di mana setiap orang harus menyerahkan tiketnya dan petugas akan memberikan stempel di tangan, lalu kondisi taman hiburan yang selalu terlihat ramai-khususnya oleh anak-anak, adanya banyak wahana permainan seperti bianglala, komedi putar dll-dengan warna-warni yang cerah, serta segala sesuatu di sana yang terlihat seru dan menyenangkan.

Jika anak tersebut menonton sebuah film yang *setting*-nya berlokasi di taman hiburan, maka ada kemungkinan ia akan mengingat objek-objek yang sesuai dengan skema dari taman hiburan yang pernah ia datangi. Jadi, sebenarnya anak tersebut tengah tidak mengingat tentang wahana bermain yang ia saksikan di film, namun konsep tentang bagaimana taman hiburan sejatinya sudah ada dalam pikirannya.

Hal ini ditegaskan oleh Bartlett, ia menyatakan bahwa para peserta secara sistematis merekonstruksi cerita tertentu berdasarkan pengetahuan mereka sendiri, ketimbang memiliki ingatan tepat tentang cerita tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa memori lebih merupakan

konstruksi aktif ketimbang suatu representasi langsung atas berbagai peristiwa (dalam Ling & Catling, 2012, p.71).

j. Bias

Bias sebagai bentuk dari distorsi memori. Bias dimaknai sebagai kecenderungan individu membuat sebuah kesimpulan yang tidak didukung oleh pengetahuan atau logika. Bias dapat disebabkan karena pengetahuan dasar mengenai suatu kejadian serupa yang baru saja terjadi dan keyakinan personal individu secara tidak sadar memengaruhi memorinya untuk membentuk ulang ingatan di masa lalu agar sejalan dengan harapan (Smith & Kosslyn, 2014; McBride & Cutting, 2016).

k. *Misinformation Effect*

Daniel Schacter (2002) menyatakan terdapat 7 bentuk kesalahan memori termasuk diantaranya bias, *misinformation effect* dan *suggestion* (dalam Smith & Kosslyn, 2014, p.196). *Misinformation effect* ini biasanya disebabkan karena penggunaan pertanyaan dengan menambahkan informasi yang keliru dalam proses *interview* terhadap para saksi, sehingga mengakibatkan terhapusnya informasi *real* yang dikodekan selama kejadian (Loftus et.al, 1978). Cara penggalan yang kurang tepat dari *interviewer* akan memperluas kemungkinan terjadinya efek ini, di mana informasi yang pernah ada dalam memori digantikan oleh informasi baru yang salah karena saksi cenderung menerima

informasi yang disarankan oleh penyidik sebagai sesuatu yang akurat meskipun faktanya belum diketahui benar atau tidaknya (Mc Bride & Cutting, 2012).

Penjelasan di atas menegaskan bahwa ingatan individu-khususnya anak dalam memberikan keterangan atas kejadian yang disaksikan berhubungan dengan bagaimana menyandikan, menyimpan, dan menggali kembali ingatan. Dalam konteks penelitian ini, upaya menggali kembali ingatan pada anak dipengaruhi oleh beragam faktor yang perlu diperhatikan oleh (penyidik) *interviewer*, sehingga ingatan atau detail informasi tentang peristiwa kejahatan yang disaksikan bisa didapatkan dengan kuantitas dan kualitas yang baik.

7. Penelitian tentang *Retrieval* dan Akurasi Memori

Ingatan manusia berbeda dengan kaset, video dan rekaman suara. Ingatan manusia selalu dapat berubah dengan diperolehnya informasi baru. Memori sebagai sistem yang sangat terstruktur, mampu menyebabkan individu sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuan untuk membimbing perilakunya. Setiap stimuli mengenai indera kita, setiap saat itu pula stimuli direkam secara sadar atau tidak sadar.

Pada saat menyandikan, disitulah proses masuknya informasi. Sebagai contoh, munculnya pelaku di hadapan individu. Indera pengelihatan dan pendengaran kemudian bekerja, lalu fokus individu tertuju pada tindakan pelaku sehingga informasi itu masuk dalam ingatan. Dalam hal ini proses menyimpan tengah berlangsung dalam memori individu. Pada kurun waktu tertentu, ingatan individu dengan status sebagai saksi mata sangatlah

dibutuhkan untuk kemudian diharapkan dapat menjelaskan dengan detail perihal sosok pelaku dan tindakannya yang telah terekam dalam ingatan mereka melalui investigasi atau wawancara oleh penyidik.

Upaya di atas dikenal sebagai proses menggali kembali ingatan (*retrieval*). Namun, ternyata masih terdapat banyak kejadian atas kegagalan dalam proses *retrieval* oleh saksi dewasa yang menunjukkan rendahnya tingkat akurasi memori para saksi. Salah satunya ialah, kesalahan ingatan yang disebabkan oleh pemberian informasi yang belum diketahui kebenarannya, sehingga saksi mata lain menyakini informasi tersebut sebelum mencoba mengingat kembali dengan lebih baik. Sebagai contoh, seorang saksi mata pada kasus serangan penembak jitu yang menewaskan 10 orang di Washington DC pada tahun 2002 melaporkan melihat mobil van berwarna putih meninggalkan tempat kejadian perkara. Deskripsi kendaraan berdasarkan laporan saksi ini kemudian disebarluaskan melalui media. Informasi ini ternyata berhasil mengontaminasi ingatan saksi mata lain pada kejadian berikutnya, sehingga dalam melakukan proses *retrieval* para saksi mata sudah menyakini melihat mobil dengan warna yang sama, yakni putih. Ketika ditangkap, mobil yang digunakan tersangka ternyata berwarna biru (King, 2010).

Fenomena di atas menurut Schacter (2002) dalam bukunya yang berjudul *The Seven Sins of Memory*, tergolong pada *source misattribution*, yakni satu dari 7 jenis kegagalan yang terjadi dalam upaya mengingat pada individu normal (dalam McBride & Cutting, 2016, p.153).

Schacter (2002) menjelaskan *misattribution* sebagai fenomena ketika individu cenderung mengingat sesuatu berdasarkan pada sumber lain dibandingkan melakukan upaya mengingat kembali berdasarkan realitas yang disaksikan atau dialaminya. *Misattribution* juga kerap terjadi tanpa disadari. Hal ini kemudian menyebabkan individu merasa bahwa ingatan yang diyakini tentang sesuatu yang terjadi murni bersumber dari ingatan yang diproses ketika menyaksikan atau mengalami sesuatu. Namun, pada kenyataannya individu hanya menyampaikan informasi terkait apa yang sudah ia dengar atau baca sebelumnya dari lingkungannya (dalam McBride & Cutting, 2016, p.155).

Selanjutnya, eksperimen terkait memori yang dilakukan oleh Loftus (1975) pada beberapa mahasiswa juga menunjukkan kemampuan *retrieval* dengan akurasi yang buruk. Para mahasiswa dalam penelitian itu diperlihatkan film tentang kecelakaan mobil, mereka lalu ditanyai tentang seberapa cepat mobil *sport* putih itu ketika melintas melewati sebuah lumbung. 17% dari mahasiswa itu menyebutkan mobil itu melewati lumbung. Padahal, tidak ada lumbung dalam video itu. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa pemberian sugesti-berupa lumbung-ketika proses interogasi juga dapat menimbulkan kesalahan dalam mengingat. Schacter (2002) menegaskan bahwa, sugestibilitas berupa pernyataan atau pertanyaan yang menuntun dan berpotensi dapat merubah memori individu (dalam McBride & Cutting, 2016, p.155).

Hal ini menandakan bahwa usaha para saksi dalam melakukan proses *retrieval* yang akurat bergantung pada cara *interviewer* (penyidik) dalam menggali informasi yang dimiliki oleh para saksi. Pemberian model pertanyaan yang bersifat menuntun dan pengaruh sebuah informasi yang diterima dari *interviewer* pasca peristiwa tersebut terjadi, ternyata dapat mengubah ingatan para saksi. Studi yang Loftus lakukan menjelaskan akan pentingnya penggunaan kalimat tanya terbuka dalam mengajukan pertanyaan kepada para saksi, sehingga akan lebih baik menstimulasi para saksi untuk bercerita bebas atas kejadian yang ia saksikan atau alami.

Davies & Westcott (n.d) juga menyimpulkan informasi dari beberapa peneliti mengenai alasan kenapa metode bercerita bebas berpeluang untuk membantu penyidik dalam mengumpulkan informasi yang dimiliki oleh anak. Konsensus dari para peneliti tersebut ialah sebagai berikut; (1) Kuantitas dari mengingat bebas terus meningkat seiring bertambahnya usia, (2) Upaya mengingat bebas secara umum begitu akurat, (3) Keakuratan laporan tidak bervariasi dengan usia, (4) Informasi detail yang kurang tepat lebih banyak dibandingkan penemuan pemberian informasi palsu.

Memberikan pertanyaan yang bersifat sugestif ternyata menimbulkan kesalahan mengingat yang tentunya tidak diharapkan terjadi saat proses penggalan informasi pada saksi. Besar kemungkinan hal ini terjadi disebabkan karena status *interviewer* selaku figur otoritas, sehingga ia tidak merasa ada yang salah dari pertanyaan atau pernyataan yang diajukan, dan cenderung akan menjawab 'iya' atau setuju dengan pertanyaan/pernyataan

yang diberikan alih-alih mencoba mengingat kembali peristiwa yang terjadi dengan lebih serius.

Penelitian lain terkait kemampuan *retrieval* dan akurasi memori dilakukan di Yogyakarta oleh Suryani (2013). Penelitian eksperimen ini mencoba menguji apakah terdapat pengaruh dari usia, interval retensi, dan penggunaan teknik wawancara terhadap akurasi ingatan anak yang menyaksikan sebuah video pencurian dengan upaya manipulasi pada interval retensi dan teknik wawancara.

Penggalian informasi pada anak dilakukan dengan menggunakan dua teknik, yakni teknik wawancara kognitif dan teknik wawancara terstruktur. Subyek yang terlibat terdiri atas dua kelompok usia, yakni anak usia 10-12 tahun dan 13-15 tahun. Hasil penelitian menunjukkan adanya interaksi antara usia dan jenis wawancara. Hal ini bermakna bahwa variabel usia menentukan jenis wawancara yang dapat diterapkan pada anak. Anak pada usia 10-12 tahun yang tergolong pada tahapan operasional konkret ternyata lebih akurat dalam memberikan kesaksian bila diwawancarai menggunakan teknik wawancara kognitif. Sementara itu, anak pada usia 13-15 tahun yang tergolong pada usia operasional formal jauh lebih akurat dalam memberikan informasi apabila diwawancarai menggunakan wawancara terstruktur.

Eksperimen yang dilakukan oleh Suryani (2013) mendukung pernyataan Geiselman dan rekannya yang berusaha menguji efektivitas dari wawancara kognitif ketika diaplikasikan pada saksi anak. Geiselman & Padilla (1988) melakukan percobaan pada kelompok anak yang berusia 7-12 tahun dan

menemukan bahwa penggunaan wawancara kognitif meningkatkan 21% informasi lebih banyak dibandingkan penggunaan metode wawancara standar pada umumnya tanpa meningkatkan jumlah kesalahan dan informasi tambahan yang tidak terjadi pada peristiwa (dalam Obydzinska & Wach, n.d, p.19).

B. Wawancara Kognitif

1. Pengertian Wawancara Kognitif

Keputusan hakim dalam menjerat pelaku yang bersalah dalam tindak kriminal membutuhkan bukti yang kuat. Kebanyakan hakim mampu memberikan keputusan di pengadilan berdasarkan pernyataan para saksi. Proses peradilan pidana memang sangat menggantungkan pada hasil investigasi pada para saksi, karena baik polisi, penyidik, jaksa dan hakim tidak menyaksikan langsung kejadian perkara.

Oleh karenanya, sejumlah profesional telah berusaha mengembangkan metode tertentu untuk berkontribusi pada peningkatan keberhasilan menggali kembali ingatan dalam memori para saksi. Beragam teknik untuk melakukan wawancara investigasi pada saksi telah dicoba, hingga didapatkan salah satu teknik, yaitu “wawancara kognitif” yang mampu memudahkan dan memberi manfaat kepada para pelaku hukum untuk mendapatkan keterangan atas suatu kejadian tindak kriminal. Penggunaan teknik ini mampu mendatangkan manfaat saat diterapkan dengan orang dewasa, remaja hingga anak-anak. Teknik ini bahkan telah banyak digunakan oleh kepolisian di Inggris dan Amerika (Monjardin, 2015).

Wawancara kognitif adalah metode untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas informasi pada memori dengan cara memfasilitasi proses mengingat atau mengambil kembali informasi (*retrieval*). Metode ini digunakan untuk wawancara terhadap saksi dan korban, termasuk pada saksi anak. Bagi dunia forensik, wawancara kognitif lebih dari sekedar serangkaian pedoman umum atau koleksi teknik-teknik. Wawancara kognitif tak ubahnya resep khusus untuk melakukan suatu *interview* pada beragam jenis usia, dan latar belakang.

Teknik wawancara kognitif yang diciptakan oleh Ron Fisher dan Edward Geiselman pada tahun 1992 ini sudah dinilai berhasil sebagai alat bantu dalam menggali informasi pada para saksi. Melalui uji coba pencetusnya, teknik ini terbukti telah menghasilkan 25 - 35% lebih banyak dan akurat dibandingkan teknik wawancara standar milik kepolisian (Geiselman et al., 1986; Saywitz, Geiselman & Bornstein, 1992)

Wawancara kognitif sejak lama sudah diadaptasi untuk digunakan pada anak. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Geiselman dan Padilla (1988) untuk mengetahui fungsi wawancara kognitif dengan subjek anak antara usia 7 tahun hingga 12 tahun. Partisipan dalam penelitian ini diperlihatkan film dari simulasi sebuah perampokan sebuah toko, dan tiga hari kemudian setelah menyaksikan film tersebut mereka kemudian diwawancarai (dalam Saywitz, Geiselman & Bornstein, 1992, p.745).

Memon et al. (1996) juga melakukan pengujian efektivitas pada wawancara kognitif. Ia mendapati bahwa anak usia 8-9 tahun yang ditanyai dengan menggunakan teknik wawancara kognitif melaporkan lebih banyak

informasi yang benar ketika dihadapkan pada pertanyaan terbuka dan tertutup dibandingkan anak-anak yang diwawancarai dengan wawancara terstruktur. Holliday (2003) menegaskan pula melalui eksperimennya, bahwa anak-anak usia 4-5 tahun dan 9-10 tahun berhasil melaporkan lebih banyak informasi yang akurat terkait orang, aksi atau tindakan-tindakan, dan objek-objek ketika diwawancarai dengan teknik wawancara kognitif dibandingkan teknik wawancara standar pada umumnya.

Hasil penelitian di atas telah menunjukkan bahwa anak-anak yang diwawancarai dengan menggunakan teknik wawancara kognitif lebih banyak menyampaikan jumlah informasi yang lebih akurat dibandingkan dengan penggunaan wawancara terstruktur, walaupun dalam beberapa studi lain juga menemukan ketidakakuratan dalam pelaporannya (Goodman & Melinder, 2007).

Geiselman et al., (1984) menjelaskan bahwa, wawancara kognitif dikembangkan untuk meningkatkan sebanyak mungkin perolehan kembali informasi yang benar tanpa meningkatkan pelaporan informasi yang salah (dalam Adam-Quackenbush, 2017, p.7). Tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan proses *retrieval* pada saksi mata, wawancara kognitif juga diharapkan mampu meningkatkan kuantitas dan kualitas informasi dengan cara membuat saksi/korban merasa rileks, dan kooperatif.

Teknik ini juga berusaha mengurangi efek sugesti pada diri saksi. Pada sebagian besar kasus yang melibatkan anak, wawancara kognitif lebih dipilih untuk diterapkan dalam menggali data kepada anak sebagai saksi atau saksi

korban karena penggunaan pertanyaan terbuka dan tertutup yang efektif dan tepat pada tahap *questioning* dan *probing*. Selain itu, praktik wawancara kognitif cenderung berlangsung secara fleksibel, tidak kaku apalagi menekan anak dengan sejumlah pertanyaan yang rumit. Anak justru diberikan kebebasan untuk memberikan informasi apapun terkait peristiwa yang ia saksikan atau yang ia alami.

Dalam pelaksanaan wawancara kognitif, anak juga tidak dipandang hanya sebagai objek investigasi semata, sehingga upaya membangun *rapport* yang positif pada anak sebelum wawancara kognitif dilakukan merupakan suatu kewajiban. Keberhasilan penggalian data dalam pelaksanaan wawancara kognitif pada anak ternyata turut dipengaruhi oleh seberapa positif *rapport* yang sudah terbangun antara anak dan *interviewer*.

Hal menarik lain dari wawancara kognitif, ialah penggunaan beragam teknik yang berasal dari psikologi kognitif guna meningkatkan kinerja memori para saksi. Dalam (Orne, n.d) dijelaskan bahwa para saksi akan diberikan 4 dasar teknik yang mendukung peningkatan memori. Namun, penerapan wawancara kognitif pada anak tidaklah mudah. Selalu memungkinkan adanya kendala dalam penerapannya, karena dua dari teknik wawancara kognitif-seperti menceritakan kejadian dengan urutan terbalik, dan menceritakan dari perspektif orang lain-dinilai masih membingungkan beberapa anak (Goodman & Melinder, 2007, p.12). Empat teknik yang membangun pelaksanaan wawancara kognitif akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian ketiga dari sub bab wawancara kognitif.

2. Fungsi Wawancara Kognitif

Metode wawancara kognitif yang diciptakan oleh Ron Fisher dan Edward Geiselman merupakan pendekatan sistematis untuk mewawancarai para saksi mata dengan tujuan meningkatkan jumlah informasi yang relevan sekaligus mengurangi informasi yang salah (Geiselman & Fisher, 2014). Metode ini secara meluas digunakan di berbagai negara karena dinilai memiliki beberapa fungsi yang berdampak positif bagi *interviewer* dan *interviewee*, sehingga penerapannya dalam *setting* hukum tentu tidak perlu diragukan lagi. Berikut penjelasan fungsi dari penggunaan wawancara kognitif:

- 1) Teknik wawancara kognitif dapat meningkatkan keakuratan kesaksian tanpa melakukan sugesti pada saksi, sehingga saksi dalam kondisi kesadaran penuh dan berkesempatan untuk aktif mengambil kembali ingatannya guna menyampaikan keterangan terkait suatu peristiwa yang ia saksikan atau yang ia alami.

Sejumlah studi eksperimen membuktikan bahwa wawancara kognitif mengurangi penggunaan pertanyaan menuntun yang berisi informasi yang keliru pada anak usia sekolah. Salah satu penelitian itu dilakukan oleh Memon et al. (1996) pada anak usia delapan hingga sembilan tahun yang diwawancarai 12 hari kemudian pasca menonton sebuah film. Dua teknik dalam wawancara kognitif-*report all* dan *mental context reinstatement*-diaplikasikan untuk menggali ingatan para subjek. Hasil menunjukkan bahwa anak-anak yang diberikan instruksi berupa dua teknik dalam wawancara

kognitif mampu memberikan respon yang benar pada pertanyaan-pertanyaan sugesti dibandingkan mereka yang diberikan *interview* terstruktur.

2) Dalam proses wawancara kognitif, saksi berada dalam kondisi relaks. Saksi tidak dijadikan sebagai objek yang ditekan dan dituntun, sehingga ia bebas untuk menyampaikan apa saja yang ia rasa mampu membantu penyidik dalam menyelesaikan kasus tindak kriminal. Penelitian ini menguji pengaruh pelaksanaan wawancara kognitif pada tingkat kemampuan *retrieval* anak dalam memberikan informasi tentang film yang ditontonnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan wawancara kognitif tidak akan menjadikan anak diserbu dengan banyak pertanyaan. *Interviewer* justru akan lebih banyak menjadi pendengar yang baik dalam wawancara ini. Inilah salah satu faktor pendukung dari keberhasilan wawancara kognitif, di mana anak usia sekolah yang dinilai lebih terbatas dalam keterampilan kognitif dibandingkan dengan remaja dan orang dewasa, ternyata bisa memberikan keterangan terkait peristiwa yang disaksikannya (Gentle, 2012).

Lebih jauh, hal ini dapat dijelaskan melalui rangkuman pemahaman terkait kemampuan pemerolehan dan mengekspresikan bahasa pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) hingga menuju tahapan usia remaja awal (13-14 tahun). Penjelasan terkait kemampuan pemerolehan dan pengekspresian bahasa pada usia tersebut dapat dicermati pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. Kemampuan Pemerolehan dan Mengekspresikan Bahasa Pada 4 Kelompok Usia

Kemampuan Bahasa	<i>Preeschool</i> (3-5)	Usia awal SD (6-9)	Usia akhir SD (10-12)	Remaja Awal (13-14)
Kemampuan percakapan	Minimal	Baik	Baik	Baik
Pemahaman tentang aturan dari tata Bahasa	Tidak	Belum baik	Baik	Baik
Jumlah kosakata yang diketahui	Terbatas	Memadai	Banyak	Banyak
Pemahaman akan kalimat kompleks	Tidak	Bisa dengan sedikit kesulitan	Baik	Baik
Penggunaan preposisi	Minimal	Berkembang	Mampu	Mampu
Ketersediaan kata sifat dan kata keterangan	Terbatas	Berkembang	Baik	Baik
Mengenali penggunaan kata kerja yang beragam	Terbatas	Baik	Baik	Baik
Kelancaran dari berbicara dan ketepatan pengucapan	Sangat bervariasi	Baik	Baik	Baik

(dikutip dan diterjemahkan dari Sas, Louise. 2002, p.30. *The Interaction between Children's Developmental Capabilities and the Courtroom Environment. The Impact on Testimonial Competency*)

Tabel di atas menerangkan tentang kemampuan menerima (pemerolehan) dan mengekspresikan bahasa dari 4 kelompok usia, sekaligus menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitifnya. Piaget (1954) menyatakan bahwa para ahli kognitif sepakat

mengenai kemampuan anak dalam berbahasa memang berkolerasi terhadap kematangan kognitifnya (dalam Susanto, 2012, p.39).

Tekin (2013) menyatakan bahwa, anak-anak usia 3 tahun memiliki kosakata sekitar 900 kata yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan kalimat dengan hanya tiga atau empat kata, sehingga anak-anak prasekolah memiliki kesulitan dalam memahami pertanyaan yang panjang dan kompleks. Oleh karenanya, penggunaan wawancara kognitif tetap bisa dilakukan, namun pada tahapan *questioning* tentu harus lebih diperhatikan lagi struktur pertanyaannya. Seiring bertambahnya usia, daftar kosakata anak akan meningkat dan ketika tiba di usia sekolah mereka mulai mampu menggunakan bahasa yang lebih kompleks.

3) Penggunaan teknik wawancara kognitif akan memungkinkan terjadinya peningkatan pengambilan informasi dari memori saksi, dibandingkan pada *interview* standar kepolisian. Menariknya, wawancara kognitif dalam pelaksanaannya juga menunjukkan banyak keakuratan memori pada keterangan saksi (Geiselman & Fisher, 2014).

Kelebihan dari penggunaan wawancara kognitif ialah mampu menstimulasi anak untuk mengungkapkan informasi apapun yang bisa ia sampaikan kepada *interviewer*. Selain itu, penggunaan wawancara kognitif juga dapat mengurangi upaya memanipulasi proses *interview*, sehingga dapat memungkinkan para saksi untuk lebih mempertimbangkan pengalaman yang mereka alami atau saksikan dengan lebih baik.

3. Aspek Penting dari Wawancara Kognitif

Aspek penting dalam wawancara kognitif dapat dijelaskan melalui 3 proses psikologis, yakni dinamika sosial, memori & kognisi, dan komunikasi (Fisher, 2010; Fisher, Ross & Cahill, 2010:58).

Dinamika sosial dimaknai sebagai proses keberhasilan *interviewer* dalam membangun hubungan baik (*rapport*) utamanya mengenai kepercayaan pada saksi mata yang akan diwawancarai. *Interviewer* diharapkan mampu menunjukkan empatinya terhadap kesejahteraan, perasaan dan kesulitan yang dialami oleh saksi (Fisher, Ross, & Cahill, 2010; Holliday, Brainerd, Reyna & Humpries, 2009). Melihat saksi hanya sebagai subjek untuk mengumpulkan bukti harus dihindari dalam pelaksanaan wawancara kognitif. Keberhasilan dalam membangun dinamika sosial yang baik dapat ditunjukkan dengan upaya *interviewer* dalam meyakinkan para saksi untuk menghasilkan gambaran narasi yang kaya atas kejadian penting yang disaksikannya.

Hal ini dapat terwujud apabila saksi telah merasa nyaman untuk bercerita tentang apa yang ia saksikan, sehingga ia tidak akan menyediakan jawaban singkat terhadap pertanyaan yang mungkin diajukan dalam proses wawancara. Seorang *interviewer* harus memahami bahwa *interviewee* dalam konteks ini ialah anak, di mana ia memiliki informasi utama mengenai kejadian yang perlu disampaikan. Oleh karenanya, usaha yang *interviewee* lakukan akan lebih besar untuk mengingat dan menjelaskan apa yang ia saksikan. *Interviewer* perlu mendampingi untuk lebih aktif dalam

melakukan *retrieval* atas kejadian yang disaksikannya, seperti mengajukan pertanyaan terbuka dengan kalimat sederhana dan tidak mengganggu selama saksi memberikan tanggapan berupa narasi.

Aspek kedua berkaitan dengan sistem kognitif yang sebenarnya sudah banyak disinggung dalam pembahasan sebelumnya. Perlu dipahami bahwa wawancara kognitif didasarkan pada dua peraturan mendasar terhadap memori manusia, yakni (Obydzinska & Wach, n.d):

- 1) Jejak-jejak memori terdiri atas beberapa elemen. Dimana efektivitas dari proses mengingat tersebut berkaitan dengan banyaknya jumlah elemen yang saling tumpang tindih dengan seberapa kompleks kejadian yang disaksikan.
- 2) Terdapat beberapa cara yang memungkinkan proses pengambilan kembali ingatan (*retrieval*) dan pengkodean peristiwa. Jadi, informasi yang tidak dapat diambil kembali dengan satu cara dapat diakses kembali menggunakan metode lain.

Hal yang biasa diterapkan pada wawancara kognitif dengan anak sebagai *interviewee* ialah pemberian petunjuk (*clued recall*) ketika proses mengingat. Steward and Steward (1996) menambahkan bahwa, anak tidak memiliki kemampuan kognitif lebih baik dibandingkan orang dewasa untuk melakukan strategi *retrieval* dan umumnya mereka tidak mengerti apa yang harus mereka sampaikan pada sebuah wawancara di hadapan para penyidik (dalam Gordon et al., 2001, p.172). Namun, Hershkowitz, Lamb, Orbach, Katz & Horowitz (2012) menjelaskan bahwa anak-anak juga lebih baik diberikan

pertanyaan terbuka. Jenis pertanyaan terbuka menjadikan mereka secara bebas boleh menjawab pertanyaan sesuai dengan kebenaran yang mereka yakini secara pribadi.

Menurut Ling & Catling (2012) para saksi mata akan mampu melaporkan secara akurat bila diberikan pertanyaan terbuka (misalnya, “ceritakan pada saya apa yang tadi terjadi di lapangan”), dibandingkan pertanyaan tertutup (misalnya, “Apakah pencuri sepeda itu laki-laki berambut panjang?”).

Adanya pengaruh penggunaan pertanyaan terbuka dalam proses penggalian ingatan pada anak juga dikuatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Fredin (2011) yang berjudul, *Children As Eyewitnesses: Memory Recall and Face Recognition*. Penelitian ini menguji seberapa jauh kemampuan mengingat pada anak usia 8-9 tahun dan anak usia 12-13 tahun tentang kejadian yang ditayangkan lewat video.

Eksperimen ini membuktikan bahwa kelompok anak usia 8-9 tahun lebih banyak dan mampu memberikan pernyataan yang benar saat ditanyai dengan metode *free recall*. Oleh karena itu, penggunaan *open ended question* berguna pada usia anak agar mereka mampu menggali informasi sebanyak dan sedetail mungkin untuk dilaporkan pada wawancara. Penjelasan di atas membuktikan bahwa pertanyaan terbuka akan memberikan kesempatan pada para saksi untuk memberikan jawaban secara terbuka, detail dan luas.

Aspek penting terakhir dalam wawancara kognitif ialah proses komunikasi. Tepatnya, bagaimana *interviewer* mendorong saksi untuk terlibat

aktif dalam wawancara dan menstimulasinya agar bisa mengkomunikasikan informasi yang berhasil diingat dengan relaks.

Hal yang perlu dicermati ialah, ketika proses wawancara sangat mungkin terjadi masalah yang berhubungan dengan cara saksi dalam memberikan keterangan. Hal ini dapat menyebabkan informasi menjadi tidak bisa dipahami dan sulit dicatat oleh *interviewer*.

Perlu diingat, bahwa setiap wawancara adalah tindakan komunikasi antara dua belah pihak, sehingga upaya memahami kebutuhan psikologis para saksi perlu untuk dilakukan. Oleh karenanya, masing-masing harus menyadari kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki. Dalam wawancara kognitif, komunikasi ditingkatkan sebagai proses dari upaya membantu para saksi agar bisa memberikan informasi yang lengkap dan mendetail, sehingga *interview* tidak boleh dilakukan secara terburu-buru, dan pastikan juga *interviewee* mengerti atas apa yang diharapkan dalam pelaksanaan wawancara ini, sehingga *interviewer* tidak sekedar melakukan pencatatan pada informasi yang diberikan (Schollum, 2005).

Kemampuan komunikasi yang baik pada diri *interviewer* akan membantu jalannya wawancara kognitif. *Interviewer* juga perlu mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang sederhana guna mendapatkan jawaban yang bisa dielaborasi dengan keterangan para saksi atau hasil penyelidikan lainnya, terlebih bila yang dihadapi ialah anak (Saywitz & Camparo, 1998).

Perlu ditekankan lagi bahwa *interviewee*-lah yang memegang kendali penuh pada wawancara kognitif, sebab *interviewee* memiliki akses penuh

pada informasi yang dibutuhkan oleh *interviewer*. Peran dari *interviewer* adalah terbatas, yakni bertugas mendapatkan alasan yang kuat mengenai bagaimana saksi telah belajar dan sedapat mungkin memahami informasi itu, sehingga informasi yang diungkapkan saksi bisa diyakini kebenarannya. Sementara itu, mereka juga membimbing para saksi dalam proses mengingat kembali, menemani dan menyarankan strategi efektif mana yang bisa dilakukan untuk mencari memori serta mendorong keterlibatan aktif saksi dalam *interview*. *Interviewer* juga perlu menciptakan kondisi yang sesuai untuk membantu para saksi agar sebisa mungkin merasa nyaman dan aman dalam proses *interview*.

Hal penting lainnya ialah, melakukan pendekatan secara personal dalam proses *interview*. Perlakukan saksi sebagai individu dengan seperangkat keunikan sifat dan kemampuannya. Untuk mencapai tujuan ini, *interviewer* harus mulai membangun hubungan emosional dengan para saksi, tunjukkan empati, ungkapkan minat untuk memahami emosi dan situasi pribadi yang tengah dirasakan oleh saksi (Obydzinska & Wach, n.d:18). *Interviewer* harus berupaya mendorong saksi agar mau mengungkapkan ketakutan dan emosinya secara bebas. Hal ini diharapkan agar saksi tidak merasa terbebani saat mencoba mengingat kejadian yang ia saksikan dan menjadi terbuka dengan *interviewer*.

Dibangun dari asumsi-asumsi teoritis terkait kognitif manusia, pencetus teknik wawancara kognitif telah mengembangkan empat dasar teknik yang bisa diterapkan dalam wawancara kognitif untuk mengambil kembali jejak-

jejak memori dari setiap peristiwa yang disaksikan oleh para saksi. Dua dari cara untuk meningkatkan proses *retrieval* ini sudah dirancang untuk meningkatkan efektivitas mengingat sebagian informasi yang tumpang tindih dalam jejak memori. Sebaliknya, dua lainnya menyangkut cara-cara mengambil informasi.

Keempat metode *mnemonic* yang digunakan dalam wawancara kognitif terdiri atas, rekonstruksi keadaan sekitar kejadian (*mental context reinstatement*), pelaporan segala sesuatu (*report all*), mengingat dan melaporkan peristiwa dalam urutan yang berbeda (*change order*), dan mengubah perspektif (*change perspective*). Berikut penjelasannya:

a. Rekonstruksi keadaan sekitar kejadian (*Mental context reinstatement*)

Teknik ini menganjurkan *interviewee* untuk mengingat kembali situasi fisik seperti, di mana lokasi kejadian, seperti apa lokasi kejadian, suara apa saja yang ia dengar dll. Kemudian kondisi internal dirinya seperti, bagaimana posisinya saat itu, apa yang ia rasakan, pikirkan, reaksinya, juga mengingat sensori secara detail, seperti suara, suhu dll. Melalui aspek ini, *interviewer* diharapkan mencoba memahami kondisi mental *interviewee*.

Contoh instruksi yang bisa diberikan: “Ciptakan gambaran dalam pikiranmu tentang xxx. Pikirkan lagi di mana kamu berada saat kejadian xxx berlangsung. Bayangkan kamu kembali pada saat kejadian itu terjadi. Lihat lagi semua objek yang ada di sana dan

bagaimana posisinya. Kamu bahkan bisa mengingat dengan baik warna dari semua benda-benda itu. Dapatkan gambaran yang jelas dalam pikiranmu tentang tempat itu. Coba dengarkan lagi dengan baik. Suara-suara apa saja yang ada di sana. Bagaimana perasaanmu saat kejadian itu terjadi. Sampaikan padaku bila kamu sudah siap untuk menceritakan semua hal yang bisa kamu ingat tanpa meninggalkan satu detailpun. Setelah gambaran itu semakin jelas dalam pikiranmu, Saya harap kamu segera menceritakan itu, apapun yang muncul dalam pikiranmu (Centre For Research and Evidence on Security Threats, n.d.).

b. Pelaporan segala sesuatu (*Report all*)

Langkah *report all* mewajibkan saksi melaporkan semua hal dalam kejadian yang disaksikan tanpa terkecuali, walaupun mereka mungkin tidak merasa informasi ini penting untuk dijelaskan (Geiselman et al., 1986; Obydzińska & Wach, n.d).

Memberikan semua laporan secara detail, terlepas dari kepentingan mereka, di mana saksi harus memberikan keterangan secara bebas dan lengkap terhadap kejadian yang disaksikan, termasuk informasi yang dia rasa tidak signifikan. Saksi harus menghadirkan semua detail dari kejadian yang bisa dia ingat, bahkan bila itu bagi mereka tampaknya tidak penting, tidak konsisten dan acak.

Report all penting untuk dilakukan. Sebagian orang memilih untuk menahan informasi dan tidak menceritakannya kepada pewawancara

karena merasa tidak cukup yakin bahwa informasi itu penting (Geiselman et al., 1986). Padahal, saksi tidak tahu apa yang penting dari sudut pandang forensik. Oleh karena itu, penting untuk tidak menghilangkan rincian akan informasi apapun yang berkaitan dengan kejadian atau peristiwa kejahatan (Fisher & Geiselman, 1988). Semua rincian dari sudut pandang forensik ialah penting, karena mereka dapat menjadi petunjuk untuk penyelidikan lebih lanjut.

Terakhir, saksi diharapkan tidak melakukan proses penambahan atau pengurangan dalam keterangan yang diberikan, bahkan jika ia berpikir itu tidak penting. Berikan pengertian pada saksi untuk menjelaskan semua yang ia ingat dengan apa adanya pada wawancara (Geiselman et al., 1984).

Instruksi sederhana *report all* yang dapat diberikan kepada saksi ialah sebagai berikut: “*Saya tidak berada di lokasi kejadian pada pagi itu, sehingga Saya membutuhkan kamu untuk menceritakan semua yang kamu bisa ingat, bahkan jika kamu merasa hal itu tidak penting, walaupun terkesan remeh, atau kamu kesulitan mengingat informasi itu secara utuh. Potongan informasi sekecil apapun bahkan sangat bisa membantu investigasi ini. Segalanya yang muncul dalam benak dan pikiranmu tolong biarkan Saya mengetahuinya, bahkan jika kamu merasa kami sudah mengetahuinya. Silahkan gunakan waktumu dengan tenang dan ceritakanlah padaku semuanya yang bisa kamu ingat*” (Griffiths & Milne, n.d.).

c. Mengingat dan melaporkan peristiwa dalam urutan yang berbeda
(Change order)

Geiselman (1985) menyebutkan bahwa teknik ini dilakukan setelah para saksi berhasil menceritakan runtutan kejadian yang disaksikan secara utuh (dalam Monjardin, 2015, p.15). Pada teknik ini, saksi akan diminta menceritakan kembali setiap tahapan kejadian yang dilihat berdasarkan urutan waktu yang berbeda (Obydzińska & Wach, n.d:19). Urutan waktu bisa dimulai dari akhir kejadian ke awal, dari bagian tengah atau dimulai dari bagian penting kejadian hingga awal atau ke akhir kejadian. Bagaimanapun juga, cukup penting untuk mencoba memulai dari urutan terbalik, atau saksi bisa memulai dengan hal yang paling berkesan tentang kejadian itu. Bila saksi mampu menjawab dengan baik mintalah ia untuk memulai ceritanya dari bagian tengah atau akhir menuju ke bagian awal.

Instruksi *change order* berusaha memudahkan *interviewee* untuk menelusuri ingatan mereka dengan beragam cara dan mampu menghasilkan informasi tambahan yang mungkin lupa disampaikan saat melakukan *report all* di awal. Melalui teknik ini pula penyidik mampu menilai seberapa jauh saksi memahami kejadian dan apakah ia jujur terhadap informasi yang disampaikan atau justru mereka hanya sekedar mengarang cerita.

Penggunaan teknik ini juga dapat mengaktifkan kembali rangkaian isyarat *retrieval*, ketepatan *retrieval* dan mengurangi efek pelaporan

informasi berdasarkan skema pengetahuan yang menimbulkan pencampuran antara pengetahuan yang sudah ada dengan kejadian yang sesungguhnya terjadi. Penelitian yang dilakukan oleh Geiselman & Callot (1990) juga telah membuktikan bahwa teknik ini lebih efektif dibandingkan beberapa upaya mengingat kembali kejadian dari awal hingga akhir (dalam Griffiths & Milne, n.d., p.11).

d. Merubah perspektif (*Change perspective*)

Teknik *mnemonic* yang terakhir ialah meminta saksi untuk melakukan *recall* pada kejadian yang disaksikan atau dialaminya melalui perspektif orang lain. Instruksi ini dikembangkan berdasarkan riset yang dilakukan oleh Anderson dan Pichert (1978), di mana beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka tidak bisa lagi mengingat apapun tentang peristiwa tertentu. Partisipan lalu diminta untuk merubah perspektif dan mencoba mengingat kembali cerita tersebut dengan menggunakan perspektif orang lain (dalam Griffiths & Milne, n.d., p.9).

Gilbert and Fisher (2006) juga menemukan bahwa *interviewee* mampu mengingat kembali informasi secara akurat tentang video dari perampokan bank yang disaksikannya ketika diminta untuk melakukan *recall* dengan perspektif baru, yakni perspektif polisi dan perampok (dalam Griffiths & Milne, n.d., p.9). Teknik ini sebenarnya berusaha mendorong saksi untuk mengambil perspektif orang lain yang terlibat dalam peristiwa kejahatan tersebut dan menceritakannya dari sudut

pandang mereka. Dalam Fisher & Geiselman (1988) disebutkan bahwa *interviewer* perlu menyarankan saksi untuk mengingat kejadian dari perspektif orang lain yang hadir ketika kejadian itu berlangsung. Dimana saksi mencoba menempatkan dirinya pada peran tertentu dalam kejadian tersebut dan memikirkan apa yang harusnya dilihat. Pada praktiknya, pewawancara perlu meminta saksi untuk mendeskripsikan kejadian dari sudut pandang orang lain. Misalnya, dari sudut pandang saksi lain, pelaku atau korban.

Pemberian wawancara kognitif pada anak umumnya menggunakan keempat teknik dan menghabiskan waktu selama 30 menit bahkan lebih, tergantung sejauh mana *interviewee* mampu bekerja sama untuk melakukan upaya penggalian informasi dalam ingatannya.

Pada anak usia prasekolah, biasanya hanya menggunakan dua teknik *mnemonic* saja-pelaporan segala sesuatu dan rekonstruksi keadaan sekitar kejadian. Hal ini disebabkan karena anak usia ini cenderung sulit melakukan pelaporan kejadian dengan urutan terbalik dan masih belum bisa mengubah perspektifnya menjadi orang lain. Rangkuman penjelasan dari definisi keempat teknik *mnemonic-report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*-dalam wawancara kognitif dijelaskan secara rinci pada tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2. Rangkuman Teknik Wawancara Kognitif

Teknik	Penjelasan
<i>Mental Context Reinstatement</i>	Upaya menciptakan kondisi mental yang nyata, termasuk pada emosi yang dirasakan dari kejadian tersebut, serta mengajak <i>interviewee</i> untuk sementara berfokus pada indera tertentu dalam menyediakan informasi tambahan terkait kejadian yang disaksikan.
<i>Report all</i>	Upaya memotivasi <i>interviewee</i> untuk fokus berkonsentrasi, terlibat aktif dalam wawancara untuk kemudian menjelaskan seluruh detail peristiwa yang bisa ia ingat terlepas dari perasaan tentang informasi ini penting atau tidak serta keraguan yang muncul dari kebenaran akan ingatan tersebut.
<i>Change order</i>	Paling efektif dalam mengetahui seberapa paham <i>interviewee</i> pada kejadian yang disaksikan atau dialaminya. Teknik ini membantu penyidik untuk tahu apakah <i>interviewee</i> jujur dengan informasi yang diberikan, dan membantu penyediaan detail yang mungkin terlupa ketika tahap <i>report all</i> , serta mengurangi efek dari ingatan yang sudah disiapkan untuk diceritakan dalam proses wawancara.
<i>Change perspective</i>	Membantu <i>interviewee</i> untuk mengingat rincian spesifik dari kejadian dengan menggunakan perspektif dari orang lain di sekitarnya saat kejadian itu berlangsung.

(dikompilasikan dari Schollum, 2005, p.58; Center For Research and Evidence on Security Threats (CREST), n.d., p.5-8;

4. Tahap-tahap Wawancara Kognitif

Penggunaan wawancara kognitif telah terbukti tepat dilakukan untuk melakukan proses penggalian informasi pada para saksi guna menemukan fakta-fakta yang terjadi dalam kasus kejadian yang mereka alami atau yang mereka saksikan, baik secara langsung atau melalui media.

Menurut Pearson Education, Inc. (2006) prasyarat keberhasilan teknik wawancara kognitif didukung oleh kemampuan pewawancara dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan dengan cara yang terstandarisasi, menstimulasi *interviewee* untuk berpikir dan mengingat dengan lebih berusaha berfokus pada detail masalah dalam peristiwa, serta mendorongnya untuk mengungkapkan pendapat dan membicarakan segala hal yang mereka bisa ingat (dalam Suryadi, 17/04/2017).

Wawancara kognitif sebagai teknik investigasi *interview* psikologis pada saksi memiliki berbagai teknik penarikan memori yang bertujuan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas informasi yang diperoleh melalui suatu struktur wawancara yang terorganisasi, namun dilaksanakan dengan tetap fleksibel. Dalam melakukan wawancara kognitif terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan, diantaranya sebagai berikut (Kusumowardhani, 2016):

a. Tahap menjalin *rapport*

Hal pertama yang harus dilakukan oleh pewawancara sebelum melakukan wawancara kognitif pada para saksi ialah membangun *rapport*. Tujuan dari *rapport* adalah menjalin komunikasi dan

membangun kepercayaan yang empatik. *Rapport* yang terjalin dengan baik dapat membuat saksi menjadi tidak merasa cemas, kemudian akan merasa nyaman dan menjadi lebih berkonsentrasi dalam menyampaikan keterangannya. Pewawancara dalam melakukan wawancara kognitif diharapkan memberikan waktu bagi *interviewee* untuk mengingat kejadian, jangan menginterupsinya dengan pertanyaan atau memberikan tanggapan sebelum ia selesai menyampaikan pandangannya. Terakhir, perhatikan komunikasi nonverbal seperti mimik wajah, intonasi suara dan kecepatan bicarajangan bicara terlampau lambat dan cepat, serta upayakan juga suara terdengar bersahabat dan rileks.

b. Penjelasan tujuan *interview*

Setelah berhasil membangun *rapport*, pewawancara harus mampu menjelaskan tujuan dari proses wawancara yang akan dilakukan. Hal ini berdampak pada upaya yang akan dikerahkan oleh *interviewee* dalam melakukan proses *retrieval* yang dimiliki. Jelaskan dengan tenang bahwa wawancara ini sangatlah penting. Sampaikan bahwa ingatannya sangat dibutuhkan dalam proses wawancara ini, sehingga diperlukan bantuannya untuk berkonsentrasi dalam mengingat dan memanggil kembali informasi yang dimiliki dalam perpustakaan mentalnya. Jelaskan juga bahwa ia tidak perlu tergesa-gesa, karena ia diberikan waktu yang cukup untuk memanggil kembali informasi yang diperlukan.

c. Anjuran untuk melaporkan semuanya (*Report all*)

Pada tahapan ini, *interviewer* menganjurkan saksi untuk menceritakan apapun secara detail dari kejadian. Berikan penjelasan bahwa semua informasi adalah penting meskipun kadang *interviewee* mempersepsikan hal tersebut tidak penting dan mereka hanya mengingat sebagian saja. Justru dari informasi sebagian itu mungkin dapat memunculkan informasi lain yang penting dan relevan.

d. Tahap melakukan *questioning* dan *probing*

Setelah *interviewee* melaporkan semua hal yang ia ingat, perlu bagi *interviewer* untuk memberikan pertanyaan bila terdapat keterangan yang masih belum dimengerti atau belum jelas, sehingga *probing* sebagai upaya menggali pernyataan atau jawaban dari *interviewee* untuk mengetahui lebih dalam dan lebih banyak tentang informasi yang sudah ia sampaikan sebelumnya menjadi cukup penting. Penggalan informasi secara lebih detail atas hal-hal yang disampaikan oleh *interviewee* akan membawa *interviewer* pada keyakinan terkait relevansi dari informasi yang disampaikan dengan peristiwa yang dialami atau dilihat oleh saksi. Usahakan untuk selalu menggunakan kalimat tanya terbuka dibanding kalimat tanya tertutup, serta beri motivasi pada *interviewee* untuk terus bercerita apa adanya termasuk jika ia tidak yakin atau merasa lupa.

e. Tahap mengingat (*Guided recall*)

Dalam tahapan ini *interviewee* akan diminta untuk; 1) Mengingat kejadian dengan berbagai cara dan berbagai urutan waktu (*change order*). Pada umumnya *interviewee* akan bercerita dari awal hingga akhir kejadian. Setelah berhasil menjelaskan dengan urutan ini, minta *interviewee* untuk mengingat secara terbalik. Kemudian, minta lagi ia untuk menjelaskan dari bagian yang paling diingat ke bagian akhir, dari bagian tengah ke akhir, atau dari bagian tengah ke bagian awal.

Upaya mengingat dengan membolak-balik urutan dilakukan untuk memunculkan ingatan yang mungkin terselip. Keuntungan lainnya, kita bisa mengetahui *interviewee* mana yang jujur dan benar menyaksikan kejadian itu sendiri. Biasanya *interviewee* yang mengatakan kebohongan akan kesulitan memberikan keterangan dari kejadian akhir ke kejadian awal.

2) Mengingat informasi dari berbagai perspektif individu lain (*change perspective*). Dalam tahapan ini, berikan pengertian pada *interviewee* bahwa orang lain yang juga berada di lokasi kejadian bisa saja memberikan keterangan yang berbeda, sehingga *interviewee* diminta untuk sebisa mungkin mengingat kejadian dari perspektif orang lain, misal dari perspektif saksi lain, atau dari sisi korban atau bahkan pelaku.

3) *Interviewee* diminta untuk mengingat dengan mencari informasi lain melalui teknik *mental context reinstatement*. Apabila *interviewee*

berfokus pada apa yang ia dengar, maka ia dapat distimulasi dengan menggunakan panca inderanya yang lain. Tanyakan padanya, apa yang ia lihat di sekeliling? Bau apa yang dicitumnya? Ini akan menambah informasi yang kerap kali terlupakan, yaitu informasi tentang relasi *interviewee* dengan lingkungan di sekitarnya.

f. Tahap merangkum

Setelah semua tahapan di atas terlaksana, rangkum informasi yang sudah didapat dan konfirmasikan kembali pada saksi. Hal ini untuk mengurangi terjadinya *miss* komunikasi. Dalam melakukan konfirmasi gunakan kata-kata yang *interviewee* pakai sehingga ia langsung bisa memahami tanpa perlu banyak berpikir lagi. Terakhir, ijin *interviewee* menambahkan informasi baru jika dirasa perlu.

g. Penutup

Saatnya mengakhiri wawancara kognitif! Tutup *interview* dengan baik. Agar timbul kesan positif pada diri *interviewer* berikan apresiasi dengan menyampaikan terima kasih atau memujinya. Hal ini penting, karena ia sudah bekerja sama dan berusaha berkonsentrasi dalam mengingat kejadian yang dialami atau disaksikannya. Setelah melakukan konfirmasi, bawa percakapan ke dalam topik yang netral seperti pada tahap awal membangun *rapport*. Pada tahapan penutup

Tahapan wawancara kognitif di atas ditulis berdasarkan *workshop* wawancara investigatif dengan pemateri Dra. Reni Kusumowardhani, M.Psi, Psikolog pada tanggal 13-14 Februari 2016. Selaku peserta, peneliti

memiliki *handbook* berisi materi terkait pelatihan ini.

Panduan ringkas pelaksanaan wawancara kognitif edisi *Enhanced Cognitive Interview* (ECI) yang tidak jauh berbeda dengan panduan dalam *workshop* yang peneliti ikuti dijelaskan pada tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.3. Tahapan Wawancara Kognitif

Phase 1: Getting the Social Dynamics Right	<ul style="list-style-type: none"> • Greet and personalise the interview • Establish rapport • Pauses and no interruptions
Phase 2: Facilitating Communication and Recall	<ul style="list-style-type: none"> • Focused retrieval and concentrate hard • Report everything • Transfer control
Phase 3: Free Report (Maximizing the Interviewees' & Interviewers' Cognitive Processing)	<ul style="list-style-type: none"> • Context reinstatement and sketch plans • Open-ended questions
Phase 4: Questioning, Topic Selection and Promoting Extensive and Varied Retrieval.	<ul style="list-style-type: none"> • Report everything • Interviewee-compatible questioning • OK to say 'don't know' • OK to say 'I don't understand' • Activate and probe an image • Open and appropriate closed questions • Varied and extensive retrieval • Change the temporal order • Change perspectives and spotlighting • Sketch plans and drawing • Focus on all senses
Phase 5: Investigatively Important Questions	
Phase 6: Closure	<ul style="list-style-type: none"> • Recapitulation, Positive conclusion • Neutral topics
Phase 7: Evaluation	


Based on Rebecca Milne's 2004 training manual: 'The Enhanced Cognitive Interview: A step-by-step guide' (dalam Center For Research and Evidence on Security Threats (CREST), n.d., p.2).

C. Kompetensi *Retrieval* Berdasarkan Perspektif Islam

Salah satu hal menarik dalam pembahasan tentang kompetensi *retrieval* ialah bagaimana konsep ini dipahami melalui perspektif Islam. Konsep *retrieval* dapat dijelaskan melalui aktivitas menghafal al-Qur'an yang dilakukan oleh para hafizh. Menghafal al-Qur'an adalah aktivitas disengaja yang secara sadar dan sungguh-sungguh untuk mengingat bacaan ayat yang terdapat dalam al-Qur'an (Hasanah, 2017). Anjuran untuk menghafal al-Qur'an dalam Islam tergolong dalam hukum fardu kifayah yang berarti wajib dilakukan oleh seluruh umat Islam, namun apabila sudah dilakukan oleh sebagian umat yang lain maka hukum yang semula wajib tersebut tidak berlaku lagi pada sebagian yang lain.

Terdapat banyak rintangan yang dialami para penghafal al-Qur'an dalam mencapai tujuannya. Salah satu rintangan yang paling sering dialami para penghafal al-Qur'an ialah lupa. Lupa merupakan kegagalan dalam mengingat kembali seluruh atau sebagian informasi dari memori yang tersimpan dalam ingatan. Dalam al-Qur'an kata lupa disebut sebagai An-Nisyan yang mengandung makna lalai atau As-Sahwu (Islamiah, 2008). Dalam hal ini lupa seperti, seseorang melupakan sesuatu di suatu tempat. Lupa juga dimaknai sebagai hilangnya perhatian individu terhadap suatu hal.

Sebagai umat muslim, peneliti menyakini bahwa kognitif manusia telah didesain dengan keterbatasan dalam mengingat. Akan tetapi, dalam menghafal Qur'an, Allah SWT sejatinya telah memudahkan umatnya, sebagaimana dalam firmanNya yakni:

54:17  وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

“Dan sesungguhnya telah kami mudahkan Al-Qur’an untuk pelajaran, maka adakah orang-orang yang mengambil pelajaran?
(Q.S. Al-Qamar: 17)

Kemudahan menghafal al-Qur’an merupakan realita yang telah dibuktikan oleh para hafizh di dunia. Sudah banyak orang-orang yang berhasil menghafalkannya saat usianya masih kecil, lalu adapula yang berhasil dalam menghafalkannya saat usianya sudah lanjut, dan bahkan ada beberapa orang yang bukan beragama Islam, namun mereka bisa menghafalnya. Hal ini adalah bukti atas kemudahan al-Qur’an untuk dihafalkan. Walaupun begitu, kemudahan ini bersumber tak lain dari Allah SWT pada siapa yang berkeinginan untuk menghafalkannya.

Kajian tentang kemampuan mengingat sendiri amat terkait dengan mekanisme kerja memori pada otak. Hal ini karena otak merupakan organ paling kompleks dalam tubuh manusia yang bertanggung jawab penuh untuk menyimpan memori dan mengeluarkan informasi yang diingat oleh individu. Oleh karenanya, termasuk penting bagi seorang muslim untuk mengetahui cara-cara khusus apa yang perlu diterapkan dalam meningkatkan kapasitas mengingatnya agar informasi mudah untuk dikeluarkan kembali dari ingatan.

Upaya mengingat ayat demi ayat dalam al-Qur’an dapat dilakukan oleh seorang hafizh disebabkan karena penggunaan metode menghafal yang tepat. Akan tetapi, perlu ditegaskan bahwa segalanya dapat berhasil apabila didasari

dengan niat yang ikhlas, motivasi menghafal yang kuat, dan juga atas izin Allah SWT.

Selain itu, penyimpanan informasi terkait ayat al-Qur'an haruslah disertai dengan pemahaman, agar lebih efektif dalam mengeluarkan kembali hafalan. Karena itu seorang hafizh perlu memahami apa yang ia hafalkan, yaitu dengan membaca banyak tafsir-tafsir ringkas. Selanjutnya, menghayati makna dari setiap ayat yang dihafalkan juga dapat meningkatkan efektivitas penyimpanan dan pengeluaran hafalan tersebut.

Pada bahasan teoritik sebelumnya diketahui bahwa kompetensi *retrieval* pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor dimana salah satunya terkait bagaimana cara penggalian kembali ingatan pada anak (peran *interviewer*). Dalam konteks menghafal al-Qur'an pun diperlukan kehadiran seorang *muwajjih* (pembimbing) yang berperan sebagai pendengar dan berugas untuk memperbaiki bacaan hafalan yang dituturkan oleh si penghapal (Islamiah, 2008). Pembimbing dalam hal ini tentunya telah menghafal dengan cermat dan telah memahami kandungan dalam ayat-ayat tersebut, sehingga ia dapat memberikan respon apabila terdapat kesalahan, serta mampu mengarahkan anak yang tengah menghafal al-Qur'an apabila dia lupa.

Hal ini sesuai dengan proses penerapan wawancara kognitif yang memerlukan kehadiran seorang *interviewer* yang kompeten guna melakukan stimulasi pada anak untuk menggali kembali ingatannya dalam upaya menemukan bukti yang konkret. Apalagi usia anak di mata hukum kerap diragukan ketika memberikan kesaksian atas ingatannya. Hal ini berbeda dengan aktivitas

menghafal al-Qur'an, dimana justru pada usia anaklah potensi menghafal jauh lebih mudah dibanding pada usia dewasa.

Di dalam kitab Jami' Bayanil 'ilmi wa Fadhailihi karya Ibnu Abdil Barr, jilid 1 halaman 357, bahkan disebutkan sebuah maqolah (kata mutiara) berbahasa arab yang menyatakan bahwa potensi inteligensi anak usia dini cukup baik disebabkan karena tingginya daya serap dan daya ingat yang dimiliki, sehingga memungkinkan anak mengalami perkembangan peningkatan kognitif secara maksimal. Maqolah yang diucapkan oleh Al-Hasan Al-Bashri ini berbunyi sebagai berikut (Percakapan pribadi, 03 Juli 2018):

عن معبد عن الحسن البصري قال: العلم في الصغر كالنقش في الحجر

“Hafalan anak kecil bagaikan ukiran di atas batu, sedangkan hafalan setelah dewasa bagaikan menulis di atas air”.

Ingatan anak dalam penelitian ini telah menjelaskan pula bagaimana kemampuan *retrieval* anak dapat membantu menentukan seberapa berpotensi seorang individu usia anak untuk berperan sebagai penyedia informasi di pengadilan. Terlebih lagi, keterangan saksi mata berstatus anak merupakan persoalan krusial bagi pihak hukum.

Kemudian, kondisi dan situasi dari tempat untuk menghafal juga mendukung keberhasilan seorang anak dalam menghafal al-Qur'an. Lingkungan yang dilengkapi dengan penerangan dan ventilasi yang baik, asri, serta nyaman dapat meningkatkan konsentrasi anak. Lokasi seperti masjid, taman, alam bebas

dan ruangan yang lapang, bersih dan sepi kerap digunakan untuk para penghafal dalam melakukan proses hafalannya. Alangkah lebih baik lagi apabila orang tua mendesain sebuah ruangan di rumahnya untuk tempat anak-anaknya menghafal al-Qur'an, dan hal ini juga bisa dilakukan di sekolah.

Pada usia yang masih belia, kemampuan *retrieval* mengingat menuju pada tahap kesempurnaan, berbeda dengan individu usia dewasa yang cenderung mengalami penurunan daya ingat. Anak-anak yang tengah menghafal al-Qur'an tengah berusaha menjaga, memelihara atau menghafalkannya sebaik mungkin. Setiap anak memiliki metode sendiri atau cara khusus dalam menghafal. Akan tetapi, metode yang paling banyak disarankan pada anak ialah metode yang cocok dan menyenangkan.

Apabila metode yang digunakan tersebut menyenangkan, tentu sang anak dapat lebih mudah dalam mengingat setiap ayat yang tengah ia coba untuk hafalkan. Terlebih, seorang penghafal al-Qur'an yang berusia relatif muda jauh berpotensi memiliki daya serap terhadap materi-materi yang didengarnya, dibaca, dan dihafalnya, dibandingkan dengan mereka yang sudah berusia dewasa, walaupun tidak bersifat mutlak.

Hal ini membuktikan bahwa daya ingat anak usia muda lebih kuat terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera mereka (Iksan, 2008). Pandangan ini didukung oleh Pasiak yang menyatakan bahwa “dua jendela (penglihatan dan pendengaran) ini dibuat sedemikian rupa

sehingga menjamin pengambilan informasi dengan baik.” (dalam Susianti, 2016, p.4).

Oleh Al-Kahil (2011) dijelaskan bahwa individu yang mengerti bagaimana cara penyimpanan informasi terjadi dalam otaknya akan dapat menjalani proses menghafal dengan lebih mudah. Pada awalnya, mungkin untuk menghafal satu halaman saja seseorang memerlukan waktu satu bulan. Akan tetapi, setelah enam bulan berlalu, mungkin seseorang bisa menghafal satu halaman hanya dalam waktu dua jam saja.

Melalui penjelasan di atas diketahui bahwasannya konsep *retrieval* sejatinya amat dibutuhkan oleh manusia dalam menjalani kehidupan keseharian baik dalam tujuan duniawi (akademik, pekerjaan dan kehidupan sehari-hari) ataupun dalam tujuan akhirat, yakni upaya menghafal al-Qur'an. Ketika seseorang memiliki kemampuan dalam menghafal al-Qur'an, sebenarnya dirinya juga berpotensi dalam menghafal informasi lain yang diperlukan dalam kehidupan kesehariannya. *“Hal ini dikarenakan menghafal Al-Qur'an akan meningkatkan kemampuan berpikir, meluaskan cakrawala intelektual, serta memberikan individu kemampuan dahsyat dalam menghafal, memahami, dan menampung ilmu yang jauh melebihi dari kemampuan sebelumnya”* (Al-Kahil, 2011, p.17).

Proses menghafal al-Qur'an merupakan aktivitas yang kaitannya begitu erat terhadap kerja memori dalam otak. Peran orang tua atau guru amatlah penting dalam melakukan pendampingan pada anak saat proses

menghafal Al-Qur'an karena anak-anak belum memiliki tanggung jawab penuh terhadap hafalannya, dan mereka juga belum memiliki strategi sendiri untuk melakukan pengulangan terhadap informasi menyangkut bacaan al-Qur'an yang sudah dihafalnya (Susianti, 2016).

Hal ini sejalan dengan pandangan Gee (1994) dimana anak-anak usia operasional konkret belum memiliki strategi khusus dalam proses mengambil kembali ingatan yang tersimpan dalam memorinya. Oleh karena itu tugas *interviewer* dalam penelitian ini ialah mendampingi mereka mengatur strategi dalam melakukan *retrieval* atas informasi dari film yang sudah ditontonnya.

Miller dan Seier (dalam Santrock, 2012, p. 259) menjelaskan bahwa strategi tersusun atas aktivitas mental yang dilakukan secara sengaja guna meningkatkan pemrosesan informasi. Strategi yang dilakukan telah terangkum melalui empat teknik penting yang membangun keberhasilan wawancara kognitif pada anak. Beberapa metode menghafal al-Qur'an yang sering digunakan untuk berbagai kalangan seperti, metode Sima'i, metode Wahdah, metode Kitabah, metode Jama', metode Talqin, metode Tallaqi dll.

Kemampuan *retrieval* merupakan proses dimana informasi yang disimpan dalam ingatan dikeluarkan dari dalam penyimpanan (penggalan kembali). Dalam sejarah umat muslim diketahui bahwa sosok Abu Hurairah dikenal memiliki kemampuan mengingat yang luar biasa. Pasca wafatnya Rasulullah saw, beliau senantiasa menyampaikan hadits

Rasulullah. Daya ingatnya begitu tajam dan beliau pernah pula diuji ketajaman ingatannya akan setiap hadits yang pernah beliau sampaikan (Moslema.com, 26/06/2017).

Kemampuan mengingatnya yang begitu luar biasa menjadikan dirinya mendapatkan gelar otak perbendaharaan pada masa wahyu. Namun, perlu ditegaskan bahwa Allah SWT-lah yang telah menjadikan akal dari seorang Abu Hurairah agar mudah mengingat dan menghafal segala hadits tersebut. Kisah di atas mensyiratkan bahwa segala jenis metode dan kemampuan yang dimiliki oleh individu sehingga ia dapat untuk mengingat, mengambil kembali informasi pada ingatannya, atau menghafal suatu informasi dengan baik tak lain merupakan bentuk karunia dari Allah SWT.

D. Pengaruh Penerapan Wawancara Kognitif Terhadap Kemampuan Retrieval Anak

Terdapat banyak kasus kriminal di mana anak terlibat sebagai korban dan saksi. Di belahan benua lain, di Amerika Serikat pada tahun 2011 tercatat lebih dari 3 juta jenis laporan penganiayaan, di mana anak sebagai korban dalam kasus itu (U.S. Department of Health and Human Services, 2012). Hal serupa juga terjadi di Inggris. Terdapat hampir 60.000 kasus penganiayaan substantial yang menunggu putusan perlindungan pada tahun 2012 (Harker et al., 2013).

Sementara itu, di Indonesia sejak tahun 2011-2016 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) telah melakukan pencatatan dan perangkuman terhadap jumlah kasus yang melibatkan anak, khususnya sebagai korban. Selama kurun

waktu lima tahun terakhir telah tercatat sebanyak 583 kasus pada anak sebagai korban penculikan keluarga. Kemudian, telah terdata jumlah kasus kekerasan fisik pada anak (penganiayaan, pengeroyokan, perkelahian) sebanyak 948 kasus (Rincian Tabel Data Kasus Pengaduan Anak Berdasar Klaster Perindungan Anak KPAI, 2017).

Melihat kenyataan ini tentu kita merasa berduka dengan nasib anak-anak generasi penerus bangsa yang harus berhadapan dengan masalah hukum, baik sebagai korban, saksi bahkan pelaku. Anak yang menjadi korban pada kasus yang berkaitan dengan kekerasan fisik, penculikan dan jenis kasus lainnya tentu perlu untuk dimintai keterangan. Hal ini agar penyidik dapat memahami kronologi kejadian yang menimpanya.

Sementara itu, upaya penyidik untuk mengungkap pelaku kejahatan dari kasus tindak kriminal seperti penculikan, kekerasan fisik, seksual, *bullying* pada anak di sekolah bisa dilakukan dengan cara melakukan komunikasi pada anak selaku korban dari kejahatan atau melakukan komunikasi kepada keluarga korban, atau kepada teman dari korban yang tentunya masih berstatus anak agar mendapatkan informasi, petunjuk dan bukti guna menangkap pelaku kejahatan. Oleh karenanya, teknik komunikasi yang dilakukan oleh penyidik pada anak sangatlah penting dan tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Sangat penting bagi penyidik untuk menemukan cara yang tepat untuk mewawancarai mereka secara efektif, mengingat keterangan anak ialah petunjuk untuk mengungkap kasus atau bahkan menjadi satu-satunya bukti penguat di pengadilan.

Ilmu pengetahuan terus berkembang dan kajian tentang perkembangan memori dan kesaksian pada anak telah membawa para ilmuwan pada pemahaman bahwa, anak-anak yang diwawancarai dengan teknik-teknik yang sesuai dengan usia mereka akan mampu memberikan informasi yang akurat sebagaimana orang dewasa. Salah satu teknik yang bisa diterapkan ialah, wawancara kognitif ciptaan Ron Fisher dan Edward Geiselman yang diyakini menjadi teknik yang efektif dalam wawancara pada anak karena dinilai mampu memberikan pengaruh pada peningkatan kuantitas dan kualitas *retrieval* informasi pada memori anak.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Stacia Stolzenberg dan Kathy Pezdek berjudul *Interviewing Child Witnesses: The Effect of Forced Confabulation on Event Memory* pada tahun 2012 berfokus pada proses pemahaman pada kemampuan mengingat terhadap suatu peristiwa yang ditayangkan di video pada anak usia 6 dan 9 tahun yang kemudian dibandingkan dengan orang dewasa yang diberikan *delay* setelah 1 minggu menonton video tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Aspek yang dikaji oleh Stolzenberg & Pezdek (2012) ialah pada *forced confabulation* yang sekaligus menjadi bentuk perlakuan pada kelompok eksperimen. *Forced confabulation* sebagai salah satu dari banyak model pertanyaan dalam proses wawancara kognitif. Pada eksperimen ini, saksi di minta untuk mengupayakan kemampuan mengingatnya dengan menggali kembali informasi dan memberikan jawaban pada pertanyaan yang diajukan oleh investigator.

Stolzenberg & Pezdek (2012) mendapati bahwa sejumlah anak yang tergolong dalam kelompok kontrol tidak mampu memberikan jawaban yang cukup baik karena ia di berikan alternatif tertentu, yakni boleh menyatakan tidak tahu atau tidak ingat terhadap suatu pertanyaan yang tidak ia yakini jawabannya, dalam artian ia tidak didorong untuk perlu mengingat dengan lebih serius terhadap hal-hal yang ia lupakan dari video tersebut.

Sementara itu, sejumlah anak dalam kelompok eskperimen mampu mengingat dengan lebih baik dan akurat karena ia diberikan model pertanyaan berupa *forced confabulation*. Penelitian ini sebenarnya menggunakan satu konsep penting dari wawancara kognitif, yaitu *report all*. Dalam hal ini anak diharapkan berusaha untuk menjawab, dan sebisa mungkin tidak mudah mengatakan tidak tahu atau tidak ingat, sehingga anak diharapkan berupaya keras dalam mengingat seluruh kejadian demi kejadian pada video yang ditonton sebelumnya.

Bantuan dilakukan oleh para investigator dengan berusaha menciptakan suasana wawancara yang menyenangkan bagi si anak, sehingga dalam proses pengungkapan informasi atau menjawab pertanyaan yang diajukan anak bisa dengan leluasa menyampaikan apa yang sekiranya ia ingat tanpa tekanan. Kondisi ini menyebabkan anak tetap berusaha untuk mengingat dan menjelaskan apa yang terjadi dalam video itu walaupun ia tidak yakin dengan jawabannya. Eksperimen ini telah berhasil mendorong subjek untuk menggunakan spekulasi terbaik mereka dalam menjawab setiap pertanyaan walaupun mereka tidak yakin terhadap jawaban itu.

Penelitian yang dilakukan oleh Stolzenberg & Pezdek (2012) menggunakan konsep psikologi kognitif yang berusaha untuk membuktikan bahwa kemampuan mengingat pada anak tidak kalah dengan orang dewasa. Terbukti, mereka mampu merespon dengan baik dan jelas, serta jawaban mereka banyak pula yang tepat. Hasil penelitian mendapati bahwa penggunaan model pertanyaan *forced confabulation* pada wawancara kognitif mampu memberikan kemudahan dalam menstimulasi kemampuan *retrieval* pada anak.

Penelitian lain yang menunjukkan keandalan teknik wawancara kognitif dilakukan oleh Mia Gentle dari Deakin University pada tahun 2013 silam. Penelitiannya yang berjudul, *The Effectiveness of the Cognitive Interview Procedure with Child Witnesses* bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam dunia psikologi forensik terkait pemahaman akan efektivitas dari wawancara kognitif dalam upaya mengungkap kesaksian pada anak.

Penelitian oleh Gentle (2013) menggunakan sampel sebanyak 141 anak yang terdiri dari 70 anak usia 5-6 tahun dan 71 anak usia 8-9 tahun. Anak-anak yang berpartisipasi dalam penelitian eksperimen ini sudah mendapatkan izin dari orang tuanya dan kesemuanya tergolong tidak memiliki kesulitan belajar juga tidak pula memiliki kemampuan kognitif yang sangat tinggi.

Anak-anak yang berpartisipasi dalam penelitian ini kemudian diajak menonton sebuah pertunjukan bernama *magic show*. Seminggu hingga 10 hari kemudian mereka lalu diwawancarai oleh *interviewer* dan diminta mengingat tentang *magic show* yang mereka lihat. Metode desain menggunakan 3 (*Interview: Cognitive vs Modified Cognitive vs Structured*) x 2 (*Age: 5-6 years vs 8-9 years*)

x 2 (*Questions Type: True-biased vs False-biased*). Temuan dalam penelitian ini ialah, memberikan kebebasan bagi anak untuk menggambarkan peristiwa yang disaksikan atau dialaminya dapat meningkatkan akurasi mereka sebelum dipancing dengan pemberian isyarat tertentu melalui pertanyaan yang benar atau palsu dalam proses pelaksanaan wawancara kognitif.

Penelitian ini menggunakan dua teknik memori untuk melakukan wawancara pada anak sebagai saksi, yakni *drawing context reinstatement* dan *mental context reinstatement*. Hal ini dilakukan untuk menguji kemampuan mengingat terhadap usia anak dan kemampuannya dalam menahan sugestifitas pertanyaan. Dua pendekatan yang berbeda ini sengaja digunakan dengan harapan dapat memberikan sumbangsi informasi tentang peningkatan penerapan wawancara kognitif pada anak.

Sebagaimana dijelaskan pada bahasan sebelumnya, dalam wawancara kognitif terdapat teknik *mental context reinstatement*. Teknik ini menginstruksikan subyek untuk mengingat kembali situasi fisik dan kondisi internal dalam dirinya-seperti di mana lokasi kejadian, tempat itu seperti apa, posisinya pada saat itu, apa yang ia rasakan, pikirkan, reaksinya, juga mengingat sensori secara detail, seperti bau, suhu, dsb. Pada teknik ini *interviewer* tidak hanya berusaha memahami informasi yang diberikan oleh subyek, namun kondisi mentalnya pun berupaya dipahami (Kusumowardhani, 2016).

Salah satu bentuk dari pelaksanaan wawancara kognitif ialah, memberikan keleluasaan pada *interviewee* untuk melakukan proses mengingat atau menggali kembali informasi atas kejadian yang disaksikan secara bebas tanpa pemberian

isyarat yang berlebih. Selain itu *interviewee* juga memiliki akses penuh pada informasi yang dibutuhkan oleh *interviewer*. Peran dari *interviewer* adalah menjadi pendengar dan berusaha membangun komunikasi dan mengarahkan *interviewee* agar mampu menemukan kembali informasi yang tersimpan dalam perpustakaan mentalnya, sehingga mengajukan banyak pertanyaan apalagi dengan model pertanyaan yang sifatnya tertutup tidak begitu dianjurkan.

Adanya pengaruh penerapan wawancara kognitif terhadap kemampuan *retrieval* anak juga dikuatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Fredin (2011) yang berjudul, *Children As Eyewitnesses: Memory Recall and Face Recognition*. Penelitian ini mencoba menguji seberapa jauh kemampuan mengingat pada anak usia 8-9 tahun dan anak usia 12-13 tahun tentang kejadian yang ditayangkan lewat video, sekaligus mengkaji mengenai keyakinan atau kepercayaan diri mereka pada jawaban yang diberikan dibandingkan dengan orang dewasa.

Eksperimen ini memberikan perlakuan berupa *free recall* pada kelompok eksperimen. Sementara itu, pada kelompok kontrol diberikan 39 pertanyaan terfokus yang berkaitan tentang isi film, di mana setiap pertanyaan terdiri atas dua pilihan jawaban. Hasilnya, pada kelompok eksperimen yang berusia 8-9 tahun ternyata lebih banyak yang mampu memberikan pernyataan yang benar saat ditanyai dengan metode *free recall*. Eksperimen ini telah membuktikan bahwa anak-anak juga mampu memberikan pelaporan yang akurat ketika mereka diperbolehkan untuk memilih apa yang ingin mereka laporkan, bukannya malah dibatasi jawabannya. Oleh karenanya, menggunakan *open ended questioner*

sangat tepat pada anak agar mereka mampu menggali informasi sebanyak dan sedetail mungkin untuk dilaporkan pada wawancara.

Walau begitu, menurut Saywitz, Geiselman, & Bornstein (1992) penggunaan teknik wawancara kognitif pada anak di bawah usia 6 tahun agak sulit dilakukan. Mereka cenderung kesulitan memberikan informasi, baik secara kuantitas dan kualitas. Padahal, mereka sudah difasilitasi dengan beragam metode *mnemonic* dalam wawancara kognitif. Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada upaya menguji efektivitas wawancara kognitif yang terdiri atas seperangkat teknik *mnemonic* sebagai aspek penting dalam membangun keberhasilan *retrieval* pada anak.

Dengan beragamnya model penelitian eksperimen yang ada, para peneliti mulai menguji penerapan teknik wawancara kognitif dan aspek-aspek penyusunnya guna mengetahui korelasinya terhadap tingkat kemampuan *retrieval* pada anak. Studi tentang pengaruh pemberian wawancara kognitif pada kemampuan mengingat juga sudah diujikan pada anak berkebutuhan khusus. Oleh karenanya, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai bagaimana kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret bisa ditingkatkan dengan menggunakan wawancara kognitif sebagai alat bantu.

Perbedaan penelitian ini terletak pada subyek penelitian yang hanya menggunakan anak saja tanpa perbandingan pada orang dewasa, sehingga fokus peneliti ialah hendak mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terkait kejadian dalam cuplikan film yang disaksikannya dan mengetahui pengaruh dari penggunaan wawancara

kognitif dalam peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret. Hal ini dilakukan peneliti dengan menggunakan *setting* pendidikan kepada anak kelas 5 SD di sebuah sekolah di kota Malang.

Terakhir, penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang signifikan pada perkembangan psikologi kognitif dan psikologi forensik yang sejatinya semakin dibutuhkan dalam *setting* forensik sebagai upaya penyelesaian masalah hukum yang melibatkan anak di Indonesia, khususnya sebagai saksi atau saksi korban.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menentukan hipotesis sementara dari penelitian ini, yakni:

H_0 : Kelompok yang diberikan perlakuan berupa wawancara kognitif tidak signifikan lebih tinggi kemampuan *retrieval* dalam memorinya dibandingkan kelompok yang tidak diberikan teknik wawancara kognitif.

H_1 : Kelompok yang diberikan perlakuan berupa wawancara kognitif signifikan lebih tinggi kemampuan *retrieval* dalam memorinya dibandingkan kelompok yang tidak diberikan teknik wawancara kognitif.

Bila hipotesis H_1 terbukti, maka dapat dipastikan bahwa; 1) Terdapat pengaruh terhadap kemampuan *retrieval* kelompok eksperimen akibat penggunaan wawancara kognitif, dan 2) Terdapat perbedaan signifikan dari kompetensi *retrieval* pada kelompok eksperimen yang dimintai keterangannya dengan menggunakan teknik wawancara kognitif dibandingkan dengan kelompok kontrol.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan, Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen karena menggunakan perlakuan pada kelompok tertentu, yakni kelompok eksperimen. Perlakuan tersebut berupa pemberian teknik wawancara kognitif. Selain itu, pendekatan kuantitatif eksperimen ini sengaja dipilih karena mampu menjawab permasalahan utama dari penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui suatu pengaruh yang timbul sebagai akibat dari adanya suatu perlakuan tertentu-pemberian teknik wawancara kognitif-untuk meningkatkan kemampuan *retrieval* pada memori anak usia operasional konkret.

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini ialah *true-experimental design* dengan menggunakan model *post-test only control design*. Rancangan ini cukup populer dalam metode eksperimen dan diterapkan karena pemberian *pre-test* dinilai tidak mampu menghasilkan efek-efek yang diharapkan (Creswell, 2016).

Menurut Coolican (2014), dikatakan *true-experimental design* (eksperimen yang sebenarnya) karena melalui desain ini peneliti mencoba semampunya agar dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya pelaksanaan eksperimen, termasuk pada pengambilan sampel dan kondisi-kondisi dalam proses penelitian, sehingga kualitas dari pelaksanaan rancangan penelitian-

validitas internal-dapat diraih dengan baik. Ciri utama dari *true-experimental design* adalah sampel yang digunakan sebagai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara *random* (acak) dari populasi tertentu yang sudah ditetapkan.

Dalam (Coolican, 2014:76) dinyatakan bahwa, “*if the dependent variable were recall of a wordlist we would check that both groups were equivalent on a similar memory task before starting the experiment*”. Pernyataan Coolican (2014) ini menjelaskan bahwa, *pre-test* dalam sebuah penelitian eksperimen diperlukan untuk menentukan apakah kelompok kontrol dan eksperimen sudah sebanding, sehingga layak untuk dilakukan proses pengukuran.

Lebih jauh, upaya *pre-test* dilakukan agar kesimpulan mengenai pengaruh variabel bebas (VB) terhadap variabel terikat (VT) menjadi lebih akurat, mengingat kedua kelompok penelitian dinyatakan sudah setara sejak awal. Dalam konteks penelitian ini, untuk mengetahui setara atau tidaknya kelompok eksperimen dan kontrol agar kemudian bisa dilakukan pengukuran pada variabel bebas (*retrieval*), maka cukup dilakukan sebuah pengukuran kecerdasan umum terhadap populasi yang ada. Hasil tes kecerdasan umum pada populasi yang terlibat akan menjadi rujukan peneliti dalam memilih secara random sampel penelitian yang akan terlibat dalam eksperimen peneliti.

Keputusan tidak melakukan *pre-test* juga didasari oleh beberapa faktor risiko yang dikhawatirkan berdampak pada hasil penelitian. Faktor risiko yang pertama ialah, dengan adanya *pre-test* subyek menjadi tahu mengenai film yang digunakan sebagai stimulus. Bila subjek tertarik pada film, maka sangat

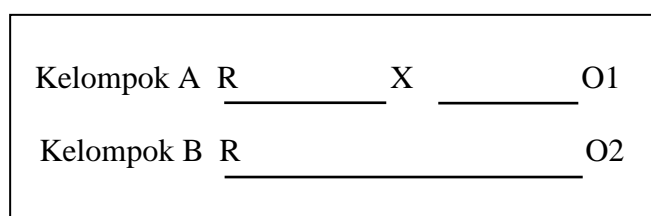
memungkinkan subjek untuk mengakses stimulus (video) melalui media tertentu seperti YouTube sebelum jadwal pelaksanaan *post-test*. Hal ini tentu dapat memberikan risiko pada tingkat kemampuan *retrieval*, karena adanya efek pengulangan pada informasi dalam film. Faktor risiko pertama ini disebabkan karena adanya ketidakmampuan peneliti dalam mengontrol partisipan saat berada di luar pengawasan peneliti untuk tidak mencari tahu-*searching* di internet-mengenai video yang sudah disaksikannya ketika *pre-test*.

Faktor risiko kedua ialah, wawancara kognitif akan dilakukan dua kali dengan menggunakan film yang sama. Sebenarnya secara realitas sah-sah saja untuk melakukannya berulang kali, namun dalam penelitian ini besar kemungkinan para subjek dapat melakukan pertukaran informasi dengan saling bercerita terkait apa yang mereka pahami dalam film tersebut. Hal ini mungkin terjadi karena adanya *delay* antara waktu *pre-test* menuju *post-test*, di mana peneliti harus kembali menyesuaikan waktu pelaksanaan penelitian dengan jadwal dari pihak sekolah.

Kerugian yang peneliti dapatkan bila tetap melakukan *pre-test* ialah tersedianya peluang atas masuknya informasi dan keyakinan yang salah, kurang tepat akan cerita dalam cuplikan film terhadap memori anak dikarenakan adanya kesempatan bagi anak untuk saling bertukar informasi mengenai kejadian dalam film yang sudah ditontonnya. Hal ini memungkinkan subjek menjadi ragu dengan ingatannya dan justru terpengaruh dengan ingatan temannya yang lain. Hal ini biasa terjadi pada para saksi yang dikumpulkan di ruangan yang sama sebelum dimintai keterangannya akan sebuah peristiwa secara lebih detail.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama akan diberikan perlakuan (X) dan disebut sebagai kelompok eksperimen. Sebaliknya, kelompok lainnya yang tidak diberikan perlakuan akan disebut sebagai kelompok kontrol. Sesuai namanya, *post-test*, maka pada penelitian hanya akan dilakukan *post-test* pada kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen tentunya setelah diberikan perlakuan berupa pemberian teknik wawancara kognitif oleh *interviewer*, dan pada kelompok kontrol hanya observasi tanpa perlakuan khusus, di mana subyek hanya diminta bercerita bebas terkait peristiwa yang diingat dari film pada lembar kertas yang sudah disediakan.

Perlakuan dalam penelitian ini merupakan teknik khusus untuk menstimulasi kemampuan *retrieval* pada memori subyek. Perlakuan ini berupa pemberian wawancara kognitif pada kelompok eksperimen untuk mengukur apakah teknik yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan *retrieval* subyek dalam mengingat kembali informasi dari sebuah kejadian dalam cuplikan film, sehingga subyek tersebut dinyatakan mampu untuk memberikan detail informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya. Gambaran dari skema atau rancangan eksperimen yang peneliti gunakan dijelaskan pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Skema Desain Eksperimen *Post-test Only Control Design*

(Sumber: Creswell, 2016, p.243).

Keterangan:

R = Pemilihan responden secara random

X = Perlakuan yang diberikan

O1 = Nilai *post-test* pada kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan

O2 = Nilai *post-test* pada kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel penelitian dipergunakan untuk menegaskan masalah yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis diantaranya:

1. Variabel terikat (*dependent*): Kemampuan *Retrieval*

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain atau dipengaruhi oleh variabel lain (Kuntjojo, 2009). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan *retrieval* sebagai salah satu konsep penting pada memori. Variabel ini akan diukur untuk mengetahui besarnya efek atas perlakuan yang diberikan.

2. Variabel bebas (*independent*): Teknik Wawancara Kognitif

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang memiliki pengaruh terhadap variabel lain (Kuntjojo, 2009). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu teknik wawancara kognitif yang menjadi sebab dari timbulnya atau meningkatnya variabel terikat.

Peneliti menentukan kemampuan *retrieval* sebagai variabel terikat dan pemberian teknik wawancara kognitif sebagai variabel perlakuan atau bebas karena dari hasil kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

para akademisi telah menunjukkan bahwa, penggunaan beberapa teknik *mnemonic* yang terdapat dalam wawancara kognitif menjadi faktor penunjang keberhasilan proses *retrieval* pada memori anak. Anak-anak yang diwawancarai melalui stimulasi teknik *mnemonic*, dengan mempertimbangkan kebutuhan psikologisnya, ditambah dengan adanya proses komunikasi yang positif dalam proses wawancara, sebagaimana dengan yang dilakukan dalam pelaksanaan wawancara kognitif disinyalir mampu meningkatkan kemampuan *retrieval* yang dimiliki.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. *Retrieval*

Retrieval didefinisikan sebagai kapasitas subyek dalam menggali atau mengambil kembali informasi yang disimpan dalam ingatannya. Kemampuan *retrieval* dalam penelitian ini diukur melalui dua aspek, yakni ingatan dan pemahaman subyek menyangkut unit-unit informasi penting dalam peristiwa yang sudah ditontonnya. Penilaian kemampuan *retrieval* pada setiap unit informasi didasarkan pada rentang persentase dalam panduan penilaian skala rubrik. Pada penelitian ini, tujuan yang diharapkan ialah subyek dapat memberikan banyak detail informasi yang benar terkait film, sehingga subyek dapat digolongkan dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi.

2. Wawancara kognitif

Merupakan teknik pengambilan informasi dan teknik komunikasi yang dirancang untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas *retrieval* dalam ingatan anak. Wawancara kognitif sebagai variabel perlakuan dalam

penelitian ini dilakukan berdasarkan pedoman modul yang sudah disusun oleh peneliti. Dalam penerapannya, wawancara kognitif melibatkan 4 teknik penting, diantaranya kebebasan dalam menceritakan kembali seluruh detail informasi yang mampu diingat, upaya membentuk sebuah gambaran peristiwa melalui dua fungsi indera utama, kemudian melaporkan peristiwa dari urutan yang berbeda, dan terakhir memberikan informasi dengan menggunakan sudut pandang tokoh lain dalam cerita tersebut.

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan dari satuan-satuan unit analisis atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Sugiyono (2011) menjelaskan populasi sebagai himpunan atau wilayah yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Karakteristik dari populasi yang peneliti tentukan adalah anak-anak usia operasional konkret yang masih berusia 6 hingga 12 tahun, dan subyek yang terlibat harus memiliki kecerdasan rata-rata. Kecerdasan umum subyek diukur dengan tes tertentu, yakni CPM dan dikuatkan dari keterangan wali kelas subyek. Sementara itu, keputusan peneliti memilih anak usia 10-12 tahun menjadi subyek penelitiannya didasarkan karena penelitian Suryani (2013) yang mendapati bahwa, anak usia ini lebih cocok menggunakan teknik wawancara kognitif ketimbang wawancara terstruktur.

Lebih jauh, anak-anak yang berada pada usia 10-12 tahun masuk dalam kategori usia operasional konkret dan pemilihan usia tersebut juga berdasarkan pertimbangan berikut; 1) Sebelumnya rata-rata usia korban kekerasan dan pelecehan banyak dialami oleh remaja SMA dan SMK, tetapi kini semakin banyak kasus serupa yang didominasi oleh usia SD bahkan usia prasekolah. Dilansir dalam (www.idai.or.id), satuan tugas perlindungan anak menyatakan, berdasarkan usia korban, kasus kekerasan seksual terbanyak terjadi pada usia 6-12 tahun (33%) dan terendah pada usia 0-5 tahun (7,7%), 2) Terdapat kesulitan bagi penyidik saat melakukan investigasi guna mengumpulkan informasi dan bukti-bukti untuk mengungkap kasus tindak kriminal yang disaksikan oleh anak usia sekolah dasar, 3) Penggunaan wawancara kognitif sudah banyak diujikan di banyak negara, baik dalam *setting* forensik nyata atau untuk kepentingan penelitian dan dinilai berhasil membantu saksi usia 6-12 tahun guna meningkatkan kemampuan mengingat terkait peristiwa yang disaksikannya.

4) Berdasarkan teori, anak usia 9-12 tahun telah mengembangkan kemampuannya untuk menalar menggunakan logika daripada intuisi terkait situasi yang dialami. Mereka juga sudah menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai hukum sebab akibat suatu peristiwa dan mampu menelusuri kejadian berdasarkan ingatan serta memahami kejadian secara runtut dan bisa menceritakannya, 5) Dalam konteks hukum, khususnya di Indonesia, syarat obyektif sebagai saksi ialah sudah berumur 15 tahun. Usia 10-12 yang tergolong tahap operasional konkret berarti belum memenuhi syarat obyektif ini. Ditambah lagi, anak usia ini kerap dinilai tidak mampu menerangkan apa yang ia lihat, ia

ketahui, ia dengar dan yang ia alami sendiri, sehingga melalui penelitian dengan menggunakan *setting* pendidikan, peneliti berusaha menguji kemampuan anak dalam melakukan *retrieval* dan pelaporan terkait peristiwa dari film yang disaksikannya.

Berdasarkan pertimbangan yang sudah dipahami peneliti, maka populasi penelitian ini adalah anak usia Sekolah Dasar (SD) yang berusia 10-12 tahun dan tengah berada di kelas 5B SD Brawijaya Smart School. Anak-anak ini berasal dari institusi pendidikan yang sama, yakni SD Brawijaya Smart School. Dalam penelitian ini, jumlah populasi keseluruhan dari subyek penelitian ialah 28 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian yang berada di tingkatan yang sama dalam sebuah sekolah memudahkan peneliti untuk mengatur para subyek yang terlibat dalam penelitian.

Setelah diketahui jumlah populasi, peneliti menentukan jumlah sampel penelitian. Sampel ialah, sejumlah kecil individu yang akan diteliti oleh peneliti dan mereka diambil dari total populasi. Menurut Sugiyono (2011) sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Karena merupakan bagian dari populasi yang ada, maka pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang ada.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, karena penulis telah menetapkan sifat-sifat dan karakteristik dalam menentukan sampelnya. Tujuannya untuk menjaga validitas internal sehingga penelitian mencapai hasil yang maksimal dan meningkatnya kelayakan suatu

penelitian. Penentuan jumlah sampel merujuk pada pendapat Arikunto (2006), apabila jumlah subjeknya lebih dari 100, maka diambil antara 10-15% atau 15-25%. Akan tetapi, jika seperti yang dialami peneliti yakni kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Adapun subyek penelitian yang diambil sebagai sampel harus memenuhi syarat sifat dan karakteristik sebagai berikut:

- a. Subyek merupakan siswa dari SD Brawijaya Smart School (BSS)
- b. Subyek merupakan peserta didik yang berusia 10-12 tahun
- c. Subyek memiliki tingkat kecerdasan *average* (rata-rata)

Fokus dari penelitian ini ialah mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* subyek dengan penggunaan wawancara kognitif. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan mengingat, memperoleh atau memanggil kembali, dan menggunakan pengetahuan, serta mengkomunikasikan ingatan juga dipengaruhi oleh tingkat inteligensi individu. Subyek yang memiliki inteligensi yang sama berarti memiliki daya tangkap dan penyimpanan terhadap informasi yang relatif sama, sehingga subyek tersebut memiliki fungsi *retrieval* yang tidak jauh berbeda. Oleh karenanya, inteligensi dari subyek yang terlibat perlu dikontrol agar tidak terjadi kesenjangan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kecerdasan subyek diukur dengan menggunakan tes kecerdasan umum *Colours Progressive Matrices (CPM)* dan didukung dengan pernyataan guru yang bersangkutan akan kemampuan kognitif anak yang secara mayoritas setara. Peneliti mengelompokkan subyek dengan nilai tes IQ yang setara untuk kemudian

dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlu ditekankan bahwa tes inteligensi dilakukan hanya untuk memastikan bahwa subyek memang tergolong dalam kecerdasan normal sehingga bukan merupakan bagian dari variabel yang diteliti.

d. Subyek belum mengenal film yang digunakan untuk penelitian

Kemampuan subyek dalam menggali kembali informasi yang tersimpan dalam perpustakaan mentalnya juga dipengaruhi oleh pengulangan dan *relearning*. Oleh karenanya, peneliti akan meminta subyek untuk mengisi sebuah angket berkaitan dengan judul film yang pernah diperoleh subyek, dan jangka waktu saat subyek memperolehnya.

e. Bersedia dan berkomitmen mengikuti seluruh proses penelitian eksperimen hingga akhir.

Berdasarkan syarat-syarat tersebut peneliti mendapatkan dua kelas yang sesuai-kelas 5B dan 5D. Seluruh anak didiknya lalu diukur potensi kecerdasannya dengan tes inteligensi. Kelas 5B dengan nilai tes IQ yang merata terpilih menjadi subyek dalam penelitian ini. Sementara itu, kelas 5D karena terdapat nilai tes IQ yang cukup kontras, maka hanya akan dijadikan sampel untuk uji coba penelitian eksperimen. Penentuan kelompok kontrol dan eksperimen pada kedua kelas dilakukan dengan cara *random*. Data siswa dirangkum pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Data Siswa Kelas 5B dan 5D SD Brawijaya Smart School.

Kelas	Jumlah Siswa	Laki-laki	Perempuan
5B	28	15	13
5D	29	15	14

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengambilan data, peneliti membutuhkan metode atau teknik khusus untuk mengumpulkan data yang valid dalam penelitian. Selain itu, dibutuhkan juga alat bantu untuk memudahkan proses pengumpulan data.

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan wawancara kognitif dalam peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi mengenai peristiwa dari cuplikan film yang ditontonnya, yakni sebagai berikut:

1. Tes Inteligensi

Tes inteligensi akan dilakukan secara klasikal (kelompok). Tes inteligensi dilakukan untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan kriteria peneliti. Peneliti membutuhkan anak-anak yang memiliki tingkat kemampuan kognitif yang setara, sehingga tidak ada bias dalam proses pelaksanaan eksperimen. Tes inteligensi merupakan alat untuk menilai dan mengukur kemampuan dasar atau kecerdasan seseorang secara objektif. Tes inteligensi yang dipilih *Colours Progressive Matrices* (CPM)-sudah melalui berbagai uji coba (reliabilitas dan validitas). Tes ini merupakan salah satu alat tes terbaik untuk mengukur inteligensi umum, di mana CPM dapat mendeskripsikan kemampuan abstrak atau pemahaman non verbal. CPM dipergunakan untuk mengukur taraf kecerdasan bagi anak-anak yang berusia 5 sampai 11 tahun. Tes CPM juga dapat digunakan pada anak abnormal.

Cara penilaian pada tes ini adalah memberi nilai 1 pada jawaban yang benar, dan nilai 0 pada jawaban yang salah, sehingga skor mentah atau *Raw*

Scored maksimal yang dapat diperoleh adalah 36 (RS maksimal = 36). Setelah *Raw Score* diperoleh, maka tester perlu mengubah skor tersebut ke dalam bentuk persentil sesuai dengan usia kronologis testee. Jika sudah diubah menjadi persentil, maka tester akan dapat menggolongkan testee ke dalam *grade* dan kapasitas intelektual. Lebih jauh, aspek yang diukur pada CPM, diantaranya sebagai berikut (Nur'aeni, 2012):

1. Berpikir logis atau menalar, yaitu kemampuan untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan bahwa kesimpulan itu benar sesuai dengan pengetahuan sebelumnya.
2. Kecakapan pengamatan ruang, yaitu kemampuan untuk membayangkan dan menganalisa ruang dengan baik.
3. Kemampuan berpikir analogi, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan masalah yang baru.
4. Kemampuan memahami hubungan antara keseluruhan dan bagian, yaitu kemampuan untuk memahami hubungan antara pola gambar besar dengan pola gambar kecil.

2. Perlakuan Eksperimen

Perlakuan pada penelitian eksperimen ini berupa pemberian teknik wawancara kognitif. Teknik wawancara kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dari kemampuan *retrieval* pada saksi sudah dikembangkan sejak tahun 1984-1985 oleh dua orang psikolog kenamaan asal Amerika-Ron Fisher dan Edward Geiselman (Obydzinska & Wach, n.d.).

Teknik ini juga sudah lama digunakan di banyak negara maju, khususnya di Inggris dan Amerika Serikat sebagai alat bantu dalam menggali informasi pada saksi dengan beragam populasi, mulai dari anak-anak hingga lansia.

Teknik ini didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi kognitif-mengingat dan pengambilan informasi dari memori-juga penelitian empiris dari wawancara kognitif yang sudah didokumentasikan sejak dulu. Pemberian wawancara kognitif umumnya terdiri atas empat teknik *mnemonic* diantaranya; 1) *Report All*, 2) *Change Order*, 3) *Change Perspective*, 4) *Mental Context Reinstatement*. Sudah ada aturan terstandar yang perlu diperhatikan dalam praktik wawancara kognitif, di mana aturan ini sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

Keberhasilan penggunaan teknik wawancara kognitif menekankan pada kelihaihan dari *interviewer* dalam membangun komunikasi, kepercayaan, dan mengarahkan *interviewee* dalam memaksimalkan usahanya untuk mampu melakukan proses *recall* dengan teknik yang sudah dirancang pada langkah-langkah pelaksanaan wawancara kognitif.

Perlakuan eksperimen dilakukan oleh peneliti dengan bantuan para asisten peneliti yang juga bertindak sebagai *interviewer*. Para pewawancara yang menerapkan teknik ini telah mengikuti forum pelatihan bersama peneliti. Aktivitas dalam forum pelatihan berupa penjelasan teori mengenai wawancara kognitif oleh peneliti dan praktik *role play* wawancara kognitif. Teknik wawancara kognitif hanya akan diberikan pada kelompok eksperimen dengan maksimal waktu wawancara tidak lebih dari 35 menit.

3. Skala Rubrik

Penelitian ini menggunakan skala rubrik untuk menjawab permasalahan penelitian. Skala rubrik merupakan instrumen untuk penilaian proses. Rubrik juga dimaknai sebagai panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar individu (Halim, 2016). Rubrik yang digunakan peneliti terdiri dari dimensi aspek yang dinilai dan indikator kemampuan *retrieval* subjek atau indikator capaian dari kemampuannya dalam mengingat, lengkap dengan kriterianya.

Penilaian dilakukan atas keterampilan khusus yang dimiliki subyek, yakni kemampuan melakukan *retrieval*. Skala rubrik mengenai kemampuan *retrieval* informasi pada subyek penelitian berisi unit informasi mengenai peristiwa yang disaksikan dalam film. Unit informasi yang ditanyakan pada subyek terdiri atas dua aspek, yakni kemampuan ingatan siswa (R1) dan kemampuan pemahaman siswa (R2).

Penggunaan skala rubrik diharapkan mampu mengukur capaian kemampuan *retrieval* subjek terkait film yang ditontonnya. Sementara itu, skala rubrik kedua ialah penilaian wawancara kognitif yang berusaha mengetahui seberapa jauh kemampuan *retrieval* subjek berdasarkan empat aspek penting dalam teknik wawancara kognitif.

Validitas isi dari skala rubrik tersebut diperoleh dari penilaian dosen yang ahli pada bidang penelitian ini dan skala diuji cobakan pada subyek uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Melalui uji coba diketahui pula respon subyek pada beberapa unit informasi yang bersifat interpretatif

seperti, pelajaran yang bisa diambil, dan ciri-ciri dari tokoh yang terlibat. Skala rubrik yang digunakan oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran 9 dan lampiran 12.

4. Tes Ingatan

Berupa tes *recall* ingatan secara tertulis yang diberikan kepada subyek kelompok kontrol. Setelah menonton cuplikan film yang sudah disiapkan oleh peneliti, tes ingatan ini langsung diberikan. Tes ingatan akan menjadi acuan bagi peneliti untuk mengetahui seberapa akurat ingatan subyek kelompok kontrol terkait film yang ditontonnya.

Berbeda dengan kelompok eksperimen, seluruh kelompok kontrol hanya akan diberikan beberapa lembar kertas yang berisi soal. Soal terdiri atas dua jenis, pertama dalam bentuk pertanyaan terbuka dan jenis kedua berupa pertanyaan singkat dengan tipe *clued recall* untuk mengukur tingkat kemampuan *retrieval* dari memori yang subyek miliki guna mendapatkan perbandingan dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus berupa wawancara kognitif. Bentuk tes ingatan yang diberikan pada kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran 14.

5. Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif

Modul diberikan kepada *interviewer* untuk memudahkan upaya pelaksanaan wawancara kognitif pada subyek. Modul ini dikembangkan oleh peneliti melalui pemahamannya atas teori dan diadaptasi dari langkah-langkah yang tertulis dalam modul kegiatan pelatihan wawancara kognitif oleh ketua Asosiasi Psikologi Forensik, di mana tahapan yang ada ditulis

berdasarkan langkah-langkah yang dijelaskan oleh kedua tokoh pelopor wawancara kognitif. Uji validasi telah dilakukan kepada dosen yang ahli dalam tema penelitian ini, begitupun uji keterlaksanaan yang telah berhasil dilakukan pada subyek uji coba-kelas 5D SD Brawijaya Smart School. Modul pelaksanaan wawancara kognitif dapat dilihat pada lampiran 17.

6. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemantauan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2005). Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebagai perangkat pendukung untuk membantu peneliti dalam memastikan apakah subyek penelitian memberikan atensi pada saat film tersebut ditayangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengamati kondisi atau interaksi subyek bersama *interviewer* saat tengah melakukan wawancara kognitif. Dalam penelitian ini, peneliti bertugas sebagai observer non-partisipan yang tidak dapat mengamati secara langsung respon, sikap dan perilaku yang ditunjukkan, juga jawaban yang diberikan partisipan eksperimen saat wawancara berlangsung-kecuali pada anak yang diwawancarai oleh peneliti sendiri. Hasil observasi dapat dilihat pada bab IV dan secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 19.

7. Data Hasil Eksperimen

Data hasil eksperimen didapatkan setelah peneliti dan asisten peneliti melakukan wawancara kognitif pada partisipan eksperimen. Data ini berupa hasil transkrip rekaman wawancara kognitif para *interviewer* dengan subyek eksperimen yang sengaja didokumentasikan agar memudahkan proses

penilaian pada skala rubrik yang sudah disiapkan oleh peneliti, mengingat saat proses eksperimen berlangsung *interviewer* cenderung fokus memerhatikan dan mencatat hal penting dari pelaksanaan wawancara kognitif, sehingga tidak sempat melakukan penilaian pada kemampuan *retrieval* subyek. Data ini juga berisi catatan peneliti mengenai kelebihan dan kekurangan *interviewer* pada pelaksanaan wawancara kognitif. Lalu, hasil uji coba penelitian eksperimen, serta hasil dari perlakuan yang diberikan ketika penelitian pada sampel sesungguhnya, yakni berupa hasil nilai *post-test* kemampuan *retrieval* pada kedua kelompok.

Sementara itu, alat bantu yang digunakan diantaranya sebagai berikut:

a) Video Tayangan (Film)

Santrock (2002) menjelaskan bahwa anak mengembangkan ekspektasi yang kuat terhadap informasi yang dimuat dalam sebuah cerita. Pada tahapan ini, anak mulai memanipulasi secara mental objek fisik yang ada di sekitarnya atau objek bantu yang nyata. Objek bantu yang nyata tersebut bisa berupa cerita fiksi yang ditayangkan melalui media seperti film. Salah satu fungsi dari media ini ialah atensi, sehingga anak akan memusatkan perhatiannya pada isi materi dari media ini.

Peneliti akan menggunakan media audiovisual berupa film sebagai objek bantu atau media stimulasi untuk memusatkan atensi subjek. Isi dari media audiovisual ini akan menjadi sangat penting, karena upaya wawancara kognitif dilakukan untuk mengetahui kemampuan *retrieval* anak yang

ditunjukkan lewat jumlah kuantitas dan kualitas terkait informasi penting dari isi media yang ditonton.

Selain itu, penggunaan media film-alat komunikasi yang dapat dilihat dan didengar-menjadikan informasi lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dibaca atau didengar saja (Munadi, 2008). Media film ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang nyata pada subjek terkait kasus kejahatan yang mungkin bisa terjadi di sekitarnya. Cuplikan film, *Badut Penculik yang Kejam* dipilih peneliti karena konflik yang tersaji dalam film cukup baik, cerita juga memiliki konten yang netral dan berhubungan dengan tindak kriminalitas yang biasanya dialami oleh anak-anak usia sekolah, yang mana berpotensi menjadikan anak sebagai saksi mata atau saksi korban. Film sebagai alat ukur akan divalidasi oleh subyek uji coba, yakni kelas 5D.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa film yang digunakan menarik untuk disaksikan, jelas alur ceritanya-tidak loncat-loncat, percakapannya mudah dimengerti, dan dari segi kualitas suara dan gambar juga sangat baik. Informasi ini didapatkan dari pernyataan anak di akhir kegiatan uji coba penelitian eksperimen.

b) Dokumentasi

Peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan juga melakukan pengumpulan dokumen sebagai bukti yang menunjukkan keterlibatan penuh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini. Data yang dirangkum diantaranya; 1) Data diri para murid yang menjadi sampel penelitian, 2)

Gambar (foto-foto sebagai gambaran umum mengenai lingkungan tempat penelitian, dan proses berlangsungnya penelitian), 3) Hasil transkrip wawancara yang diketik kembali dari rekaman suara subyek selama berlangsungnya proses wawancara kognitif, juga 4) Jadwal pelaksanaan penelitian. Semua dokumentasi ini bisa dilihat di bagian lampiran.

c) Angket Terbuka

Angket terbuka sengaja diberikan kepada subyek sebelum penelitian dilakukan guna menentukan film yang akan menjadi konsumsi subjek dalam proses *encoding* informasi untuk di *recall* kembali dalam proses wawancara kognitif. Terdapat 3 jenis judul film yang tertera pada angket terbuka. Angket terbuka ini berisi identitas subjek penelitian berupa nama, usia, dan jenis kelamin, juga dua pertanyaan berupa informasi dari judul film yang pernah disaksikan subyek, serta waktu saat menyaksikan film tersebut.

Walaupun jawaban terbanyak menunjukkan bahwa film Petualangan Sherina-lah yang terpilih untuk digunakan sebagai media audiovisual, namun peneliti memutuskan memilih film lain disebabkan karena alur cerita yang melompat-lompat saat adegan penculikan, banyaknya percakapan antara tokoh, dan kualitas gambar dari film yang kurang bagus (agak gelap karena merupakan film lama), serta adanya kekhawatiran bila film ini masih diingat oleh subyek karena tergolong sebagai film yang *hits* bagi banyak anak dan sudah cukup banyak yang pernah menontonnya.

d) Peralatan Audiovisual

Peralatan yang digunakan oleh peneliti untuk mendukung keberhasilan proses penelitian ini ialah laptop, LCD, *loud speaker* untuk menayangkan cuplikan adegan film, alat tulis, *stopwatch*, dan *handphone* yang digunakan untuk merekam hasil wawancara kognitif dengan setiap anak.

e) Reward

Bentuk apresiasi berupa *snack* yang akan diberikan pada para subyek penelitian setelah berhasil melewati seluruh rangkaian proses penelitian.

f) Ruang

Ruang untuk pelaksanaan penelitian dilengkapi dengan kursi dan meja yang ditata sesuai dengan kebutuhan peneliti. Ruang yang digunakan juga memiliki pencahayaan, ventilasi yang memadai dan tidak sering dilalui oleh orang lain, sehingga situasi saat penelitian dapat berlangsung kondusif

F. Prosedur Penelitian**1. Tahap Persiapan**

Pada tahapan ini peneliti mulai mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan eksperimen. Berikut rinciannya:

a) Penentuan lokasi penelitian

Di tahap persiapan pertama sebelum dilaksanakannya penelitian eksperimen, peneliti melakukan pencarian informasi tentang sekolah dasar yang ada di Malang untuk menentukan lokasi penelitian yang tepat.

Peneliti pun memutuskan untuk melakukan penelitian di SD Brawijaya Smart School karena lokasinya yang dekat dengan kampus.

Kunjungan pertama dilakukan pada tanggal 11 Juli 2017. Pada kunjungan ini peneliti berusaha membangun komunikasi dengan pihak sekolah. Peneliti juga berkesempatan bertemu dengan kepala sekolah untuk menjelaskan niatannya melakukan penelitian di sekolah tersebut. Sebelumnya, peneliti belum memiliki kedekatan dengan pihak sekolah, sehingga tidak banyak informasi yang diketahui peneliti mengenai kondisi lokasi penelitian.

b) Perizinan

Pada tanggal 17 Juli 2017 peneliti mengajukan surat permohonan izin riset untuk pengambilan data di SD Brawijaya Smart School pada siswa kelas 5 yang berusia 10-12 tahun. Pada hari itu peneliti juga mencari informasi mengenai jumlah siswa kelas 5 di bagian tata usaha sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan jumlah sampel. Setelah mendapatkan surat balasan berupa izin melakukan penelitian di sekolah yang sudah dipilih, peneliti lalu mendiskusikan perihal jadwal penelitian di sekolah. Sembari menunggu waktu yang disepakati, peneliti juga memberikan penjelasan umum terkait penelitian yang akan dilakukan bersama murid pada wali kelas 5B dan 5D yang akan bertanggung jawab mengawasi jalannya kegiatan penelitian ini, dan tak lupa peneliti juga mempersiapkan semua kebutuhan alat juga materi untuk pelaksanaan penelitian nanti.

c) Peminjaman alat tes inteligensi

Peneliti mengajukan permohonan peminjaman alat tes psikologi di laboratorium fakultas Psikologi UIN Malang, sekaligus memohon pendampingan dari dosen sekaligus psikolog di fakultas Psikologi UIN Malang untuk menjadi *supervisor* dalam pelaksanaan tes inteligensi dan evaluator dalam skoring hasil tes inteligensi pada subyek penelitian.

d) Pelatihan wawancara kognitif

Penelitian ini membutuhkan pewawancara untuk melakukan praktik wawancara kognitif secara klasikal terhadap setiap subyek kelompok eksperimen. Pemahaman teori dan praktik dari wawancara kognitif menjadi hal yang wajib bagi asisten peneliti yang akan bertugas sebagai *interviewer* ketika hari-H pelaksanaan eksperimen. Peneliti dan asisten peneliti juga telah menyepakati jadwal pelatihan wawancara kognitif.

Asisten peneliti merupakan mahasiswa semester 3 dan 5 yang telah memenuhi syarat yang ditentukan oleh peneliti. Kualifikasi yang dibutuhkan untuk menjadi pewawancara ialah; 1) Telah lulus mata kuliah psikologi kognitif, 2) Memiliki pengalaman dalam melakukan proses wawancara pada anak (dengan tujuan apapun), 3) Bersedia mengikuti pelatihan wawancara kognitif yang sudah dijadwalkan, dll (selebihnya dapat dilihat pada hal.138-139). Pelaksanaan pelatihan wawancara kognitif bertujuan agar *interviewer* kelak mampu secara maksimal dalam praktik pemberian wawancara kognitif terhadap subyek kelompok eksperimen.

e) Penyusunan alat ukur

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat ukur yang akan digunakan sebelum penelitian dilaksanakan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut; 1) Alat tes inteligensi untuk mempermudah peneliti menentukan subyek penelitian yang sesuai kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, 2) Tes ingatan untuk kelompok kontrol yang harus dijawab oleh para subyek dengan mengisi lembar jawaban pada soal yang sudah disediakan, 3) Modul pelaksanaan wawancara kognitif yang dipersiapkan untuk asisten peneliti, dan yang terpenting 4) Skala rubrik yang dibuat berdasarkan konsep teori *retrieval* dalam memori dan aspek-aspek penting untuk menstimulasi kemampuan *retrieval* melalui pelaksanaan wawancara kognitif. Indikator yang dibuat disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan dalam kinerja *retrieval* subyek.

Skala rubrik ini sebagai alat ukur yang dibuat untuk mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* dan pengaruh penggunaan wawancara kognitif dalam menstimulasi peningkatan kemampuan *retrieval* pada ingatan subyek. Tes ingatan juga dibuat dengan tujuan sama, yakni mengetahui kemampuan *retrieval* pada ingatan subyek terkait cuplikan adegan film yang sudah disaksikan bersama di kelas.

f) Penentuan judul film yang digunakan

Subyek diminta mengisi angket terbuka yang bertujuan untuk menentukan materi penelitian berupa judul film yang akan digunakan

dalam penelitian. Angket terbuka dibuat semenarik mungkin dan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti oleh subyek penelitian yang masih berusia 10-12 tahun.

Angket terbuka terdiri dari 3 judul film, sinopsisnya, poster film tersebut dan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab para subyek. Setelah semua angket terbuka selesai diisi, peneliti lalu menyeleksi 1 diantara 3 buah judul film yang tertera di angket terbuka tersebut. Peneliti akan memilih judul film yang mayoritas tidak pernah ditonton oleh anak-anak ini sebelumnya. Peneliti nantinya akan menayangkan cuplikan adegan film tersebut pada subyek. Bentuk angket dapat dilihat pada lampiran 4.

g) Penentuan subyek penelitian

Poin ini merupakan salah satu tahapan penting dalam sub tahapan persiapan penelitian ini. Sebagaimana diketahui pada pembahasan populasi dan sampel, peneliti telah menentukan serangkaian karakteristik yang didefinisikan sejak awal untuk menyeleksi subyek mana yang layak menjadi bagian dalam penelitian ini, sehingga sebelum berlanjut pada tahap perlakuan ada beberapa proses yang perlu peneliti lakukan.

Pertama, peneliti memastikan pihak sekolah bersedia untuk mengizinkan peneliti melakukan penelitian pada siswanya yang berada di kelas 5 SD, di mana pada usia ini anak tergolong pada tahapan operasional konkret. Kedua, setelah mendapatkan izin, populasi kelas 5 SD di SD BSS diminta mengikuti tes kecerdasan umum yakni CPM. Peneliti perlu melakukan tes inteligensi pada partisipan yang telah memenuhi

karakteristik a, b, d, dan e (lihat hal.113-114). Tes inteligensi dilakukan secara klasikal pada satu hari tanpa pengawasan psikolog dalam pelaksanaannya, namun peneliti sebelumnya sudah melakukan *role play* di bawah pengawasan *supervisor*.

Setelah tes inteligensi ini dilakukan, peneliti lalu memilih kelas dengan hasil tes kecerdasan yang seimbang atau setara sesuai dengan norma tes CPM untuk kemudian dikelompokkan lagi secara *random* menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga subyek yang berada dalam dua kelompok penelitian ini merupakan anak dengan kemampuan kognitif yang sama baiknya. Pada desain penelitian ini, karakteristik subyek harus setara, sehingga pengaruh pada variabel terikat bisa dipastikan disebabkan oleh variabel bebas, yakni wawancara kognitif.

Tes inteligensi hanya dilakukan pada dua kelas, yakni kelas 5B dan 5D. Setelah hasil didapatkan, peneliti tinggal memilih subyek penelitian dengan kelas yang hasil tes inteligensinya setara, lalu melakukan pengundian untuk memasukkan subjek dalam kelompok eksperimen atau kontrol. Kelas 5B terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini, sementara itu kelas 5D sebagai kelas uji coba.

h) Persiapan alat

Sebelum melakukan penelitian, peneliti bertugas untuk memastikan bahwa seluruh alat-alat penelitian tersedia saat hari-H penelitian berlangsung. Alat-alat tersebut berupa LCD, laptop yang berfungsi baik, *loud speaker* yang suaranya jelas dan nyaring, *handphone* untuk merekam

hasil wawancara dengan subjek yang berada dalam kelompok eksperimen, *stopwatch* di *handphone* untuk merekam durasi wawancara kognitif, dan seluruh berkas-berkas berupa tes ingatan, dan skala rubrik.

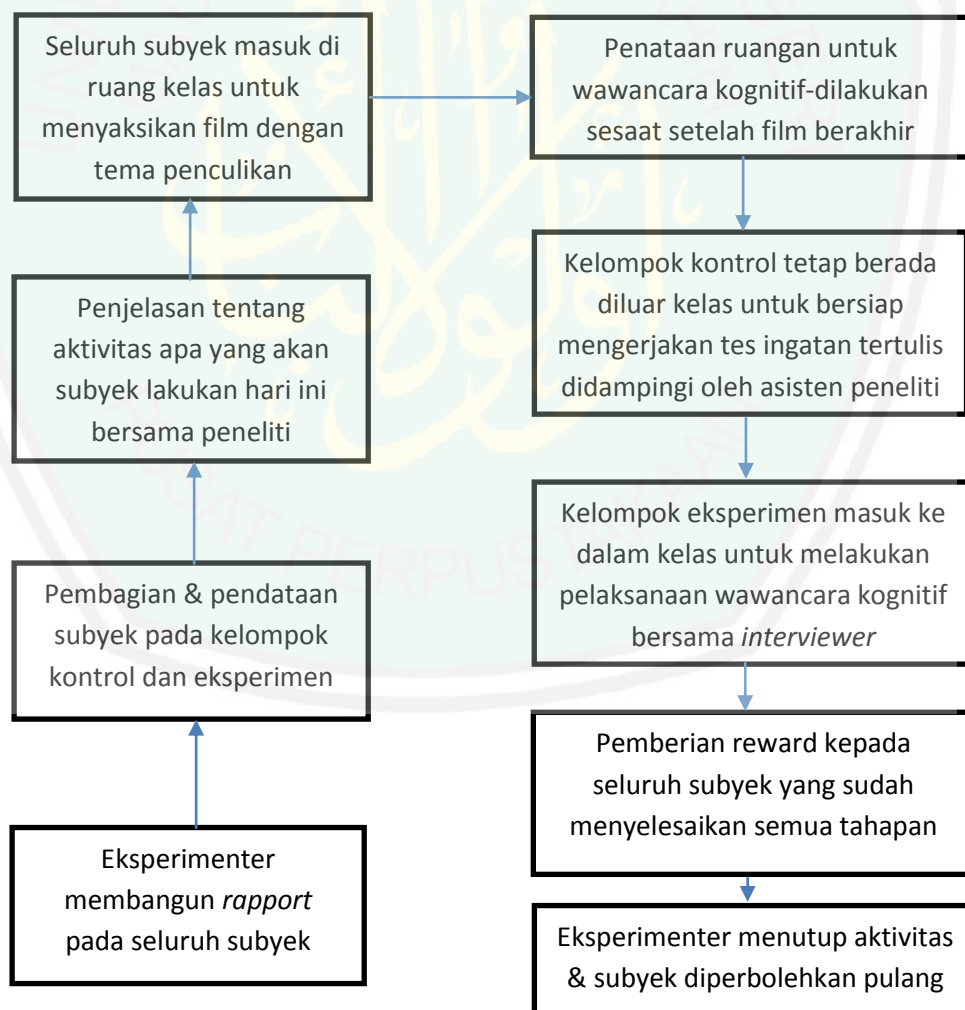
2. Tahap Perlakuan

Pada tahapan ini, peneliti akhirnya melakukan pemberian wawancara kognitif pada partisipan eksperimen sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pelaksanaan eksperimen ini diawali dengan upaya membangun *rapport* yang dilakukan oleh peneliti terhadap subyek di kelas 5D dan 5B.

Sebagaimana diketahui, *rapport* merupakan faktor pendukung untuk mewujudkan keberhasilan pemberian wawancara kognitif pada saksi. Jika kedekatan antara partisipan eksperimen dan *interviewer* dirasa sudah terbentuk, maka peneliti mengkoordinasikan pada wali kelas untuk menyampaikan pembagian kelompok A (kelompok eksperimen) dan B (kelompok kontrol). Pengambilan data dilakukan 1 hari pada 10 November 2017 pukul 08.30-10.30 WIB di ruang kelas 5A SD Brawijaya Smart School.

Peneliti dan asisten peneliti hadir pada pukul 08.00 untuk mempersiapkan ruangan dan alat-alat penelitian. Pemberian perlakuan eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dalam penggunaan wawancara kognitif pada anak usia operasional konkret terhadap peningkatan kemampuan *retrieval* dari peristiwa/cerita pada cuplikan film yang ditontonnya, yang kemudian akan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa pemberian wawancara kognitif. Adapun waktu pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kontrol ialah sama.

Pelaksanaan wawancara kognitif akan dilakukan selama kurang lebih 35 menit dan dilakukan secara individu. Sementara itu, pemberian tes ingatan pada kelompok kontrol dilakukan secara klasikal. Tahapan perlakuan yang dilaksanakan peneliti dalam menjalankan penelitian eksperimennya di SD BSS tidaklah rumit dan dapat diterapkan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengujian kesaksian memori pada anak. Adapun bagan prosedur penelitian eksperimen yang telah berlangsung selama tahapan perlakuan dijelaskan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Flow Chart Tahapan Perlakuan Pada Subyek Penelitian

Selanjutnya, uraian tahapan perlakuan yang dilaksanakan peneliti dalam menjalankan penelitian eksperimen di SD BSS dapat dicermati melalui penjelasan berikut; 1) Membangun *rapport* terhadap seluruh subyek penelitian, 2) Subyek menyaksikan cuplikan adegan film penculikan selama 13 menit. Baik kelompok kontrol dan eksperimen, keduanya akan melihat film secara serentak, sehingga kegiatan menonton film dilakukan di ruangan yang sama, 3) Penataan Ruangan. Ruangan segera di *setting* dengan kondisi kursi yang saling berhadap-hadapan untuk memudahkan proses wawancara kognitif nanti, 4) Ingatan subyek kelompok eksperimen diukur dengan pemberian wawancara kognitif sesaat setelah film selesai disaksikan, 5) Pada waktu yang sama ingatan subyek kelompok kontrol diukur dengan pemberian tes ingatan tertulis sesaat setelah film selesai disaksikan, dan terakhir 6) Pembagian *reward* kepada subyek penelitian. Tahapan ini secara rinci bisa dilihat pada tabel 4.2 di bab selanjutnya.

Dalam tahapan perlakuan ini, tugas asisten peneliti ialah menata ruangan, mengarahkan para subyek untuk masuk dalam ruang penelitian, mengobservasi subyek ketika menonton film, bersama peneliti ikut memberikan wawancara kognitif kepada para subyek dalam kelompok eksperimen, dan memberikan *reward* kepada para subyek setelah seluruh proses eksperimen selesai dilaksanakan. Sementara itu, peneliti bertugas memastikan dan mengawasi penuh jalannya seluruh prosedur penelitian agar bisa terlaksana dengan baik.

Perlu diketahui pula bahwa materi penelitian dan modul terkait tata cara pemberian wawancara kognitif sudah dijelaskan oleh peneliti kepada asisten peneliti (*interviewer*) melalui forum pelatihan di waktu dan tempat yang sudah ditentukan. Kegiatan ini berlangsung sesuai jadwal yang ditentukan dan berisi pemberian materi yang diikuti praktek langsung wawancara kognitif dengan sesama *interviewer*, kemudian dengan anak dan evaluasi *progress* dari peneliti. Berikut kriteria yang ditentukan peneliti untuk memilih asisten penelitian:

1. Merupakan mahasiswa aktif Psikologi UIN Malang
2. Telah lulus mata kuliah psikologi kognitif
3. Memiliki pengalaman dalam melakukan proses wawancara pada anak
4. Memiliki komitmen kuat untuk belajar sesuatu yang baru
5. Bisa bekerja secara individual dan kelompok
6. Bertanggung jawab dengan tugas yang dimiliki
7. Memiliki minat di bidang riset keilmuan Psikologi Forensik dan Kognitif
8. Siap mengikuti pelatihan mengenai teknik psikologi wawancara investigasi-penjelasan dan praktik dari teknik wawancara kognitif yang diadakan oleh peneliti sesuai jadwal yang disepakati
9. Tengah berada di Malang saat jadwal penelitian berlangsung

Adapun jadwal pelatihan wawancara kognitif yang telah disepakati bersama guna mempersiapkan kemampuan asisten peneliti dalam melakukan wawancara kognitif pada subyek penelitian bisa dilihat pada lampiran 20.

3. Tahap Akhir

Pada tahapan ini, seluruh perlakuan usai diberikan kepada subyek. Tugas peneliti selanjutnya ialah, menganalisis hasil perlakuan eksperimen guna mengetahui perbedaan pengaruh pemberian perlakuan eksperimen (wawancara kognitif) dan perlakuan konvensional (bercerita bebas mengenai ingatannya melalui media tulisan) terhadap tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret, lalu menyusun paparan data yang didapatkan dalam rangkaian yang sistematis guna menjawab masalah yang dibawa peneliti dalam pelaksanaan eksperimen ini. Singkatnya, paparan data menyangkut uraian mengenai bahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan hipotesa awal dan jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditetapkan oleh peneliti.

G. Kontrol Validitas Eksperimen

Perbedaan mendasar antara penelitian eksperimen dengan jenis penelitian lainnya ialah, adanya upaya manipulasi variabel *independent* atau pemberian perlakuan pada variabel *dependent*. Pemberian perlakuan ini akan dikaji pengaruhnya terhadap variabel *dependent*. Proses analisis data didapatkan melalui alat ukur yang sudah dirancang lalu dianalisa dengan statistik hingga menemukan kesimpulan berdasarkan hasil statistik tersebut. Sebelum mencapai tahapan analisa, peneliti harus berfokus pada validitas eksperimen. Validitas eksperimen mengacu kepada perkiraan kebenaran dari sebuah kesimpulan (Shadish, Cook & Campbell, 2002).

Kontrol validitas internal dalam penelitian eksperimen ini dilakukan agar pemberian wawancara kognitif pada subyek eksperimen menjadi satu-satunya

faktor yang memengaruhi kemampuan *retrieval* pada subyek. Oleh karenanya, pengontrolan sangat diperlukan agar eksperimen yang dilakukan mendapatkan hasil yang meyakinkan, di mana efek yang ditimbulkan pada variabel *dependent* benar-benar karena variabel *independent*.

Dalam penelitian ini, tidak mungkin peneliti mengendalikan semua variabel sekunder, oleh karena itu perlu ditentukan variabel sekunder atau variabel pencemar mana yang paling berpotensi memengaruhi variabel *dependent*. Adapun variabel sekunder yang berusaha dikontrol dalam penelitian ini yakni:

1. Kecerdasan umum subyek penelitian

Individu yang dijadikan subyek penelitian harus memenuhi persyaratan tertentu yang berkaitan dengan kondisi variabel non-eksperimental yang akan dikendalikan. Salah satunya, subyek memiliki kemampuan inteligensi yang sama baiknya. Berdasarkan hasil tes CPM peneliti mengetahui nilai IQ setiap calon subyek. Peneliti kemudian melakukan upaya randomisasi untuk menentukan peran mereka, apakah menjadi kelompok kontrol/eksperimen.

2. Kondisi lingkungan fisik

Peneliti juga melakukan kontrol pada kondisi lingkungan fisik-mengontrol kebisingan, suhu udara, dan penerangan-saat proses eksperimen berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kondisi ruang eksperimen yang kondusif dan menjaga subyek agar tetap fokus pada pelaksanaan penelitian yang sedang dijalani, sehingga variabel pencemar tidak memengaruhi variabel *dependent*.

3. Kondisi fisik subyek penelitian

Kondisi fisik para subyek penelitian yang berada pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah sama. Hal ini diketahui melalui jawaban seluruh subyek penelitian pada hari-H pelaksanaan penelitian, yang menyatakan kabar mereka baik dan tidak ada masalah apapun terkait kondisi fisik mereka.

4. Kemampuan *interviewer*

Kemampuan *interviewer* menyangkut komunikasi kepada anak, keberhasilan membangun *rapport* dan kelihaihan dalam memberikan arahan yang jelas kepada para subyek agar ia bisa diajak untuk menerapkan teknik-teknik *mnemonic* yang berguna untuk meningkatkan kemampuan *retrieval* yang dimilikinya. Kemampuan ini dapat diraih melalui upaya latihan wawancara kognitif yang dilakukan secara *intens* bersama peneliti.

H. Uji Coba Instrumen dan Prosedur Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, langkah awal yang perlu dilakukan peneliti ialah menguji kelayakan dan kesesuaian instrumen. Oleh karena itu, peneliti perlu untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen penelitian. Kemudian, prosedur penelitian eksperimen juga perlu diujikan sebelum diterapkan pada subyek penelitian sesungguhnya. Berikut uraian lengkap terkait uji coba instrumen dan prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Uji Coba Prosedur Penelitian

Uji coba dilakukan dengan melaksanakan perlakuan eksperimen kepada subyek yang memiliki kesamaan karakteristik. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes CPM pada dua kelas parallel di SD BSS, maka

peneliti menentukan kelas 5D sebagai subyek penelitian untuk uji coba karena kapasitas inteligensi yang secara rata-rata cukup baik walau terdapat beberapa nilai yang cukup kontras.

Peneliti selanjutnya mengikuti jadwal yang diberikan oleh pihak sekolah untuk melakukan penelitian. Pertemuan pertama untuk membangun *rapport* dan mengenalkan tim yang akan terlibat dalam proses penelitian ini berlangsung pada tanggal 13 Oktober 2017 di kelas 5D SD BSS.

Pelaksanaan uji coba penelitian dilakukan pada minggu depannya, 20 Oktober 2017. Berdasarkan proses uji coba prosedur penelitian yang dilakukan pada subyek kelas 5D, peneliti berkesimpulan telah mampu melakukan tahap demi tahap dari prosedur yang telah dirancang, baik kepada kelompok eksperimen juga kelompok kontrol. Peneliti juga telah berhasil memastikan semua peralatan yang digunakan dalam penelitian dapat berfungsi dengan baik dan menyesuaikan seberapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan penelitian ini.

Pada tahapan ini, peneliti juga berkesempatan melakukan uji coba pada alat ukur yang akan digunakan. Data didapatkan dari penggunaan wawancara kognitif terhadap kelompok eksperimen dan pemberian tes ingatan pada kelompok kontrol sesaat setelah film selesai disaksikan. Setelah penelitian uji coba selesai dilakukan, peneliti langsung

menghitung skor jawaban dari kelompok kontrol dan eksperimen untuk kemudian dilakukan uji asumsi sesuai keperluan.

Langkah selanjutnya ialah, melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen yang sudah dirancang dan digunakan untuk mengukur kemampuan *retrieval* pada subyek uji coba. Selain itu, peneliti juga melakukan evaluasi pada modul wawancara kognitif yang dibuat dan pada kecakapan para *interviewer* dalam melakukan wawancara kognitif terhadap subyek kelompok eksperimen. Evaluasi pada *interviewer* berpedoman pada hasil transkrip wawancara kognitif.

Evaluasi yang diberikan mencakup sejauh mana *interviewer* mampu membangun *rapport* yang baik ketika wawancara berlangsung, seberapa komunikatif subyek menurut *interviewer*, kesulitan dan tantangan yang dialami ketika pelaksanaan wawancara kognitif bersama subyek, kemudian ketepatan cara bertanya, dan penggunaan bahasa dari *interviewer*, serta sejauh mana upaya menstimulasi subyek untuk mampu mengingat dengan lebih baik sudah dilakukan oleh *interviewer* selama proses wawancara kognitif berlangsung.

Hal terpenting dari evaluasi ini ialah, *interviewer* dapat mengetahui kekurangan yang dimiliki dan terus berupaya meningkatkan performa dan *skill* mereka dalam melakukan wawancara kognitif pada subyek penelitian yang sesungguhnya. Melalui uji coba prosedur penelitian ini, peneliti berharap pelaksanaan

interview pada subyek eksperimen kedepannya mampu dilaksanakan sesuai dengan prinsip yang telah ditetapkan dan melibatkan secara maksimal seluruh aspek-aspek penting yang mampu mewujudkan tujuan yang diharapkan dari diberikannya wawancara kognitif pada para subyek guna mendapatkan hasil data yang diharapkan.

2. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Fungsi utama dari uji validitas instrumen penelitian ialah untuk mendapatkan data yang valid. Sebuah instrumen bisa dikatakan valid apabila tujuan khusus tertentu dalam penelitian mampu diukur sesuai dengan teori yang dijabarkan. Validitas yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah validitas konstruk dan validitas empirik.

Pelaksanaan uji validitas konstruk dilakukan peneliti dengan mengkonsultasikan skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi dan skala rubrik penilaian wawancara kognitif yang disusun untuk keperluan penggalan data kepada ahli materi (dosen Psikologi UIN Malang). Selanjutnya, uji coba di lapangan dilakukan untuk mengetahui validitas empirik dari skala yang sudah peneliti susun.

Pada tahapan perlakuan, setelah menonton film, subyek uji coba dalam kelompok eksperimen langsung diberikan wawancara kognitif. Mereka segera dimintai keterangannya terkait detail informasi atau jawaban perihal unit informasi yang diharapkan. Pada kelompok

kontrol penilaian dilakukan berdasarkan jawaban tertulis yang tertera dalam tes ingatan jenis *free recall* dan *clued recall*.

Melalui uji coba di lapangan yang dilakukan pada 22 orang siswa di kelas 5D SD BSS, didapatkanlah data yang bisa dikelola peneliti. Hasil nilai *post-test* dari pengukuran kemampuan *retrieval* subyek dengan menggunakan dua skala rubrik tersebut lalu diujikan validitas dan reliabilitasnya. Analisis validitas terhadap skala instrument penelitian ini diujikan dengan menggunakan teknik *corrected-item total correlation* (daya beda). Dalam hal ini peneliti mengkorelasikan masing-masing skor dari tiap indikator dengan skor total. Uji coba yang dilakukan pada 22 orang responden ini menggunakan dasar pengambilan keputusan apabila nilai $r_{\text{hasil}} > 0,432$ (nilai r tabel untuk $N = 22$ pada taraf signifikansi 5%). Semakin besar korelasi aitem (dalam penelitian ini merupakan indikator) dan total, semakin besar pula daya beda aitem tersebut.

Dalam melakukan interpretasi uji validitas terhadap kedua instrumen, peneliti mengikuti saran dari Azwar (2012) yang menyatakan bahwa semua aitem yang menunjukkan nilai 0,30 diakui sebagai aitem dengan daya beda yang dianggap memuaskan atau mencapai korelasi minimal (Azwar, 2012). Daya beda indikator didefinisikan sebagai sejauh mana indikator tersebut mampu membedakan antara subyek atau kelompok subyek yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2012).

Daya beda didapatkan dari perhitungan koefisien antara distribusi skor indikator dengan distribusi skor skala rubrik yang menjadi instrumen penelitian eksperimen dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) v.24. for windows, dimana komputasinya akan menghasilkan koefisien korelasi aitem total yang dapat dilihat untuk menjadi dasar keputusan apakah aitem tergolong valid atau tidak. Adapun rumus perhitungan yang digunakan secara manual yakni sebagai berikut (Widiarso, 2011):

$$r_{i(x-i)} = \frac{r_{ix}S_x - S_i}{\sqrt{(s_x^2 + s_i^2 + 2r_{ix}s_i s_x)}}$$

Gambar 3.3 Rumus Perhitungan
Corrected item total correlation

Keterangan:

$r_{i(x-i)}$ = Koefisien korelasi aitem total setelah dikoreksi

r_{ix} = Koefisien korelasi aitem total sebelum dikoreksi

S_i = Deviasi standar skor aitem yang bersangkutan

S_x = Deviasi standar skor skala

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi seluruh subyek didapati bahwa nilai terendah adalah 0,106 pada bagian menceritakan seluruh kejadian yang ada dalam film secara detail (kejadian tidak harus urut), dan nilai terendah kedua adalah 0.221 pada bagian mampu melanjutkan cerita walau dibolak-balik oleh *interviewer*. Sementara itu, indikator lainnya memiliki daya beda lebih dari batas koefisien korelasi minimal yang telah ditetapkan yakni 0,30.

Kedua indikator yang memiliki daya beda kurang dari 0,30 tergolong dalam aspek kemampuan pemahaman siswa (R2). Padahal, kedua indikator ini merupakan unit informasi penting dalam menentukan sejauh mana kemampuan *retrieval* subyek. Oleh karenanya dari hasil uji validitas diketahui bahwa tujuh aitem lainnya dinyatakan valid karena memiliki nilai di atas 0,30.

Kemudian, berdasarkan hasil perhitungan dari uji validitas skala rubrik kemampuan *retrieval* subyek berdasarkan empat teknik wawancara kognitif dalam lembar penilaian wawancara kognitif didapati bahwa, nilai terendah adalah 0,000 pada bagian membayangkan dan menceritakan suara-suara yang terdapat dalam film (aspek MCR), menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian belakang hingga awal cerita atau dari akhir hingga tengah cerita atau tengah hingga awal cerita (aspek CO) dan -0.075 pada bagian memberikan informasi dengan menggunakan sudut pandang sebagai pelaku (aspek CP).

Sementara itu, indikator lainnya memiliki daya beda lebih dari 0,30. Hal ini bermakna bahwa tujuh aitem lainnya bernilai valid karena melebihi batas koefisien korelasi minimal yang telah ditetapkan. Secara lengkap seluruh hasil perhitungan uji validitas terhadap indikator dalam kedua skala rubrik ini dapat dilihat pada lampiran 15 uji validitas instrumen penelitian.

Kemudian, rincian *blueprint* skala rubrik lembar instrumen penilaian *retrieval* informasi yang peneliti susun untuk kemudian diuji dengan menggunakan validitas isi dijelaskan pada tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Rubrik Lembar Instrumen
Penilaian Kinerja Proses *Retrieval* Informasi Kelompok Eksperimen**

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan ingatan siswa (R1)	Judul film yang diberikan	0-3		
		Tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-4		
		Mendefinisikan perasaan tokoh	0-3		
		Menyebutkan setting tempat dan waktu dari peristiwa di film	0-3		
		Pengungkapan hal-hal menarik dengan alasan yang sesuai berdasarkan fakta dalam film	0-3		
2.	Kemampuan pemahaman siswa (R2)	Menjelaskan watak tokoh	0-6		
		Menceritakan seluruh kejadian yang ada dalam film secara detail (kejadian tidak harusurut)	0-6		
		Mampu melanjutkan cerita walau dibolak-balik oleh <i>interviewer</i>	0-6		
		Mampu menyampaikan pelajaran yang diambil melalui film yang ditonton	0-6		
Total Skor					
Skor Maksimal				40	
Petunjuk : Berilah skor sesuai dengan tingkat kemampuan partisipan					

Pada lembar penilaian ini peneliti menggunakan skala genap, yakni skala 4 (0-3) dengan penyebutan sebagai berikut:

- Skor 0 (tidak memuaskan, dimana partisipan sama sekali tidak mampu melakukan *retrieval* informasi)
- Skor 1 (cukup memuaskan, dimana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi dengan banyak kekurangan)
- Skor 2 (memuaskan, dimana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi dengan sedikit kekurangan), dan
- Skor 3 (sangat memuaskan)

Penilaian ini menekankan pada bobot indikator yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau aspek kognitif yang berusaha diungkap. Aspek terpenting ialah, kemampuan pemahaman yang diberikan bobot 2X lebih banyak daripada aspek ingatan yang hanya mendapat bobot 1.

- Skor 0 (tidak memuaskan, dimana partisipan sama sekali tidak mampu melakukan *retrieval* informasi)
- Skor 1-2 (cukup memuaskan, dimana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi dengan banyak kekurangan)
- Skor 3-4 (memuaskan, dimana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi dengan sedikit kekurangan), dan
- Skor 5-6 (sangat memuaskan)

Setelah diperoleh skor maksimal subjek, peneliti lalu mengkonversikannya ke skala 0-100 untuk mendapatkan nilai akhir subjek dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{4} \times 10$$

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Kinerja Partisipan

Rentang Nilai	Kategori
	Tinggi
	Sedang
	Rendah

Berikut *blueprint* skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil konsultasi dengan ahli.

**Tabel 3.4 Revisi *Blueprint* Skala Rubrik
Lembar Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi**

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan ingatan siswa (R1)	Judul film yang diberikan	0-3		
		Tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-3		
		Ciri-ciri tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-3		
		Mendefinisikan perasaan tokoh	0-3		
		Menyebutkan <i>setting</i> tempat dan waktu dari peristiwa di film	0-3		
2.	Kemampuan pemahaman siswa (R2)	Menjelaskan watak tokoh	0-3		
		Menceritakan seluruh kejadian yang ada dalam film secara detail (kejadian tidak harus urut)	0-3		
		Mampu melanjutkan cerita walau dibolak-balik oleh <i>interviewer</i>	0-3		
		Mampu menyampaikan pelajaran yang diambil melalui film yang ditonton	0-3		
Total Nilai					
Nilai Maksimal				27	

Revisi dilakukan sebagai upaya memenuhi uji validitas skala rubrik dengan menggunakan validitas isi atau *content validity*. Panduan pemberian skor dan kategori penilaian *retrieval* subyek juga mengalami revisi. Revisi versi lengkap dapat dilihat pada lampiran 9 skala rubrik lembar penilaian kemampuan *retrieval* informasi.

Selanjutnya merupakan *blueprint* skala rubrik penilaian wawancara kognitif yang disusun kemudian dikonsultasikan kembali kepada ahli (dosen). *Blueprint* tersebut secara detail dijelaskan pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 *Blueprint* Skala Rubrik Lembar Instrumen Penilaian Wawancara Kognitif

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan anak melaporkan seluruh kejadian dengan detail (<i>Report All</i>).	Mendeskripsikan dengan detail tentang tokoh yang terlibat (nama, ciri-ciri, jumlah tokoh)	0-3		
		Memberikan informasi atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film yang disaksikannya, termasuk ingatan tentang informasi yang dinilai tidak begitu penting, tidak konsisten, atau acak.	0-3		
		Mendeskripsikan dengan baik tentang waktu kejadian dan kondisi atau detail lokasi kejadian juga latar tempat lainnya yang melibatkan tokoh utama	0-3		
2.	Kemampuan anak membentuk sebuah gambaran peristiwa melalui fungsi inderanya, sehingga ia mudah untuk mengingat peristiwa dan detail informasi	Membayangkan dan mendeskripsikan objek-objek yang telah ia lihat di film itu.	0-3		

	yang terjadi di film itu (<i>Mental Context Reinstatement</i>).		
		Membayangkan dan mendeskripsikan suara-suara yang ia telah dengarkan dari film itu.	0-3
		Membayangkan dan mendeskripsikan bagaimana ciri-ciri tokoh dan perasaan yang dialami para tokoh yang terlibat di dalam kejadian itu	0-3
3.	Kemampuan anak melaporkan peristiwa dengan urutan yang berbeda (<i>Change Order</i>).	Menceritakan peristiwa yang paling dia ingat hingga ke akhir cerita	0-3
		Menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian belakang hingga awal cerita.	0-3
		Menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian: (akhir hingga tengah cerita atau tengah hingga awal cerita)	0-3
4.	Kemampuan anak menjelaskan dan memaknai kejadian dari perspektif yang berbeda, misal dari sudut pandang pelaku atau korban. (<i>Change Perspective</i>).	Memberikan informasi atau gambaran dari peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai korban	
		Memberikan informasi atau gambaran peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai pelaku	0-3
Total Nilai			
Nilai Maksimal			33

Petunjuk : **Berilah skor sesuai dengan tingkat kemampuan partisipan**

Pada lembar penilaian ini peneliti menggunakan skala genap, yakni skala 4 (0-3) dengan penyebutan sebagai berikut:

- Skor 0 (tidak memuaskan, di mana partisipan hanya mampu dibawah 25% melakukan kinerja yang diharapkan. Dalam hal ini partisipan mengalami kesulitan dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*, sehingga wawancara kognitif tidak mencapai tujuan yang diharapkan).
- Skor 1 (cukup memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 25-50%. Dalam hal ini partisipan cukup mampu dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*, sehingga wawancara kognitif dapat mencapai tujuan yang diharapkan, walaupun *interviewer* membutuhkan *effort* lebih dalam prosesnya).
- Skor 2 (memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 50%-75%. Dalam hal ini partisipan mampu dengan baik melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*, sehingga wawancara kognitif dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hanya sedikit saja kesulitan yang dihadapi dalam prosesnya).
- Skor 3 (sangat memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 75%-100%. Dalam hal ini partisipan sangat baik dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam prosesnya).

Penilaian ini menekankan pada bobot indikator yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau aspek kognitif yang berusaha diungkap. Semua aspek sama pentingnya, hanya saja masing-masing aspek memiliki tujuan yang berbeda.

Tabel 3.6. Kategori Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek Berdasarkan Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

Rentang Nilai	Kategori
	Sangat mampu dalam bersaksi
	Cukup mampu dalam bersaksi
	Kurang mampu dalam bersaksi

Kemudian, *blueprint* skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif setelah dilakukan revisi dijelaskan pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7 Revisi *Blueprint*
Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan anak melaporkan seluruh kejadian dengan detail (RA).	Anak mampu menyebutkan atau menceritakan tentang siapa saja tokoh yang terlibat dalam film yang telah ditonton (nama, ciri-ciri, dan watak)	0-3		
		Anak mampu memberikan informasi atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film yang disaksikannya, termasuk ingatan tentang informasi yang dinilai tidak begitu penting (tidak masalah bila tidak berurutan)	0-3		
		Anak mampu menceritakan dengan baik tentang waktu kejadian dan kondisi atau detail lokasi di mana saja peristiwa itu terjadi	0-3		
2.	Kemampuan anak membentuk sebuah gambaran peristiwa melalui fungsi inderanya, sehingga ia mudah untuk mengingat peristiwa dan detail informasi yang terjadi di film itu (MCR).	Anak mampu untuk membayangkan dan menceritakan objek-objek yang telah ia lihat dalam film itu.	0-3		
		Anak mampu membayangkan dan menceritakan suara-suara yang ia telah dengarkan dalam film itu.	0-3		
		Anak mampu untuk membayangkan dan menceritakan bagaimana ciri-ciri tokoh dalam film itu.	0-3		

3.	Kemampuan anak melaporkan peristiwa dengan urutan yang berbeda (CO).	Anak mampu untuk menceritakan peristiwa yang paling dia ingat hingga ke akhir atau awal cerita.	0-3
		Anak mampu menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian belakang hingga awal cerita.	0-3
		Anak mampu menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian: (akhir hingga tengah cerita atau tengah hingga awal cerita)	0-3
4.	Kemampuan anak menjelaskan dan memaknai kejadian dari perspektif yang berbeda, misal dari sudut pandang pelaku, atau korban (CP).	Anak mampu memberikan informasi atau gambaran dari peristiwa dalam film dengan menggunakan sudut pandang sebagai korban (anak bisa menyebutkan perasaan tokoh dan alasan dari perilaku anak)	0-3
		Anak mampu memberikan informasi atau gambaran peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai pelaku (anak bisa menyebutkan perasaan tokoh dan alasan dari perilaku pelaku)	0-3
Total Nilai			
Nilai Maksimal			33

Panduan pemberian skor dan kategori penilaian pada skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif tidak mengalami revisi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 12.

Selanjutnya, uji validitas konstruk juga dilakukan pada tes ingatan yang digunakan untuk mengukur kemampuan *retrieval* pada subyek kelompok kontrol. Penilaian menyangkut pada bobot pertanyaan, dan pemilihan kata serta penggunaan bahasa pada soal.

Berikut instruksi tes ingatan jenis pertama model *free recall*: “Adik-adik baru saja menyaksikan tayangan film berdurasi 13 menit melalui LCD di kelas. Kakak ingin adik-adik menceritakan kembali secara lengkap dan jelas mengenai bagaimana peristiwa yang terjadi di film tersebut atau bagaimana kisah yang dialami oleh tokoh utama dalam film itu dengan cara menuliskannya di kertas ini. Kakak akan sangat senang sekali bila kalian bisa menceritakan semua hal yang bisa kalian ingat mengenai film yang barusan ditonton tadi”. Instruksi ini dinilai sudah jelas, karena dalam pelaksanaan uji cobanya tidak ada satupun subyek yang bingung dan semuanya bisa mengerjakan tes ingatan tersebut dengan baik, sehingga tidak perlu ada revisi.

Kemudian, unit informasi yang ditanyakan dalam jenis tes ingatan kedua (model *clued recall*) terdiri atas 10 pertanyaan. Pertanyaan ini untuk mengetahui sejauh mana ingatan anak terkait film, yang mungkin saja tidak diceritakannya melalui jenis tes ingatan pertama. Daftar dari soal tes ingatan *clued recall* dan revisi bahasanya, dapat dicermati pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Revisi Soal Tes Ingatan *Clued Recall*

No	Soal	Revisi bahasa
1.	Apa warna baju yang dipakai oleh Ela?	Tidak ada
2.	Dimanakah latar tempat peristiwa dalam film itu terjadi?	Di mana saja lokasi kejadian (tempat kejadian) dari peristiwa yang terjadi di film itu?
3.	Sebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam film itu! (bila mengingat nama tokohnya boleh disebutkan, bila tidak memiliki nama atau lupa bisa disebutkan perannya saja)	Sebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam film itu! (bila mengingat nama tokohnya, silahkan disebutkan namanya. Bila tidak memiliki nama atau lupa dengan nama, adik bisa menyebutkan perannya saja)
4.	Kapan peristiwa dalam film itu terjadi?	Kapan waktu terjadinya peristiwa penculikan dalam film itu?
5.	Berapa jumlah badut yang ada di film itu?	Tidak ada
6.	Bagaimana perasaan tokoh utama dalam film itu?	Bagaimanakah perasaan beberapa tokoh (Ela, Mira dan Badut perempuan) yang terlibat dalam film itu?
7.	Apa judul film yang ditonton barusan?	Tidak ada
8.	Bagaimana kronologi sehingga Tokoh Utama menjadi terpisah dengan kakaknya?	Bagaimana urutan peristiwa, sehingga si adik (Ela) menjadi terpisah dengan kakaknya?
9.	Apakah badut perempuan itu baik? a. Ya b. Tidak	Tidak ada.
Berikan alasan dari jawabanmu:		
10.	Bagaimana masa lalu dari badut perempuan itu?	Bagaimana masa lalu dari badut perempuan itu? Dan apa tujuan ia menculik anak-anak?

Bentuk penyajian soal dan kunci jawaban dari soal tes ingatan bisa dilihat pada lampiran 14. Melalui uji validitas isi pada tes ingatan jenis pertama (*free recall*) dan jenis tes ingatan kedua (*clued recall*) dapat disimpulkan bahwa kedua jenis *recall test* telah valid untuk diberikan pada kelompok kontrol. Perlu diketahui bahwa tes ingatan kedua diberikan setelah tes ingatan jenis pertama selesai dikerjakan.

Soal tes ingatan pertama merupakan tes ingatan bebas yang berusaha menstimulasi partisipan kelompok kontrol untuk bercerita secara bebas dengan menuliskan apapun informasi yang bisa diingatnya terkait peristiwa dari film yang ditontonnya tadi. Pada pelaksanaannya, terlihat bahwa seluruh subyek dalam kelompok kontrol berpikir ulang terlebih dahulu sebelum menuliskan informasi atas ingatannya di kertas selemba tersebut.

3. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini haruslah reliabel untuk memperoleh data yang ajeg atau konsisten, dimana alat ukur yang digunakan mampu menunjukkan hasil pengukuran yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali pada subyek yang serupa dengan waktu yang berbeda.

Reliabilitas untuk alat ukur skala rubrik kemampuan *retrieval* pada subyek penelitian diperoleh dengan menguji data yang didapatkan dari hasil pengukuran nilai *post-test* kemampuan *retrieval* subyek uji coba dengan menggunakan formulasi alpha. Alat ukur yang telah teruji kesahihannya pada pelaksanaan uji coba penelitian eksperimen terhadap subyek kelas 5D tentu dapat digunakan kembali dalam mengukur sampel penelitian sesungguhnya. Analisis reliabilitas alat ukur dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows* dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Data dianggap reliabel apabila bernilai $> 0,7$
- b. Data dianggap tidak reliabel apabila bernilai $< 0,7$

I. Metode Analisis Data

Data yang didapat dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows*, sehingga analisis yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus statistika. Tujuan penggunaan metode analisis ini agar data eksperimen yang dikumpulkan dapat terangkum dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil data diperoleh dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test unequal variances* model Welch test yang tergolong dalam uji non parametrik. Peneliti tidak melakukan uji *t-test* sebagaimana biasa karena data tidak memiliki varians populasi sampel yang sama (data tidak homogen). Walaupun begitu, pengujian ini tetap dapat memberikan informasi kepada peneliti mengenai seberapa jauh pengaruh variabel *independent*, yakni wawancara kognitif terhadap variabel *dependent*, yaitu kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret pada kelompok eksperimen.

Uji normalitas data penelitian ini menggunakan uji Shapiro wilk melalui bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows* dengan kriteria apabila $p > 0,05$ maka sebaran data dikatakan normal. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kualitatif yang diperoleh dari catatan hasil observasi pada setiap subyek selama proses pelaksanaan wawancara kognitif diberikan, dan hasil penilaian dari skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

Secara kelembagaan, sampai saat ini Sekolah Dasar (SD) Brawijaya Smart School merupakan bagian dari Universitas Brawijaya, Malang. Terletak di Jalan Cipayung No.8, Ketawang Gede, Lowokwaru, Malang dengan lahan seluas kurang lebih 2.940 M², sekolah ini sudah berusia 21 tahun sejak didirikan pada 05 Agustus 1995 dengan persetujuan Kanwil Depdikbud Provinsi Jawa Timur. Lokasi SD Brawijaya Smart School (BSS) terletak di kawasan Universitas Brawijaya Malang.

SD Brawijaya Smart School merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia 6 hingga 12 tahun. SD Brawijaya Smart School menerapkan sistem *full day school*. Kegiatan di sekolah tersebut dimulai dari pukul 07.00 WIB sampai pukul 15.00 WIB, ditambah dengan kegiatan ekstrakurikuler saat sore selama kurang lebih 2 jam. Mayoritas anak yang bersekolah di sana merupakan mereka yang berasal dari keluarga yang memiliki kemampuan finansial menengah ke atas.

SD Brawijaya Smart School merupakan salah satu sekolah dasar yang sangat berpegang teguh pada pendidikan karakter anak didiknya. Pada zaman sekarang sangat mudah menemukan sekolah yang berfokus pada peningkatan prestasi akademik siswanya, namun sulit mencari sekolah yang memiliki dedikasi nyata untuk mendidik karakter siswanya.

SD Brawijaya Smart School merupakan salah satu sekolah yang menekankan pendidikan karakter dalam proses pengajarannya.

Setiap jenjang pendidikan, kelas satu hingga enam di SD Brawijaya Smart School memiliki 4 kelas parallel, yakni kelas A, B, C dan D. Setiap kelas terdiri atas 28 hingga 30 anak didik, sehingga wali kelas mampu memahami kepribadian dan mudah melakukan transfer ilmu dengan jumlah siswa yang tidak terlalu banyak. Kelas satu dimulai dari usia enam tahun, hingga kelas enam yang sudah berusia 12 tahun.

Visi yang dimiliki SD Brawijaya Smart School ialah, “Menjadikan lembaga pendidikan yang mencetak lulusan berkarakter religius, nasionalis, dan mempunyai ilmu yang bertaraf internasional”. Sedangkan Misi SD Brawijaya Smart School adalah; (1) Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi, (2) Menyelenggarakan pendidikan karakter berlandaskan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Konstitusi, serta (3) Menyelenggarakan kegiatan yang bersinergi dengan wawasan internasional.

Upaya mewujudkan visi dan misi dari lembaga pendidikan yang memiliki motto “*Be Smart With Us*” ini tercermin nyata dalam beragam program unggulan yang ditujukan kepada para siswa, bahkan sejak mereka mulai belajar di jenjang kelas satu. Program unggulan SD Brawijaya Smart School, diantaranya sebagai berikut; (1) Pendidikan karakter dan budi pekerti, (2) Smart Al-Qur’an kelas 1-6 setiap pagi, (3) Tahfidz Al-Qur’an

juz ke 30, (4) Pengembangan bakat dan minat, (5) Shalat Dhuha dan Shalat Dzuhur, (6) Pembiasaan Bahasa Inggris.

Ciri khusus lain dari SD Brawijaya Smart School ialah, penerapan keseimbangan pada penguatan pendidikan karakter dan peningkatan kecerdasan para siswa di bidang akademik dan non akademik. Guna mencapai maksud tersebut, para siswa difasilitasi banyak kegiatan ekstrakurikuler yang mampu melejitkan potensi dan bakat minatnya, diantaranya; 1) Pramuka, 2) Robotik, 3) Olimpiade *Class*, 4) Dongeng, Teater, 5) Renang, 6) Karate, 7) Marawis, 8) Futsal, 9) Paduan Suara.

Melalui model pendidikan semacam itu, diharapkan muncul generasi muda yang kelak memiliki karakter positif dan penuh motivasi untuk meningkatkan potensi kecerdasan yang dimiliki dalam bidang akademik maupun non akademik.

Pada tahun ini jumlah siswa yang mendaftar di SD Brawijaya Smart School cukup banyak. Minat untuk bersekolah di SD Brawijaya Smart School memang cukup tinggi mengingat jumlah pendaftar selalu melebihi batas maksimal untuk kuota pada setiap tingkatan kelas. Keberadaan lembaga pendidikan ini telah mendapat pengakuan secara nasional sebagai bagian dari layanan pendidikan berkualitas dengan nilai akreditasi A di Indonesia.

2. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD Brawijaya Smart School. Peneliti melakukan eksperimen kepada 25 orang siswa dalam sebuah kelas. Proses

pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 bulan terhitung mulai dari 13 Oktober sampai dengan 10 November 2017.

Pada bulan Juli, peneliti masih melakukan upaya pengurusan perizinan penelitian di sekolah terkait sehingga tidak ada intervensi pada periode ini. Sementara itu, pada bulan Agustus peneliti hanya bisa melakukan pemberian tes inteligensi pada sampel terpilih dan mulai mencoba membangun *rapport* dengan membawa asisten peneliti dalam kegiatan tes dan kunjungan di kelas 5B dan 5D. Namun, pada bulan ini upaya membangun *rapport* belum optimal dilaksanakan karena waktu yang minim. Kemudian pada bulan September hingga Oktober awal siswa SD Brawijaya Smart School dalam proses mempersiapkan diri untuk ujian tengah semester, sehingga peneliti baru memiliki kesempatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian setelah ujian mereka usai, yakni pada minggu kedua bulan Oktober.

3. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian eksperimen ini merupakan siswa kelas 5 SD Brawijaya Smart School yang kelasnya sudah terpilih secara *random*. Seluruh siswa di kelas ini kemudian melaksanakan tes inteligensi CPM. Tes dilakukan untuk menyeleksi subyek yang layak menjadi sampel penelitian sesuai dengan salah satu dari kriteria yang telah ditentukan, yakni subyek memiliki kecerdasan rata-rata atau kecerdasan para subyek yang terlibat dalam penelitian ini ialah setara. Berdasarkan hasil tes inteligensi, peneliti menentukan kelas 5B menjadi sampel penelitian.

Kemudian, untuk menguji kejelasan tampilan film, suara dari film yang keluar dari *loudspeaker*, kejelasan instruksi yang diberikan dalam keseluruhan proses pelaksanaan eksperimen, format lembar tes ingatan serta mengetahui kesahihan dari instrumen yang disusun peneliti, maka kelas 5D dijadikan sebagai sampel uji coba untuk penelitian pendahuluan.

Hasil tes IQ di bawah menyimpulkan bahwa subyek yang digunakan dalam penelitian ialah kelas dengan kategori atau *grade* kecerdasan yang cukup setara. Terdapat 28 orang siswa di kelas 5B dan rerata dari mereka tergolong dalam *grade* SB dan B. Salah satu siswa tidak mengikuti tes karena sakit. Namun, peneliti mengasumsikan ia memiliki taraf inteligensi yang baik. Hasil tes IQ siswa kelas 5B dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Pengelompokan *Grade* Tes CPM

Pada Subyek Penelitian Eksperimen (Kelas 5B)

NO	<i>Percentile Point</i>	<i>Grade</i>	Jumlah siswa
1	95	SB (Sangat baik)	10 siswa
2	90	B (Baik)	10 siswa
3	75	B (Baik)	6 siswa
4	50	C (Cukup)	1 siswa
Total			27 siswa

4. Pelaksanaan Penelitian Eksperimen

Pada sub ini akan dijelaskan mengenai prosedur dan administrasi yang dilalui peneliti untuk bisa mengumpulkan data penelitian.

a. Pembentukan *Rapport* Terhadap Subyek Penelitian

Hari pertama merupakan hari yang cukup berat bagi *interviewer* dan subyek penelitian. Pasalnya, pada hari pertama pelaksanaan penelitian ini, yakni 27 Oktober 2017 peneliti bersama asisten peneliti selaku *interviewer* berusaha membangun *rapport* yang baik terhadap subyek penelitian, yakni seluruh siswa kelas 5B SD BSS. Peneliti dan asisten peneliti berusaha menyapa dan berkomunikasi dengan mereka. Peneliti dan asisten peneliti wajib memberikan senyuman dan juga memperlakukan mereka dengan penuh kasih sayang agar mereka mau mendekat dan berinteraksi tanpa rasa malu. Mencoba menjadi pendengar yang baik saat tengah bersama mereka. Hal ini tidak hanya berlaku saat melakukan wawancara kognitif, tapi juga saat peneliti masih membangun *rapport* dengannya. Pada pertemuan pertama ini, peneliti dan tim berusaha membangun kesan pertama bahwa ia ingin berteman baik dengan mereka, para subyek.

Peneliti akan memberikan permainan yang bisa membuat mereka aktif dan mengenal seluruh peneliti dan asisten peneliti. Dalam hal ini, peneliti akan mengajak para subyek untuk memainkan beberapa permainan yang sudah dirancang oleh peneliti, seperti kisah angka-angka, cita-citaku dan pesan berantai. Sementara itu, wali kelas akan mengawasi anak-anak dalam bermain. Permainan dihentikan saat sudah diketahui siapa tim yang menempati posisi akhir. Mereka yang menempati posisi akhir akan diberikan hukuman yakni bernyanyi bersama tim peneliti di depan kelas untuk menghibur teman-temannya yang sebelumnya menang.

Upaya membangun *rapport* awalnya dijadwalkan selama 3 hari, di mana durasi waktu untuk satu pertemuan bersama subyek penelitian ialah satu jam. Karena jadwal sekolah yang cukup padat maka upaya membangun *rapport* hanya dilakukan selama satu hari dengan durasi 3 jam untuk satu pertemuan. Tim datang ke sekolah pukul 08.00 WIB dan menyelesaikan kegiatannya pada pukul 11.00 WIB.

Dengan berakhirnya permainan, diharapkan tim peneliti telah berhasil membangun keakraban dengan para subyek. Peneliti lalu pamit undur diri kepada anak-anak dan menyampaikan bahwa mereka akan hadir lagi untuk menonton film bersama mereka di waktu yang sudah ditentukan.

Keterangan tentang jenis permainan yang digunakan peneliti untuk membangun *rapport* bisa dilihat pada lampiran 7 *layout* penelitian eksperimen, poin f pada perencanaan penelitian dengan judul, “panduan membangun *rapport* pada partisipan penelitian (Siswa Kelas 5D dan 5B SD Brawijaya Smart School)”. Upaya membangun *rapport* juga dilakukan pada hari-H penelitian yakni, 10 November 2017 di tigapuluh menit pertama sebelum pelaksanaan penayangan film.

b. Penataan Ruangan

Pada hari-H pelaksanaan penelitian, penataan ruangan adalah hal yang perlu diperhatikan guna membangun kenyamanan pada subyek penelitian. Penataan ruangan ini mencakup, penataan ruangan di kelas yang digunakan untuk menonton bersama sekaligus ruangan yang

digunakan dalam proses *interview* bersama subyek penelitian, juga tempat untuk pengerjaan tes ingatan oleh kelompok kontrol.

Ruangan kelas 5B digunakan untuk menonton cuplikan adegan film telah memiliki pencahayaan yang cukup, ventilasi yang baik, sehingga suhu ruangan tidak panas. Kursi-kursi juga disusun rapi dalam bentuk 10 baris dan 3 kolom, kemudian proyektor sudah tersedia di kelas beserta layar besar yang menutupi papan tulis. Peneliti sudah memastikan bahwa semua subyek penelitian dapat menyaksikan tayangan film dengan jelas. Pada saat menonton tayangan, gorden pada jendela ditutup dan pencahayaan tidak dinyalakan agar film di layar dapat semakin jelas terlihat.

Sementara itu, ruangan yang digunakan untuk wawancara kognitif ialah sama, sehingga setelah kegiatan menonton film selesai dilakukan asisten peneliti segera mempersilahkan semua anak untuk keluar ruangan terlebih dahulu. Kursi kemudian ditata untuk menyesuaikan kebutuhan peneliti dalam melaksanakan wawancara kognitif. Dokumentasi penataan ruang ketika wawancara kognitif berlangsung sudah terlampir pada lampiran dokumentasi penelitian.

Subyek kelompok eksperimen akan diwawancarai dengan duduk di kursi dan saling berhadap-hadapan dengan *interviewer*. Disediakan pula jarak antara kursi satu dan lainnya, sehingga subyek tetap fokus kepada *interviewer* yang berada di hadapannya sekalipun teman-teman lainnya melakukan wawancara kognitif di ruangan yang sama dengannya.

Menurut penuturan subyek, penataan ruangan ini sudah nyaman bagi mereka.

Sementara itu, tidak ada ruangan untuk kelompok kontrol karena para subyek melakukan pengerjaan tes ingatan di luar kelas. Mereka disediakan meja lipat dan duduk lesehan ketika mengerjakan tes ingatan tersebut dengan didampingi oleh dua asisten peneliti selaku pengawas pelaksanaan kegiatan tes ingatan.

c. Menyaksikan Tayangan Adegan Film

Media dan materi yang digunakan peneliti sebagai objek bantu dalam pemberian atensi pada subyek ialah film yang berjudul “*Badut Penculik yang Kejam*”. Potongan adegan yang dipilih oleh peneliti dari film ini terletak pada menit 00.00 hingga menit 13.00. Keseluruhan cerita mampu memberikan gambaran peristiwa berupa kasus penculikan yang menimpa seorang anak di sebuah taman hiburan dan pengekapan yang dialami sang anak di rumah si penculik yang merupakan seorang badut yang bekerja di taman hiburan tersebut.

Upaya wawancara kognitif dilakukan untuk mengetahui kemampuan *retrieval* anak yang bisa ditunjukkan lewat jumlah kuantitas dan kualitas terhadap informasi penting dari materi film yang ditontonnya. Adegan yang dipilih peneliti dinilai penting dan menarik karena menyangkut kasus kejahatan yang kerap terjadi pada anak usia sekolah bahkan hingga usia remaja, yakni penculikan.

Hari-H pelaksanaan penelitian ialah pada hari Jum'at, 10 November 2017. Peneliti datang ke kelas dan menyapa para subyek. Setelah selesai membangun *rapport*, kegiatan menonton film kemudian dilakukan. Pelaksanaan eksperimen antara kelompok kontrol dan eksperimen sengaja disatukan karena keterbatasan waktu yang disediakan oleh pihak sekolah. Oleh karenanya, cara penyajiannya film dan instruksi yang diberikan juga sama, baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Setelah seluruh subyek mengambil posisi tempat duduk yang nyaman untuk melihat tampilan layar, peneliti dan 12 asisten peneliti yang akan menjadi *interviewer* izin keluar ruangan. Tiga asisten peneliti di dalam kelas memberikan instruksi agar seluruh subyek penelitian menikmati tayangan dengan konsentrasi penuh dan nyaman. Sebelum film diputar, asisten peneliti menegaskan kembali bahwa mereka perlu memperhatikan film tersebut dengan serius, karena setelah menonton film akan ada *games* ingatan tentang film. Dua asisten peneliti yang berada di dalam ruangan akan bertugas mengawasi dan melakukan observasi pada para subyek. Pintu lalu ditutup rapat. Subyek dipersilahkan untuk memperhatikan layar dengan konsentrasi penuh karena film sebentar lagi akan dimulai. Asisten peneliti di dalam kelas lalu memutar film di layar.

d. Wawancara Kognitif Pada Kelompok Eksperimen

Setelah kelompok eksperimen selesai menonton tayangan film yang disediakan, laptop dimatikan. Asisten peneliti yang bertugas di dalam kelas mengarahkan partisipan untuk menunggu di luar kelas terlebih

dahulu. Beberapa asisten peneliti di luar lalu dipersilahkan masuk untuk membantu mengubah tatanan kursi sesuai kebutuhan pelaksanaan wawancara kognitif. Setelah selesai, *interviewer* lalu duduk di kursi yang sudah disediakan untuk proses wawancara kognitif. Kemudian, setiap partisipan kelompok eksperimen lalu diarahkan oleh asisten peneliti (bukan *interviewer*) untuk masuk ke kelas dan menuju kursi yang sudah disiapkan, guna melaksanakan wawancara kognitif bersama tim peneliti.

Peneliti dan 12 orang asisten peneliti bertugas melakukan wawancara kognitif. Sementara itu, dua asisten peneliti bertugas memberikan instruksi dan mengawasi jalannya pelaksanaan tes ingatan pada kelompok kontrol di luar kelas. Satu asisten peneliti tetap berada di dalam kelas dan bertugas untuk menghitung jalannya waktu wawancara kognitif pada *setiap interview* yang berlangsung.

Pada tahapan ini, kemampuan *retrieval* kelompok eksperimen diukur melalui pemberian perlakuan khusus berupa penggunaan wawancara kognitif. Peneliti telah membekali *interviewer* berupa wawasan dan *role play* sederhana untuk melakukan wawancara kognitif. Para asisten peneliti yang bertindak sebagai *interviewer* akan bertanggung jawab membantu peneliti untuk melakukan wawancara kognitif pada subyek penelitian yang terlibat. Dimana masing-masing dari mereka mendapatkan satu anak untuk diwawancarai.

Wawancara kognitif pada satu anak berlangsung maksimal selama 35 menit. Wawancara dilakukan sesuai dengan modul yang sudah

disiapkan oleh peneliti dan skala rubrik yang dibuat dijadikan acuan dalam mengukur kemampuan *retrieval* subyek. Seluruh proses wawancara dari pembukaan hingga penutupan akan direkam oleh *interviewer* menggunakan aplikasi *voice recorder* di *handphone (hp)* masing-masing.

e. Pelaksanaan Tes Ingatan Pada Kelompok Kontrol

Pada waktu yang bersamaan, subyek yang tergolong pada kelompok kontrol diminta untuk duduk di depan meja lipat yang berada di teras depan kelas 5B. Alat untuk pengerjaan tes ingatan sudah disediakan oleh asisten peneliti. Subyek tinggal duduk dan mendengarkan instruksi yang diberikan asisten. Waktu pengerjaan tes ingatan oleh kelompok kontrol sama dengan waktu pelaksanaan wawancara kognitif pada kelompok eksperimen, yakni maksimal 35 menit.

Tes ingatan tentang pemahaman isi film dilakukan secara klasikal dan diawasi oleh dua orang asisten peneliti. Subyek kelompok kontrol terlebih dulu akan dipersilahkan untuk menyelesaikan tes ingatan jenis pertama. Bila sudah selesai, mereka lalu diberikan soal tes ingatan jenis kedua. Bila sudah selesai, subyek diminta untuk mengumpulkan lembar jawabannya kepada asisten peneliti.

Asisten menjelaskan kepada subyek kelompok kontrol dengan instruksi sebagai berikut, "*Adik-adik diminta untuk menyelesaikan game ingatan melalui selebar kertas. Adik-adik hanya perlu menjawab pertanyaan tentang beberapa hal penting dari cuplikan film yang baru kalian saksikan tadi. Jawaban bisa ditulis pada lembar soal yang kakak*

bagikan nanti”. Setelah itu, asisten penelitian membagikan selebar kertas berisi jenis pertanyaan pertama, disusul dengan jenis pertanyaan kedua.

Jawaban para subyek akan menjadi acuan bagi peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* subyek. Waktu yang disediakan untuk menjawab pertanyaan sama dengan waktu yang ditetapkan untuk pelaksanaan wawancara kognitif, yakni 35 menit. Tes pemahaman tentang isi film dilakukan secara klasikal dan diawasi oleh peneliti secara langsung.

f. Penutup

Pada kelompok kontrol apabila soal tes ingatan jenis pertama dan kedua telah selesai, asisten peneliti dipersilahkan membagikan *reward* berupa makanan ringan pada mereka dan mengizinkan mereka untuk menikmatinya tanpa mengganggu teman-temannya yang masih mengerjakan soal tes ingatan. Sementara itu, untuk kegiatan wawancara kognitif di kelas apabila beberapa anak selesai lebih cepat sebelum waktu yang ditetapkan, maka partisipan diizinkan tetap di ruangan dengan catatan tidak mengganggu jalannya kegiatan wawancara lain yang mungkin masih berlangsung. Bila ia ingin keluar ruangan juga tidak masalah. Di luar ruangan mereka akan dibagikan makanan ringan sebagai *reward*.

Setelah seluruh wawancara kognitif dan pengerjaan tes ingatan selesai dilaksanakan, peneliti bersama asisten peneliti lalu meminta seluruh siswa kelas 5B untuk masuk kembali ke dalam kelas. Sebelumnya

peneliti sudah merapikan kembali semua peralatan. Peneliti lalu menutup kegiatan hari itu dengan mengapresiasi para subyek yang sudah bekerja keras dalam kegiatan yang dilakukan bersama tim peneliti. Peneliti juga menjelaskan bahwa makanan ringan yang diberikan ialah bentuk sederhana dari rasa terima kasih kepada mereka karena sudah berpartisipasi dalam penelitian ini. Kemudian peneliti berfoto bersama partisipan dan menata kembali ruangan kelas 5B seperti semula.

Penjelasan pelaksanaan eksperimen secara spesifik (dengan detail waktu) bisa dilihat pada rincian tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 *Rundown* Pelaksanaan Eksperimen di Kelas 5B

NO	Pelaksanaan	Tempat	Kegiatan & Keterangan
1	10 November 2017 Pukul 08.30 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar Brawijaya Smart School	Pembukaan dengan menyapa seluruh partisipan di kelas 5B dan diawali lagi dengan perkenalan karena beberapa wawancara ada yang belum ikut dalam kegiatan membangun <i>rapport</i> , sehingga belum mengenal partisipan. Kemudian, bersama partisipan peneliti melakukan penataan ruang kelas agar semua anak nanti bisa menyaksikan film

			dengan nyaman dan jelas.
2	Pukul 08.40 – 09.10 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar Brawijaya Smart School	Karena beberapa asisten peneliti belum mengenal semua anak, maka 30 menit pertama digunakan untuk bermain <i>game</i> bersama mereka. Tujuannya tentu untuk membangun upaya kedekatan bersama anak-anak. Permainan yang dimainkan ialah <i>game</i> tebak gambar yang sudah disiapkan soal-soalnya di laptop. Instruktur (Nabilah dan Naufal) lalu memberitahu peraturan dari <i>game</i> ini dan membagikan kertas sebagai media bagi anak dalam menuliskan jawaban mereka. Seluruh subyek terlihat sangat antusias dalam mengikuti permainan tersebut. Permainan berlangsung dengan ramai dan seru karena anak-anak terlihat

			<p>begitu semangat dan serius dalam menjawab gambar-gambar yang muncul di layar. Akhirnya, ditemukan juaranya, yakni Davino yang telah berhasil menjawab seluruh soal dengan benar.</p>
3	Pukul 09.10 – 09.25 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar Brawijaya Smart School	<p>Setelah selesai bermain tebak gambar dengan anak-anak, acara selanjutnya ialah menonton film bersama. Tatanan kursi sudah disiapkan dan anak-anak sudah duduk dengan rapi. Sayangnya, ketika film baru akan diputar bel istirahat berbunyi, sehingga anak-anak menjadi ramai kembali dan meminta waktu istirahatnya untuk membeli jajan/memakan bekal mereka. Acara nonton film pun ditunda dulu. Anak-anak diizinkan untuk makan bekal</p>

			mereka dan membeli makan di kantin.
4	Pukul 09.25 – 09.38 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar Brawijaya Smart School	Film berjudul “Badut Penculik Yang Kejam” ditonton oleh seluruh partisipan kelompok kontrol dan eksperimen. Saat menonton masih ada sebagian yang masih memakan bekal atau jajanan mereka, karena waktu istirahat masih tersisa 15 menit lagi. Tapi, hal itu tidak masalah selama tidak mengganggu jalannya proses menonton film. Selama selang waktu 13 menit ini, instruktur melakukan observasi pada perilaku anak, khususnya atensi yang diberikan saat menonton film. Sementara itu, asisten peneliti yang lain berada di luar kelas.
5	Pukul 09.40 – 10.15 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar Brawijaya	Pemberian wawancara kognitif pada setiap subyek kelompok

	Smart School	<p>eksperimen dilakukan oleh asisten peneliti untuk meningkatkan kemampuan <i>retrieval</i> anak dan pelaksanaan tes ingatan kepada kelompok kontrol melalui soal tertulis. Kegiatan tes ingatan ini diawasi oleh instruktur (asisten peneliti) selaku <i>observer</i> dalam penelitian eksperimen ini.</p>
<p>Dalam menentukan anggota kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti menggunakan teknik pengambilan undian dengan kertas. Setiap kertas digulung dan berisikan nama subyek. Pengambilan dengan urutan ganjil menandakan subyek akan masuk dalam kelompok eksperimen. Misal, pengambilan kertas pertama ialah nama Abidah, maka ia tergolong kelompok eksperimen. Pengambilan kedua ialah Tristan, maka ia akan masuk dalam kelompok kontrol karena termasuk dalam pengambilan undian kertas pada urutan genap. Hal ini sengaja dilakukan dengan dasar bahwa setiap dari subyek berpeluang untuk menjadi kelompok kontrol atau eksperimen. Berikut nama-nama pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:</p>		
Nama <i>Interviewer</i>	<i>Interviewee</i>	Durasi Wawancara
Zaid	Abidah Nasyithah	17 Menit 46 detik
Wildan Ulil Husna	Itsna Aini Nur Z.	18 Menit 07 Detik

Rifki	Dafa J. Nafisah	19 Menit	
Ahmad Farafis Hakkari	M.Aljerou T.N.	19 menit 02 detik	
Muh Syaifullah	Mozzara Argyka	20 Menit 16 Detik	
Yuliniar	Aulia Rahma	21 Menit 23 Detik	
Faza Auliya Robby	Davino Irsyad R.	22 Menit 07 detik	
Marisa	Aqila Naila H.	25 Menit 46 Detik	
Rezki Haris Ilhami	Jalu Pastika M.	26 Menit 12 Detik	
Wardah Nabila M.	Shabira Zahra A.	26 Menit 45 Detik	
Anisafitri N. S	M. Fandy F.	29 Menit 48 Detik	
Ratih Susilawati	Reiz H. Bilqis	27 Menit 28 Detik	
Wahyu Riska Elsa P.	Aulia M. Yamani	34 Menit 50 Detik	
4	Pukul 10.20 – 10.30 WIB	Kelas 5B Sekolah Dasar BSS	Pembagian <i>reward</i> berupa <i>snack</i> dan sesi foto bersama.

Catatan:

1. Pelaksanaan penelitian eksperimen berlangsung selama 2 jam.
2. Terdapat satu anak yang tidak masuk karena sakit dan satu anak tidak mengikuti kegiatan karena alasan yang tidak diketahui peneliti, padahal menurut pengakuan temannya ia masuk sekolah.
3. Karena salah satu asisten peneliti ada yang sakit, Danadipa Rajata yang awalnya masuk dalam kategori kelompok eksperimen terpaksa tidak mengikuti kegiatan wawancara kognitif karena kurangnya *interviewer*.

5. Hambatan-hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian

Hambatan pertama adalah pemilihan film. Setelah berdiskusi dengan dosen dan menyimak kembali konflik yang ada di kedua film yang terdapat dalam angket terbuka untuk pemilihan film, diputuskanlah untuk

tidak menggunakan film *Petualangan Sherina* dan *5 Elang*. Beberapa alasannya ialah, *scene-scene* penting tentang penculikan dengan cukup cepat berpindah dan adegan-adegannya terkesan begitu acak, sehingga membuat anak harus lebih jeli. Ditambah dengan banyaknya tokoh-tokoh yang terlibat dalam film juga percakapan yang terjadi dinilai agak sulit. Tingkat kesukaran film membuat peneliti harus mencari film yang tidak begitu kompleks namun tetap memiliki unsur kriminalitas yang bersifat netral untuk dijadikan media stimulus dalam penelitian ini.

Hambatan kedua ialah, keterbatasan ruangan. Kondisi ruangan ketika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menonton film berlangsung relatif sama karena tidak ada perbedaan perlakuan ketika menonton tayangan film pada masing-masing kelompok. Sayangnya, keterbatasan ruangan menyebabkan beberapa *interviewer* harus melakukan wawancara kognitif di luar ruangan. Hal ini agar kelas tidak terlalu sesak. Beberapa *interviewer* mengaku kesulitan karena kondisi di luar cukup ramai. Adapula anak yang terganggu dengan kehadiran temannya dari kelas lain saat wawancara berlangsung. Namun, sebagian besar anak yang melakukan wawancara di luar tetap bisa berkonsentrasi dalam proses wawancara.

Hambatan ketiga ialah, memastikan semua anak tidak membuat keributan di kelas masih sulit dilakukan oleh peneliti. Namun, sejauh ini ketertiban dalam pelaksanaan tes ingatan di luar kelas telah dengan baik dikondisikan oleh para *interviewer*.

Hambatan terakhir ialah, motivasi anak dalam bercerita ketika penggunaan wawancara kognitif berlangsung. Sebelum melakukan wawancara, *interviewer* perlu membangun *rapport* yang baik pada partisipan penelitian guna menghilangkan rasa canggung, cemas, takut dan menumbuhkan rasa nyaman dan akrab ketika proses wawancara, sehingga aktivitas membangun *rapport* menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan untuk menyukseskan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

Aktivitas membangun *rapport* sebenarnya diagendakan selama 3 hari dengan durasi waktu sebanyak satu (1) jam setiap kali pertemuan. Namun, sistem sekolah yang *full day* menyebabkan pihak peneliti harus memangkas jadwal pertemuan. Aktivitas membangun *rapport* lalu dibuat menjadi satu kali pertemuan dengan durasi selama dua hingga tiga jam bersama anak. Hal inilah yang menyebabkan beberapa *interviewer* mengalami kesulitan dalam melakukan wawancara. Terbukti, beberapa anak pada sesi *interview* terlihat masih cenderung tertutup dan terkesan enggan untuk berkomunikasi atau bercerita mengenai film yang ditontonnya. Padahal, *interviewer* sudah sangat berupaya untuk membangun suasana yang akrab dengannya.

B. Pemaparan Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Pada sub bagian ini akan diuraikan secara lebih rinci mengenai hasil perhitungan dari uji validitas dan instrumen penelitian yang telah peneliti ujikan.

a. Validitas

Validitas adalah sejauh mana instrumen yang kita buat sudah mampu mewakili atribut yang hendak diukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas terpakai. Berdasarkan hasil uji validitas pada skala rubrik kemampuan *retrieval* dan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif diperoleh bahwa hampir seluruh indikator memiliki daya beda yang baik atau $r_{xy} \geq 0.30$.

Pada skala rubrik kemampuan *retrieval* hanya terdapat 2 indikator yang memiliki daya beda $r_{xy} \leq 0.30$. Sementara itu, pada skala rubrik wawancara kognitif terdapat 4 indikator yang memiliki daya beda $r_{xy} \leq 0.30$. Secara lengkap, hasil perhitungan uji validitas dari setiap indikator dalam skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi subyek dan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif dapat dilihat pada lampiran 14.

Berikut tabel validitas skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi dan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif:

**Tabel 4.3 Validitas Skala Rubrik
Lembar Penilaian Wawancara Kognitif**

No.	Aspek	Indikator Valid	Indikator Tidak Valid
1.	<i>Report All (RA)</i>	3	0
2.	<i>Mental context reinstatement (MCR)</i>	2	1
3.	<i>Change order (CO)</i>	1	2
4.	<i>Change perspective (CP)</i>	1	1
Jumlah		7	4

Tabel 4.4**Validitas Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi**

No.	Aspek	Indikator Valid	Indikator Tidak Valid
1.	Kemampuan ingatan	5	0
2.	Kemampuan pemahaman	2	2
Jumlah		7	2

Hasil perhitungan dari uji validitas skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi didapatkan nilai terendah ialah $0,106 \leq 0,30$. Sementara itu pada perhitungan dari uji validitas skala rubrik penilaian wawancara kognitif diperoleh hasil nilai terendah yakni $0,075 \leq 0,30$, jauh dari batas koefisien korelasi minimal yang ditetapkan. Namun, karena jumlah indikator yang terbatas dalam penelitian eksperimen ini, maka peneliti tetap menggunakan seluruh indikator dalam pelaksanaan penelitian eksperimen sesungguhnya.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah kekonsistenan atau keajegan sebuah instrumen dalam mewakili suatu atribut. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach* melalui bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows*. Hasil uji reliabilitas instrumen pertama, yakni pada skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi pada subyek uji coba dijelaskan pada gambar 4.1 berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.712	9

Gambar 4.1 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi

Seperti yang tertera di gambar, nilai *Alpha Cronbach* bernilai 0,712. Reliabilitas aitem yang baik apabila item tersebut bernilai lebih dari 0,7. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas skala rubrik yang digunakan dalam penelitian ini sudah cukup reliabel.

Sedangkan, pada instrumen kedua, skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif, diperoleh hasil perhitungan nilai koefisien reliabilitas skala dengan derajat reliabilitas yang reliabel dengan perolehan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,723. Hasil uji reliabilitasnya dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	11

Gambar 4.2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

2. Hasil Analisis Deskriptif

Penelitian ini secara umum dilakukan selama empat bulan menyesuaikan dengan waktu luang dari sekolah. Oleh karena itu peneliti memberikan intervensi dan melakukan penelitian hanya pada hari Jum'at, karena di hari itulah jadwal pihak sekolah cukup luang. Penelitian

dilakukan pada 25 orang siswa kelas 5B SD BSS yang memenuhi persyaratan sebagai subyek penelitian berdasarkan hasil tes inteligensi mereka. Berikut hasil tes inteligensi pada siswa kelas 5B SD BSS:

Tabel 4.5 Daftar Skoring Hasil Tes CPM Kelas 5B

NO	NAMA	<i>Percentile Point</i>	<i>Grade</i>
1	Abidah Nasyithah Khoirina	90	B
2	Amanda Kirannisa Maheswari	95	SB
3	Amirha Zakia Nugroho	90	B
4	Aqila Naila Husna	95	SB
5	Aulia Mahardika Yamani	90	B
6	Aulia Rahma	95	SB
7	Aureole Tristan	90	B
8	Dafa Jauharotin Nafisah	95	SB
9	Danadipa Rajata Al Khansa	90	B
10	Davino Irsyad Rizqullah	90	B
11	Dimas Athallah Noorwijaya	90	B
12	Fernando Afredo	75	B
13	Firmo Vinicius Barcelos	90	B
14	Itsna Aini Nur Zakiyya	95	SB
15	Jaami' Rizqullah Witjaksono S.	75	B
16	Jalu Pastika Maheswara	95	SB
17.	Kayzha Azzahra Putri Sanjany	Tidak ikut tes karena sakit	
18.	Mochammad Fandy Fikriansyah	75	B
19.	Mozzara Argyka Dwikrisna A.	95	SB
20.	Muhammad Aljerou Tamburaka	75	B
21.	Najwa Amru Nadia	90	B
22.	Nandana Septian Cahyono	90	B
23.	Olivia Gita Kinari	95	SB
24.	Rehaldin Alhunain Tawwaba	50	C
25.	Reiz Hadziqa Bilqis	95	SB
26.	Shabira Zahra Abdillah	95	SB
27.	Shaka Fatah Nasrudin	75	B
28.	Wahyu Putra Pratama	75	B

Pelaksanaan tes inteligensi merupakan langkah penting sebelum pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilakukan. Pemberian tes CPM pada subjek kelas 5B telah menunjukkan bahwa subyek kelas 5B setara dalam perkembangan kemampuan kognitifnya dan layak dijadikan sampel penelitian. Peneliti menggunakan subyek dengan kemampuan kognitif yang setara karena asumsi bahwa individu dengan kemampuan kognitif setara memiliki kemampuan untuk melakukan penyerapan informasi yang tidak jauh berbeda.

Penelitian ini tidak menggunakan *pre-test* karena desain eksperimen yang digunakan ialah desain penelitian yang berfokus pada pengukuran setelah perlakuan diberikan, mengingat terdapat beberapa faktor risiko apabila dilakukan *pre-test* (baca halaman 110-112), sehingga tidak dibutuhkan adanya pemberian *pre-test* pada kedua kelompok.

Sebelum dilakukan penelitian eksperimen, peneliti wajib membangun *rapport* dengan kedua kelompok. Setelah kedekatan terbangun antara seluruh subyek, barulah aktivitas menonton film, pemberian wawancara kognitif dan pemberian tes ingatan selaku bagian inti dari prosedur penelitian ini dilakukan.

Pada bahasan penelitian ini, peneliti akan mengurai data hasil deskriptif pada variabel penelitian terikat untuk menjawab rumusan masalah terkait, sejauh mana tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat kemampuan *retrieval* pada subyek kelompok eksperimen dan kontrol yang didasarkan pada klasifikasi yang peneliti bagi menjadi 3 kategori dengan menggunakan standar pembagian kategorisasi. Rumus standar pembagian kategorisasi yang digunakan dijelaskan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Standar Pembagian Kategorisasi

Rumus	Kategori
$X \geq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sangat mampu dalam bersaksi
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Cukup mampu dalam bersaksi
$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	Kurang mampu dalam bersaksi

Tabel di atas sebagai panduan dalam menentukan norma penilaian terhadap hasil nilai *post-test* kemampuan *retrieval* subjek kelompok kontrol dan eksperimen. Penggolongan norma penilaian didapatkan dari perhitungan nilai *mean* (M) dan nilai standar deviasi (SD) pada hasil skoring tes kemampuan *retrieval* informasi yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil skoring, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan *retrieval* pada subyek kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Mean dan Standar Deviasi Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Pada Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Hasil Nilai <i>Post-test</i>	Mean	Standar Deviasi
Kemampuan <i>Retrieval</i>	(M)	(SD)
Kelompok Kontrol	8,42	2,02
Kelompok Eksperimen	13,08	5,50
Gabungan	10,84	4,75

**Tabel 4.8
Penggolongan dan Batasan Nilai**

Interval Nilai	Kategori
$X \geq 15$	Sangat mampu dalam bersaksi
$6 \leq X < 15$	Cukup mampu dalam bersaksi
$X < 6$	Kurang mampu dalam bersaksi

Berdasarkan pada nilai pengkategorian di atas, maka hasil skoring dari nilai pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* subyek pada kelompok kontrol dan eksperimen dengan skala rubrik *retrieval* informasi dapat segera diklasifikasikan. Penggolongan batasan nilai di atas merupakan standar kategorisasi yang digunakan. Hasil nilai dari pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* pada duabelas subyek kelompok kontrol terbilang cukup rendah walaupun rerata subyek berada pada kategori cukup mampu dalam bersaksi. Adapun hasil pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9
Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval*
Subyek Kelompok Kontrol

Nilai (X)	Frekuensi (f)	Kategori <i>Retrieval</i>
5	1	Kurang mampu dalam bersaksi
6	1	Cukup mampu dalam bersaksi
7	1	Cukup mampu dalam bersaksi
8	5	Cukup mampu dalam bersaksi
10	2	Cukup mampu dalam bersaksi
11	1	Cukup mampu dalam bersaksi
12	1	Cukup mampu dalam bersaksi
Total		12 orang

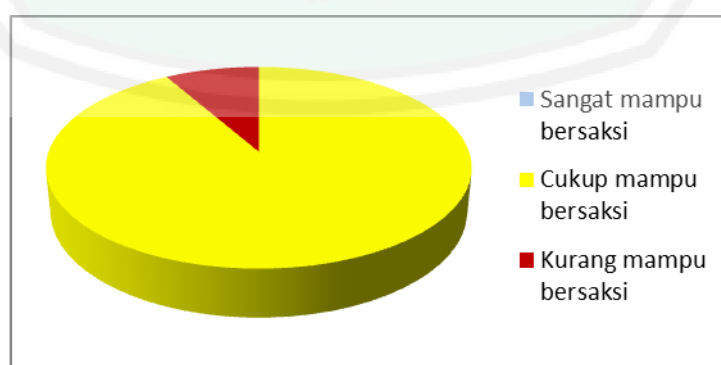
Berdasarkan data di atas, diketahui dari duabelas orang subyek kelompok kontrol hanya terdapat satu subyek saja yang tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi. Sementara itu, sisanya tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi.

Berdasarkan nilai yang didapatkan pada duabelas subyek kelompok kontrol, maka peneliti perlu merangkum kategorisasi tingkat kemampuan *retrieval* subyek beserta persentasenya. Rangkuman tabel kategorisasi kemampuan *retrieval* pada kelompok kontrol dijelaskan pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10**Kategorisasi Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol**

No.	Kategori <i>Retrieval</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat mampu dalam bersaksi	0	0%
2.	Cukup mampu dalam bersaksi	11	91,7%
3.	Kurang mampu dalam bersaksi	1	8,3%
Total		12 Orang	100%
Mean		8,42	

Data menunjukkan dari 12 orang subyek kelompok kontrol yang diberikan *post-test* melalui tes ingatan jenis pertama dan kedua didapati bahwa, 11 orang subyek (91,7%) berada pada kategori cukup mampu dalam bersaksi, dan hanya satu orang subyek (8,3%) yang tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi. Selanjutnya diagram data persentase kategori kemampuan *retrieval* pada kelompok kontrol dapat dicermati pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Diagram Kategorisasi Kemampuan *Retrieval* Berdasarkan Hasil Nilai *Post-Test* Kelompok Kontrol

Selanjutnya, kemampuan *retrieval* pada kelompok eksperimen didapatkan pula melalui pengukuran dengan dua skala rubrik penilaian *retrieval*. Hasil pengukuran *post-test* pengukuran kemampuan *retrieval* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki efek yang jauh lebih baik dibandingkan pada kelompok kontrol. Hasil nilai dari pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* pada tigabelas subyek kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Subyek Kelompok Eksperimen

Nilai (X)	Frekuensi (f)	Kategori <i>Retrieval</i>
3	1	Kurang mampu dalam bersaksi
4	1	Kurang mampu dalam bersaksi
10	1	Cukup mampu dalam bersaksi
11	1	Cukup mampu dalam bersaksi
12	2	Cukup mampu dalam bersaksi
13	2	Cukup mampu dalam bersaksi
16	1	Sangat mampu dalam bersaksi
17	1	Sangat mampu dalam bersaksi
18	1	Sangat mampu dalam bersaksi
19	1	Sangat mampu dalam bersaksi
22	1	Sangat mampu dalam bersaksi
Total		13 orang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 13 orang subyek yang diberikan perlakuan berupa pemberian wawancara kognitif terdapat sebanyak 5 orang subyek (39%) yang berada pada kategori sangat mampu dalam beraksi, kemudian sebanyak 6 orang subyek (46%) yang berada pada kategori cukup mampu dalam bersaksi, dan hanya 2 orang subyek (15%) yang berada pada kategori kurang mampu dalam bersaksi.

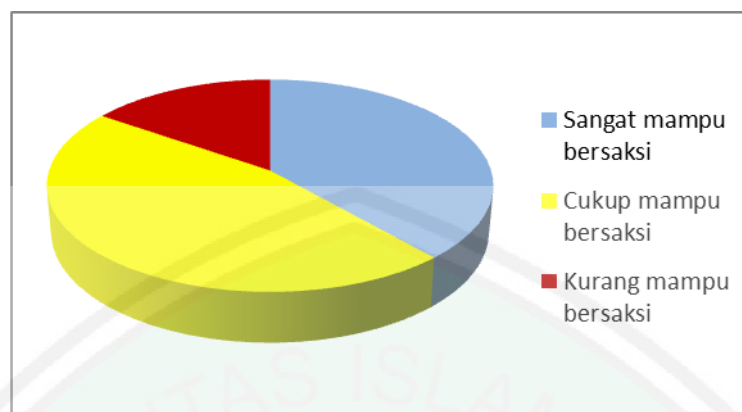
Berdasarkan nilai yang didapatkan pada tigabelas subyek kelompok eksperimen, maka peneliti perlu merangkum kategorisasi tingkat kemampuan *retrieval* subyek beserta persentasenya. Rincian tabel kategorisasi tingkat kemampuan *retrieval* pada tigabelas subyek kelompok eksperimen dijelaskan pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12

Kategorisasi Kemampuan *Retrieval* Kelompok Eksperimen

No.	Kategori <i>Retrieval</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat mampu dalam bersaksi	5	39%
2.	Cukup mampu dalam bersaksi	6	46%
3.	Kurang mampu dalam bersaksi	2	15%
Total		13 Orang	100%
Mean		13,08	

Selanjutnya diagram data persentase kategori kemampuan *retrieval* pada kelompok eksperimen dapat dicermati pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Diagram Kategorisasi Kemampuan *Retrieval* Berdasarkan Hasil Nilai *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan uraian data di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret pada kelompok eksperimen jauh lebih baik dibandingkan dengan subyek dalam kelompok kontrol.

Secara umum, perbandingan kemampuan *retrieval* antara kelompok kontrol dan eksperimen memiliki hasil rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelompok yang diberikan penggunaan wawancara kognitif sebagai upaya penggalian kembali ingatan yang tersimpan. Hal ini karena, didapati sebanyak 5 orang subyek dalam kelompok eksperimen yang tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi.

Kelima subyek tersebut telah secara maksimal berupaya menggali kembali ingatannya dan juga terbukti mampu memberikan keterangan yang lebih detail dan akurat terkait informasi penting perihal kejadian yang dialami oleh tokoh utama dalam film tersebut. Sedangkan, pada kelompok kontrol yang hanya diminta menceritakan kembali ingatannya dalam media tertulis pada dua jenis tes ingatan, didapati tidak memiliki

satupun subyek yang tergolong pada kategori sangat mampu dalam bersaksi.

Rincian perbandingan hasil skoring nilai *post-test* dari kelompok kontrol dan eksperimen terkait kemampuan *retrieval* ingatan menyangkut film yang ditontonnya dijelaskan melalui tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Perbandingan Tingkat Kemampuan *Retrieval* Subyek Berdasarkan Hasil Nilai *Post-test* Skala Rubrik *Retrieval* Informasi

No.	Subyek Kelompok Kontrol	Total Skor	Kategori	Subyek Kelompok Eksperimen	Total Skor	Kategori
1.	Amanda	7	Cukup mampu dalam bersaksi	Abida	4	Kurang mampu dalam bersaksi
2.	Amirha	10	Cukup mampu dalam bersaksi	Aulia	22	Sangat mampu dalam bersaksi
3.	Tristan	8	Cukup mampu dalam bersaksi	Aqila	17	Sangat mampu dalam bersaksi
4.	Dimas	8	Cukup mampu dalam bersaksi	Davino	13	Cukup mampu dalam bersaksi
5.	Nando	11	Cukup mampu dalam bersaksi	Itsna	13	Cukup mampu dalam bersaksi
6.	Jaam'i	5	Kurang mampu dalam bersaksi	Jalu	10	Cukup mampu dalam bersaksi
7.	Kayzha	12	Cukup mampu dalam bersaksi	Jerou	3	Kurang mampu dalam bersaksi
8.	Najwa	8	Cukup mampu dalam bersaksi	M. Fandy	19	Sangat mampu dalam bersaksi
9.	Olivia	8	Cukup mampu dalam bersaksi	Mozzara	12	Cukup mampu dalam bersaksi
10.	Rhenaldi	6	Cukup mampu dalam bersaksi	Nafisah	11	Cukup mampu dalam bersaksi
11.	Shaka	8	Cukup mampu dalam bersaksi	Bilqis	12	Cukup mampu dalam bersaksi
12.	Wahyu	10	Cukup mampu dalam bersaksi	Shabira	18	Sangat mampu dalam bersaksi
				Lala	16	Sangat mampu dalam bersaksi

Hasil skor perbandingan kemampuan *retrieval* antara kelompok kontrol dan eksperimen pada tabel di atas menunjukkan bahwa anak yang diberikan perlakuan wawancara kognitif lebih mampu untuk menyediakan informasi mengenai keseluruhan cerita dengan lebih kompleks.

Selanjutnya, peneliti juga perlu menentukan *mean* (M) dan standar deviasi (SD) serta penggolongan juga batasan dari hasil skoring *post-test* nilai pada skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif. Berikut rinciannya:

Tabel 4.14 Mean dan SD Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif

Hasil Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Retrieval</i>	Mean (M)	Standar Deviasi (SD)
Kelompok Kontrol	3,75	1,65
Kelompok Eksperimen	8,46	6,45
Gabungan	6,20	5,27

**Tabel 4.15
Penggolongan dan Batasan Nilai**

Interval Nilai	Kategori
$X \geq 11$	Sangat mampu dalam bersaksi
$1 \leq X < 11$	Cukup mampu dalam bersaksi
$X < 1$	Kurang mampu dalam bersaksi

Kemudian, data perbandingan hasil skoring nilai *post-test* kemampuan *retrieval* ingatan dari kedua kelompok melalui pengukuran dengan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif menunjukkan bahwa

penggunaan wawancara kognitif berdampak optimal pada kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret yang tergolong dalam subyek eksperimen. Perbandingan nilai kemampuan *retrieval* kedua kelompok dijelaskan pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Perbandingan Tingkat Kemampuan *Retrieval* Subyek Berdasarkan Hasil Nilai *Post-test* Skala Rubrik Wawancara Kognitif

No.	Subyek Kelompok Kontrol	Total Skor	Kategori	Subyek Kelompok Eksperimen	Total Skor	Kategori
1.	Amanda	7	Cukup mampu dalam bersaksi	Abida	0	Kurang mampu dalam bersaksi
2.	Amirha	4	Cukup mampu dalam bersaksi	Aulia	24	Sangat mampu dalam bersaksi
3.	Tristan	3	Cukup mampu dalam bersaksi	Aqila	15	Sangat mampu dalam bersaksi
4.	Dimas	3	Cukup mampu dalam bersaksi	Davino	13	Sangat mampu dalam bersaksi
5.	Nando	3	Cukup mampu dalam bersaksi	Itsna	5	Cukup mampu dalam bersaksi
6.	Jaam'i	2	Kurang mampu dalam bersaksi	Jalu	4	Cukup mampu dalam bersaksi
7.	Kayzha	5	Cukup mampu dalam bersaksi	Jerou	1	Cukup mampu dalam bersaksi
8.	Najwa	4	Cukup mampu dalam bersaksi	M. Fandy	12	Sangat mampu dalam bersaksi
9.	Olivia	4	Cukup mampu dalam bersaksi	Mozzara	8	Cukup mampu dalam bersaksi
10.	Rhenaldi	1	Cukup mampu dalam bersaksi	Nafisah	4	Cukup mampu dalam bersaksi
11.	Shaka	3	Cukup mampu dalam bersaksi	Bilqis	7	Cukup mampu dalam bersaksi
12.	Wahyu	6	Cukup mampu dalam bersaksi	Shabira	9	Cukup mampu dalam bersaksi
				Lala	8	Cukup mampu dalam bersaksi

Penilaian kemampuan *retrieval* subyek dengan skala rubrik penilaian wawancara kognitif didasarkan pada empat aspek,

yakni; 1) *Report All*, kemampuan menceritakan keseluruhan dari kronologi cerita secara akurat, 2) *Mental Context Reinstatement*, kemampuan menceritakan objek-objek yang telah dilihat dalam film dan menceritakan suara-suara yang telah didengarkan dalam film, 3) *Change order*, kemampuan menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik, terakhir 4) *Change perspective*, kemampuan menjelaskan dan memaknai kejadian dari perspektif yang berbeda, misal dari sudut pandang pelaku, atau korban.

Berdasarkan perbandingan data di atas, diketahui hanya terdapat satu orang subyek pada kelompok eksperimen yang tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi, yang berarti subyek yang bersangkutan tidak bisa melakukan *retrieval* berdasarkan indikator yang ditetapkan dalam skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif.

Merujuk pada tabel di atas, didapati pula bahwa tingkat kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret di kelas 5B SD Brawijaya Smart School, baik pada kelompok kontrol dan eksperimen rerata berada pada kategori sedang atau dalam penelitian ini tergolong cukup mampu dalam bersaksi.

Terakhir, terdapat sebanyak empat orang subyek dari kelompok eksperimen yang memiliki kemampuan *retrieval* yang sangat baik. Hal ini terbukti dari cukup tingginya total skor yang dimiliki,

sehingga keempatnya tergolong pada kategori sangat mampu dalam bersaksi dibandingkan subyek lainnya.

3. Hasil Analisis Kuantitatif

Penelitian eksperimen ini mendapatkan data yang tidak berpasangan dari hasil pengukuran kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional yang tergolong dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keduanya mendapatkan perlakuan berbeda dalam proses pengukuran kemampuan *retrieval* terkait isi cerita dari film yang ditontonnya. Berikut ulasan uji asumsi sebagai bagian dari syarat utama untuk melanjutkan pada analisis kuantitatif pengujian hipotesis penelitian.

a. Uji Normalitas

Teknik uji normalitas yang peneliti gunakan ialah uji Shapiro Wilk. Pengujian ini merupakan pengujian yang paling banyak dipakai dengan tujuan untuk membandingkan distribusi data yang akan diuji apakah telah normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis pada penelitian eksperimen. Sebab, dalam statistik parametrik distribusi data yang normal merupakan syarat mutlak. Jika data pada penelitian ini telah normal, maka dapat dilakukan uji *independent sample t-test* berbantuan program komputer SPSS v.24 *for windows*.

Kriteria data dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat atau dikatakan terdistribusi normal apabila $p > 0,05$. Sebaliknya, apabila sebaran data menunjukkan nilai $p < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak

normal. Hasil uji normalitas Shapiro Wilk dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows* menunjukkan bahwa data nilai *post-test* kemampuan *retrieval* pada kelompok kontrol dan eksperimen telah tergolong sebagai data yang berdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Hasil uji normalitas dijelaskan pada tabel 4.17 berikut.

Tabel 4.17 Uji Normalitas Shapiro Wilk Pada Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelompok Kontrol	.248	12	.039	.945	12	.570
Kelompok Eksperimen	.155	12	.200 [*]	.951	12	.656
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan uji normalitas data pada pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* subyek penelitian dengan skala rubrik kemampuan *retrieval* menggunakan uji Shapiro Wilk di atas, didapati nilai signifikansi (Sig.) pada kelompok kontrol sebesar 0,570 dan pada kelompok eksperimen sebesar 0,656. Kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa data penelitian telah terdistribusi normal karena memenuhi nilai $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Selanjutnya, setelah diketahui bahwa data nilai *post-test* kemampuan *retrieval* subyek telah berdistribusi normal, maka peneliti perlu melakukan uji homogenitas guna mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dari data penelitian yang dimiliki. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene test. Hasil uji homogenitas dijelaskan pada tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18 Uji Homogenitas Levene Test Pada Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Kemampuan Retrieval	Based on Mean	5.753	1	23	.025
	Based on Median	5.980	1	23	.023
	Based on Median and with adjusted df	5.980	1	15.621	.027
	Based on trimmed mean	5.886	1	23	.024

Berdasarkan uji homogenitas data pada pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* subyek penelitian dengan skala rubrik kemampuan *retrieval* menggunakan uji Levene test di atas, didapati nilai signifikansi (Sig.) pada data penelitian sebesar 0,025 yang menunjukkan bahwa distribusi data tidak homogen karena tidak memenuhi syarat nilai $p > 0,05$.

c. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Syarat utama untuk bisa melakukan uji *independent sample t-test* ialah terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas pada data.

Berdasarkan uji normalitas yang sudah dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro Wilk, diketahui bahwa sebaran data pada kelompok kontrol dan eksperimen telah berdistribusi normal. Namun, asumsi homogenitas pada data penelitian ini tidak terpenuhi setelah diujikan dengan menggunakan uji Levene test. Kriteria lolos syarat uji homogenitas untuk kemudian dapat melanjutkan pada uji *independent sample t-test* apabila nilai $p > 0,05$, sebaliknya apabila nilai $p < 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas telah menunjukkan bahwa varians populasi tidaklah homogen.

Pada kondisi ini apabila asumsi normalitas terpenuhi namun asumsi homogenitas tidak, maka peneliti dapat menggunakan uji Welch test. Hasil perhitungan uji Welch test terhadap hasil nilai *post-test* kemampuan *retrieval* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dicermati pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19 Hasil Analisis Uji Welch Test Terhadap Pengaruh Efektivitas Penggunaan Wawancara Kognitif Terhadap Kompetensi Retrieval Saksi Anak Usia Operasional Konret

Robust Tests of Equality of Means				
Tingkat Kemampuan Retrieval				
	Statistic ^a	df1	df2	Sig.
Welch	8.144	1	15.408	.012
a. Asymptotically F distributed.				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pengujian kesamaan rata-rata pada nilai statistik Welch test sebesar 8,144 dengan nilai signifikansi sebesar 0,012, yang berarti nilai Sig. $< 0,05$. Dengan

begitu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana terdapat pengaruh penggunaan wawancara kognitif pada kemampuan *retrieval* saksi anak usia operasional konkret yang tergolong dalam kelompok eksperimen. Perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS v.24 *for windows*.

4. Hasil Analisis Kualitatif

Pada bagian ini peneliti juga akan memberikan analisa kualitatif pada hasil penelitian eksperimen yang dilakukan khusus terhadap 13 orang subyek kelompok eksperimen. Dalam analisa kualitatif ini, peneliti telah menarasikan bagaimana proses yang dialami oleh setiap subyek ketika diberikan wawancara kognitif oleh *interviewer*.

Analisa kualitatif didasarkan pada hasil transkrip rekaman wawancara kognitif, evaluasi terhadap *interviewer*, dan hasil skoring nilai *post-test* dari skala rubrik kemampuan *retrieval* subyek. Analisa ini dibuat agar peneliti bisa menjelaskan secara detail mengenai kondisi dan hasil observasi dari setiap subyek dalam proses pengukuran *post-test* melalui pemberian wawancara kognitif terhadap kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret. Adapun analisis kualitatif setiap subyek ketika proses wawancara kognitif berlangsung dapat dilihat pada uraian di bawah:

• Subyek 1 – Abida

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	0	1	1	0	2	0	0	0	0	4

Subyek 1 (Abida) adalah seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 1 ialah Zaid. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 1 tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi dengan nilai yang rendah yakni 4.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 1 memiliki kesulitan dalam menyampaikan apa yang ia ingat. Berkali-kali *interviewer* telah berusaha memberikan stimulus dan mengajaknya untuk mencoba mengingat kembali hal-hal penting terkait film, tetapi subyek 1 selalu kembali ke bagian cerita yang sama.

Dari transkrip hasil rekaman wawancara kognitif terlihat pula bahwa subyek 1 kurang berminat dalam bercerita sehingga peristiwa yang diceritakan terkesan loncat-loncat dan sepotong-potong. Subyek 1 kerap kali menjawab “*aduh gak tahu kak*”. Saat *interviewer* mencoba meminta bercerita dengan urutan terbalik lagi-lagi subyek 1 tetap tidak bisa bercerita dengan baik. Subyek juga tidak bisa membayangkan dengan baik kejadian dalam film yang ditontonnya.

Walaupun begitu, saat ditanya mengenai lokasi dan waktu kejadian ia cukup bisa menjawab dengan baik. Skor rendah pada kemampuan *retrieval* subyek 1 menurut peneliti diakibatkan karena faktor internal dari diri subyek yang kesulitan dalam menyampaikan ingatannya secara lugas.

Subyek 1 juga nampak tidak dapat diajak serius dalam melakukan aktivitas wawancara ini. Hal ini terlihat dari jawabannya yang sering keluar dari topik, dimana beberapa pertanyaan yang diajukan oleh *interviewer* ia jawab dengan sembarangan, kemudian ia juga sempat bercanda dengan temannya. Pilihan melakukan wawancara di luar ruangan ternyata menyebabkan *interviewer* tidak bisa menghindar dari faktor seperti berisik dan gangguan individu lainnya (teman subyek 1).

Interviewer pada akhirnya terpaksa lebih banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertutup yang agak menuntut, mengingat subyek 1 tidak dapat menceritakan semua detail cerita secara baik. Selain itu, *interviewer* juga melakukan beberapa kesalahan karena lupa menanyakan pada subyek terkait judul film, watak tokoh, perasaan tokoh, dan makna dari film yang ditontonnya.

Interviewer pun kurang dalam melakukan probing mengenai ciri-ciri tokoh (ia hanya bertanya mengenai ciri-ciri fisik penculiknya saja) dan peristiwa yang melibatkan tokoh utama dalam film tersebut. Kemudian ia juga tidak berusaha menstimulasi subjek untuk melakukan *change order* dan *mental context reistatement* secara maksimal.

• **Subyek 2 – Aulia**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	1	2	2	3	3	2	3	22

Subyek 2 (Aulia) merupakan seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 2 ialah peneliti sendiri, Wahyu Riska. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 2 tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi dengan nilai yang paling tinggi yakni 22.

Tidak banyak kendala yang *interviewer* alami saat melakukan wawancara kognitif bersama subyek 2. Wawancara dilakukan di luar kelas, tepatnya di *lobby* lantai dua karena suasana di sana cukup sepi dan tenang. Subyek 2 juga merasa nyaman dengan *interviewer* dan hal ini terbukti dari keterbukaan dan tingginya motivasi bercerita yang dimilikinya. Ketika ia diminta menceritakan *hobby* dan cita-citanya ia menjawab dengan baik dan penuh keyakinan.

Dari hasil evaluasi terhadap transkrip wawancara kognitif, dan praktik wawancara kognitif yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa subyek 2 begitu kooperatif terhadap *interviewer* sepanjang jalannya wawancara kognitif dan ia juga tidak kesulitan dalam memahami setiap *instruksi* yang diberikan. Ketika peneliti menyampaikan bahwa kita akan bermain tentang ingatan, subyek 2 menunjukkan ekspresi positif dan terlihat penasaran.

Di awal wawancara ketika ia diminta melakukan *report all*, banyak informasi yang bisa subyek 2 ceritakan. Terlihat betul bahwa ia berusaha mengingat kembali seluruh kejadian dalam film yang ia saksikan tadi.

Ketika *interviewer* mencoba untuk melakukan probing dengan bentuk pertanyaan terbuka, ia pun mampu menceritakan dengan lebih detail.

Informasi baru juga terus didapatkan dari subyek 2 ketika instruksi *mental context reinstatement* diberikan. Ia bahkan berusaha membayangkan sambil tetap melihat ke *interviewer* dan kadang melihat ke atas juga. Sayangnya, subyek 2 agak kesulitan ketika diminta melakukan *change order* dari belakang ke depan. Mungkin ia bingung bila diminta mengurutkan kejadian dari belakang sehingga harus berpikir keras lagi, dan seringkali jawabannya kurang tepat atau jawabannya terlalu mundur ke peristiwa di belakang. Walaupun begitu, subyek 2 sudah cukup berusaha dengan maksimal. Terbukti dari instruksi dan banyaknya pertanyaan, upaya probing yang dilayangkan *interviewer* subyek tetap terlihat begitu antusias dalam bercerita.

Secara keseluruhan subyek 2 bisa memahami jalan cerita dari film secara runtut. Hal ini terlihat dari keluwesannya ketika diminta melakukan *report all*. Seluruh informasi penting perihal judul, tokoh-tokoh yang terlibat, perasaan dan watak tokoh, lokasi, waktu kejadian, serta makna dari cerita yang disaksikan dapat diungkapkan secara akurat dan detail.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 2 telah mampu menceritakan film tersebut dengan amat baik. Cukup banyak pula bagian-bagian penting yang mampu subyek 2 ingat. Bahkan ia dapat mengingat bagian paling awal film, yakni masa kecil dari

pemeran antagonis (badut perempuan). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengingat subyek 2 begitu baik. Ia juga jujur dalam menceritakan film tersebut. Bila ia lupa dengan ciri-ciri tokohnya dan seperti apa kejadiannya, ia dengan tegas akan bilang tidak tahu.

Sementara itu, ada beberapa kekurangan dari *interviewer*. Di akhir wawancara *interviewer* lupa melakukan konfirmasi ulang pada keseluruhan cerita dari film yang subyek 2 berhasil ungkapkan. Namun, tingginya skor kemampuan *retrieval* informasi pada diri subyek 2 tidak terlepas dari kemampuan *interviewer* dalam menstimulasi dirinya untuk mencoba mengingat melalui teknik-teknik *mnemonic* yang terselip dalam tugas-tugas yang diminta oleh *interviewer* untuk subyek lakukan.

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada subyek 2, maka penggunaan wawancara kognitif dapat disimpulkan memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* anak operasional konkret terhadap sebuah peristiwa yang disaksikannya melalui media film.

• **Subyek 3 – Aqila**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	1	1	2	0	3	1	3	17

Subyek 3 (Aqila) merupakan seorang anak perempuan berusia 11 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 3 ialah Marissa. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 3 tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi dengan nilai yang tinggi yakni 17.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 3 begitu kooperatif terhadap *interviewer* sepanjang jalannya wawancara kognitif dan ia juga dapat memahami instruksi-instruksi yang diberikan.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 3 telah mampu menceritakan film tersebut dengan baik. Bahkan ia dapat mengingat bagian paling awal dari film, yakni masa kecil dari pemeran antagonis (badut perempuan). Meski tidak dapat menyebutkan semua nama tokoh dan ciri-ciri fisik pemainnya, subyek 3 telah dapat mengingat tokoh-tokoh utama dengan amat baik.

Subyek 3 juga tidak kesulitan dalam mengingat judul film, lokasi dan waktu kejadian dari peristiwa dalam film yang ditontonnya. Selain itu, subyek 3 juga dapat menyimpulkan makna atau pelajaran yang bisa ia dapatkan dari film tersebut. Saat diberikan instruksi untuk bercerita dengan urutan terbalik, ia juga sempat menambahkan beberapa cerita yang terlewat pada tahap *report all*.

Menurut *interviewer* kendala yang dihadapi ketika wawancara hanyalah suara dari subyek 3 yang cukup pelan sehingga *interviewer* kadang tidak mendengar jawabannya dan pertanyaan harus diulang beberapa kali. Kendala lain ialah, ketika subyek 3 sempat tiba-tiba berhenti bercerita karena ada temannya yang mencoba menginterupsi jalannya proses wawancara.

Kekurangan *interviewer* ialah, agak panik ketika dihadapkan pada situasi yang mengganggu jalannya wawancara kognitif. Karena kepanikan itu, *interviewer* sempat beberapa kali mengajukan pertanyaan tertutup pada subyek 3 dan menjadi lupa untuk menanyakan beberapa unit informasi penting yang bertujuan untuk mengetahui kinerja *retrieval* subyek 3. *Interviewer* dalam hal ini lupa bertanya mengenai watak dan perasaan tokoh.

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada subyek 3, maka perlakuan wawancara kognitif diyakini memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan *retrieval* subyek terhadap sebuah peristiwa yang disaksikannya melalui media audiovisual.

• **Subyek 4 – Davino**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	0	2	1	0	3	1	2	1	3	13

Subyek 4 (Davino) merupakan seorang anak laki-laki berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 4 ialah Faza. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 3 tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi dengan total nilai yakni 13.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 4 begitu kooperatif

terhadap *interviewer* sepanjang berlangsungnya wawancara kognitif, dan ia juga dapat memahami instruksi-instruksi yang diberikan.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 4 telah mampu menceritakan film tersebut dengan cukup baik, dimana ia dapat mengingat tokoh-tokoh utama yang terlibat, lokasi dan waktu kejadian dari peristiwa dalam film yang ditontonnya. Selain itu, subyek 4 juga cukup mampu memberikan keterangan mengenai watak dan ciri-ciri tokoh, serta dapat menyimpulkan makna atau pelajaran yang bisa ia dapatkan dari film tersebut. Ketika tahapan *report all*, subyek 4 juga terlihat yakin dalam menceritakan seluruh informasi yang ia ingat terkait peristiwa penculikan yang terjadi di film secara runtut, walaupun harus di probing lebih mendalam lagi untuk melengkapi detail peristiwa penculikan yang diceritakannya.

Kesalahan yang sama juga terjadi pada *interviewer* Faza. Ia lupa dalam menanyakan beberapa unit informasi penting yang bertujuan untuk mengetahui kinerja *retrieval* subyek 3. *Interviewer* lupa bertanya mengenai judul film dan perasaan tokoh.

Pada *interview* ini, subyek 4 terlihat kesulitan ketika diminta untuk bercerita dengan urutan terbalik. Namun, ia sudah maksimal dan memiliki motivasi yang amat baik dalam menceritakan detail ingatannya sehingga ia mampu mengungkapkan informasi-informasi penting yang dibutuhkan oleh *interviewer*.

Dengan demikian disimpulkan bahwa perlakuan wawancara kognitif memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* subyek 4 terhadap sebuah peristiwa yang disaksikannya melalui media film.

• **Subyek 5 – Itsna**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	0	0	2	1	1	0	3	13

Subyek 5 (Itsna) merupakan seorang anak perempuan berusia 11 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 5 ialah Danu. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 5 tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi dengan total nilai yakni 13.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap anak dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, terlihat sejak awal wawancara kognitif berlangsung subyek 5 sudah nampak tidak antusias dalam menanggapi *interviewer*. Upaya membangun *rapport* sudah *interviewer* lakukan secara maksimal, namun subyek masih saja terlihat tidak mau terlibat dalam prosesnya. *Interview* berlangsung dengan hambatan yang sangat berarti, di mana subyek menjawab dengan ketus dan lebih banyak menjawab tidak tahu.

Ketika upaya probing dilakukan, subyek pun terlihat tetap tidak bersemangat. Entah karena capek, malas atau subyek merasa tidak nyaman dengan *interviewer*, sehingga ia tidak mau bercerita banyak terkait film yang sudah ia tonton. Pada akhirnya, *interviewer* terpaksa

mengajukan pertanyaan yang bersifat tertutup dan menuntut. Walaupun tidak begitu berhasil dalam menstimulasi anak agar mau bercerita secara detail mengenai kejadian atau cerita dari film yang ditontonnya, setidaknya didapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Peneliti menyimpulkan bahwa, motivasi bercerita yang rendah menjadikan subyek 5 enggan dalam memberikan keterangan terkait unit informasi seputar ciri-ciri dan perasaan dari setiap tokoh yang terlibat. Subyek 5 juga tidak begitu mau menceritakan secara detail tentang kronologi kejadian penculikan yang terjadi dalam film tersebut, karena menurutnya hal itu terlalu panjang untuk diceritakan.

Untungnya *interviewer* cukup sabar dan ulet dalam menghadapi sikap tidak kooperatif subyek dengan terus berusaha mendorongnya dalam menyampaikan informasi apapun yang bisa ia ingat terkait film tersebut. *Interviewer* terus melakukan *probing* terhadap penggalan informasi yang disampaikan subyek. Alhasil, diperoleh keterangan mengenai judul film, tokoh-tokoh yang terlibat, waktu dan lokasi kejadian. Subyek 5 juga dapat menyimpulkan makna atau pelajaran dari film yang ditontonnya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa, subyek yang enggan memberikan keterangan atau kurang memiliki motivasi dalam bercerita ternyata tetap bisa memberikan keterangan yang membantu *interviewer* apabila penggalan ingatan dilakukan dengan penggunaan wawancara kognitif. Hal ini tentu bergantung pula pada

kapasitas *interviewer*-utamanya sikap-dimana ia dapat bersabar atas respon cuek dari subyek dan kemampuan untuk melakukan *probing* dengan pertanyaan terbuka dan tertutup. Namun, pemilihan pertanyaan terbuka selama jalannya *interview* tidak disarankan apabila *interviewer* dihadapkan dengan subyek yang tidak kooperatif karena hanya akan membuang-buang waktu saja.

• **Subyek 6 – Jalu**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	2	0	0	1	0	1	0	3	10

Subyek 6 (Jalu) merupakan seorang anak laki-laki berusia 11 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 6 ialah Haris. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 6 tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi dengan total nilai yakni 10.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, terlihat sejak awal berlangsungnya wawancara kognitif subyek 6 sudah terlihat kurang nyaman dan agak tegang dalam menanggapi *interviewer*. Hal ini terlihat dari kekakuan yang muncul dan respon subyek yang seringkali menjawab pertanyaan *interviewer* dengan jawaban-jawaban singkat. Padahal keduanya sudah bertemu beberapa kali.

Kemudian dalam waktu yang singkat *interviewer* telah berhasil membangun *rapport* dengan subyek melalui obrolan yang berkaitan dengan identitas dan kegiatan sehari-hari subyek. Suasana wawancara juga menjadi lebih santai karena keduanya saling bercanda gurau. Subyek pun mulai bisa merasa rileks dan menjabarkan isi film dengan lebih detail.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* pada subyek 6 menunjukkan bahwa ia telah mampu menceritakan film tersebut dengan cukup baik. Ingatan terkait judul, tokoh-tokoh utama yang terlibat pun dapat disampaikan. Subyek juga dapat menyimpulkan makna atau pelajaran yang bisa ia dapatkan dari film tersebut. Sayangnya, subyek 6 tidak mampu memberikan keterangan mengenai waktu dan lokasi kejadian.

Selanjutnya, pada saat tahap *rapport all* subyek 6 hanya menceritakan isi film secara singkat. Ia hanya menceritakan bahwa ada anak kecil yang dimarahi ayahnya, kemudian setelah besar ia menjadi badut dan menculik anak-anak. Namun, setelah *interviewer* bertanya lebih detail ternyata ia cukup mampu mengingat beberapa hal detail tentang isi film.

Hemat peneliti, upaya *interviewer* untuk menstimulasi subyek dalam bercerita masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari kurangnya usaha *interviewer* dalam melakukan *probing*, dimana ia sama sekali tidak bertanya lebih lanjut mengenai ciri-ciri dari tokoh yang terlibat (hanya tokoh Ella saja yang di-*probing*), perasaan, dan watak para tokoh.

Alhasil, informasi penting terkait tiga unit informasi di atas tidak dapat terkuak.

Kemudian, *interviewer* juga tidak maksimal dalam menstimulasi subyek untuk bercerita dengan urutan terbalik. Subyek menjawab, ia paling mengingat adegan ketika *hp* kakaknya Ella diambil di karnaval. Namun, bukannya malah menggali kembali ingatannya hingga ke bagian awal film atau akhir cerita, *interviewer* justru berpindah ke topik lain.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *interviewer* terkadang perlu untuk lebih aktif bertanya dalam membantu mengungkapkan ingatan atau menciptakan *clued* terhadap jejak memori yang ada dalam ingatan subyek. Aktif bertanya disini bukan berarti mendominasi jalannya wawancara hingga memotong penjelasan subyek, namun mencoba memberikan pertanyaan yang dapat memotivasi subyek agar mencoba mengingat kembali detail peristiwa dari film yang disaksikannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian wawancara kognitif memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* dan membangun komunikasi antara *interviewer* dan subyek penyedia informasi-saksi-yang dalam hal ini merupakan anak usia operasional konkret dengan catatan, *interviewer* memiliki kemampuan untuk mencairkan suasana, membuat nyaman subyek yang diwawancarai agar dapat terbuka dalam bercerita dan menjawab pertanyaan dengan detail.

• Subyek 7 – Jerou

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	0	2	0	0	1	0	0	0	0	3

Subyek 7 (Jerou) adalah seorang anak laki-laki berusia 11 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 7 ialah Hakkari. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek ketujuh yaitu 3 dan tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi dengan nilai yang paling rendah diantara seluruh subyek dalam kelompok eksperimen. Penyebab dari rendahnya skor kemampuan *retrieval* pada diri subyek ialah ketidakmampuan subyek untuk memahami instruksi-instruksi dan pertanyaan dari *interviewer*.

Berdasarkan analisis dari hasil transkrip wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 7 memiliki kemampuan untuk menjelaskan dan mengambil kembali ingatan yang bersifat *general*. Dalam pelaksanaan wawancara kognitif, subyek 7 sebenarnya dapat dengan cepat menyimpulkan hal-hal yang bersifat penting terkait ingatan seputar film yang ditontonnya, akan tetapi ia kesulitan dalam mengungkapkan informasi mengenai kejadian secara detail.

Meskipun begitu, ketidakmampuan subyek dalam menyampaikan informasi terkait peristiwa dalam film yang ditontonnya tidak terlepas dari kepiawaian *interviewer*. Evaluasi utama dari proses jalannya wawancara ialah, *interviewer* menghabiskan begitu banyak waktu untuk

membangun *rapport* dan tidak memaksimalkan penggunaan teknik *mnemonic-MCR* dan *RA*-dalam wawancara kognitif, sehingga dalam melakukan *probing* sebagai upaya membantu subyek dalam mengingat hal-hal yang detail tidak pula menemui hasil yang diharapkan.

Dari transkrip hasil rekaman wawancara kognitif terlihat pula bahwa subyek 7 kerap kesulitan dalam memahami pertanyaan sederhana seperti, bagaimana watak tokoh dan apa pelajaran atau makna yang bisa diambil dari film yang sudah ditontonnya itu.

Sementara itu, pada diri *interviewer* masih terdapat kekurangan lain yang perlu dievaluasi, diantaranya kurangnya upaya *interviewer* ketika tahap *probing* dan *questioning*. Hal ini terlihat dari luputnya *interviewer* dalam melakukan *probing* terhadap tokoh-tokoh yang terlibat dan ia luput dalam menanyakan seputar judul film, ciri-ciri dan watak para tokoh, serta perasaan para tokoh. Pada akhirnya, subyek 7 hanya berhasil memberikan keterangan terkait beberapa tokoh yang terlibat, waktu dan lokasi kejadian.

Walaupun *interviewer* telah mencoba mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertutup, namun pola pemberian pertanyaan tersebut dirasa belum maksimal. Kadang subyek tidak memahami pertanyaan, namun *interviewer* tidak merubah redaksi pertanyaan dan langsung beralih ke topik lain. Kemudian, ketika subyek menjawab tidak tahu *interviewer* tidak berusaha lebih jauh lagi untuk menggali ingatan subyek. Hemat peneliti, dengan karakteristik dari subyek 7 yang sering menjawab dengan

singkat, padat akan tetapi penuh dengan rasa percaya diri harusnya upaya *probing* lebih *interviewer* upayakan lagi.

Berdasarkan analisa di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan wawancara kognitif dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret amat dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu lainnya, yakni kecakapan *interviewer*. *Interviewer* dalam proses wawancara kognitif harusnya dapat memaksimalkan upaya menstimulasi subyek untuk menggali kembali ingatan yang tersimpan dan bercerita lebih banyak perihal ingatan akan peristiwa dalam film yang ditontonnya melalui dorongan untuk melakukan empat teknik *mnemonic* dalam wawancara kognitif secara tuntas.

• **Subyek 8 - M. Fandy**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	1	1	3	1	3	1	3	19

Subyek 8 (Fandy) adalah seorang anak laki-laki berusia 12 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 8 ialah Nisa. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek kedelapan yaitu 19 dan tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi dengan nilai tertinggi kedua dalam kelompok eksperimen.

Sejak awal pelaksanaan wawancara kognitif, subyek 8 terlihat sulit fokus pada *interviewer* karena perasaan malu yang dimilikinya. *Interviewer* lalu mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan ringan guna

membangun *rapport* lebih dalam dengan subyek. Barulah setelah beberapa lama subyek 8 mulai berani dan bisa fokus pada *interviewer*.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* informasi menunjukkan bahwa subyek 8 telah mampu menceritakan kronologi dalam film tersebut dengan sangat baik. Selama *interview* berlangsung, terlihat bahwa motivasi subyek dalam bercerita cukuplah tinggi. Secara garis besar subyek 8 bisa memahami keseluruhan jalan cerita dari film. Hal ini terlihat dari keluwesannya ketika melakukan *report all*. Seluruh informasi penting perihal judul, tokoh-tokoh yang terlibat, lokasi, waktu kejadian, dan makna dari cerita yang disaksikan dapat diungkapkan secara akurat dan detail.

Subyek 8 juga begitu kooperatif dan dapat menjawab dengan jelas seluruh pertanyaan yang diajukan oleh *interviewer*. Apabila *interviewer* melakukan *probing* terhadap informasi yang masih membuatnya bingung, subyek 8 bersedia menjelaskannya lagi secara detail. Ketika instruksi *mental context reinstatement* diberikan, subyek 8 terlihat benar-benar berusaha membayangkan film yang disaksikannya terputar kembali dalam pikirannya. Akan tetapi, masih terdapat beberapa informasi yang sulit untuk diingatnya secara detail, seperti objek, ciri-ciri, perasaan dan watak tokoh yang terlibat. Selain itu, saat diminta bercerita dengan urutan terbalik subyek juga mengalami kesulitan.

Kemampuan subyek 8 untuk menceritakan detail ingatan dan melaporkan berbagai informasi penting yang dibutuhkan oleh *interviewer*

menunjukkan bahwa praktik wawancara kognitif yang diberikan pada subyek 8 berdampak pada peningkatan kemampuan *retrieval* yang dimilikinya. Hal ini menjelaskan bahwa karakteristik anak yang pemalu dapat tetap didorong atau distimulasi untuk memberikan informasi mengenai ingatan penting seputar kejadian dalam film yang ditontonnya, asalkan *interviewer* mampu membangun *rapport* secara baik.

• **Subyek 9 – Mozzara**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	0	0	1	0	2	1	2	12

Subyek 9 (Mozzara) adalah seorang anak laki-laki berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 9 ialah Ai. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek kesembilan yaitu 12 dan tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi.

Pada awal pelaksanaan wawancara kognitif subyek 9 kurang bisa menyampaikan secara detail tentang apa yang dia ingat. Subyek 9 baru bisa mengingat sesuatu jika dipancing dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Berdasarkan hasil transkrip wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa *probing* yang dilakukan *interviewer* cukup membantunya dalam mengingat hal-hal yang luput disampaikan ketika tahap *report all*.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* informasi menunjukkan bahwa subyek 9 telah mampu menceritakan kronologi kejadian penculikan yang

terjadi dalam film tersebut dengan cukup baik. Subyek juga dapat mengingat judul, tokoh-tokoh utama yang terlibat, lokasi dan waktu kejadian, serta dapat menyimpulkan makna/pelajaran dari film tersebut.

Pada saat tahap *report all*, subyek 9 diminta bercerita bebas terkait keseluruhan cerita dalam film tersebut. Pada mulanya, subyek 9 mulai bercerita dengan menjelaskan tokoh dalam film tersebut. Dimana dalam film tersebut ada seorang anak kecil yang tidak diperlakukan baik oleh ayahnya. Ketika besar ia menjadi badut penculik. Berikut penuturan subyek 9 dalam transkrip wawancara, “*Terus kata ayahnya suruh cari makan sendiri, terus pas besarnya yang si cewek itu, ee... jadi badut terus culik anak*”.

Namun, setelah *interviewer* bertanya lebih banyak lagi ternyata ia cukup mampu mengingat beberapa hal detail tentang kronologi film tersebut. Sehingga, hemat peneliti subyek 9 memang harus diberikan stimulus dan isyarat yang lebih untuk bisa mengingat apa yang telah dia lihat sebelumnya, tapi ia masih kurang memerhatikan beberapa adegan penting lain dari isi film tersebut (contoh: ketika anak yang diculik di sekap dalam kamar). Walaupun begitu ia telah mengikuti instruksi dari *interviewer* dengan amat baik.

Sebagaimana *interviewer* lain, Ai juga melakukan kesalahan. Ia lupa dalam menanyakan beberapa unit informasi penting dalam upaya mengetahui kinerja *retrieval* subyek 9. *Interviewer* lupa bertanya mengenai ciri-ciri tokoh lainnya (ia hanya bertanya mengenai ciri-ciri

badut penculik), watak dan perasaan dari tokoh-tokoh yang terlibat. Padahal, bisa saja subyek 9 mengetahui ketiga hal tersebut namun tidak menganggapnya sebagai sebuah informasi penting yang perlu diceritakan pada *interviewer*. Hal ini juga berlaku pada *interviewer* lain yang melakukan kesalahan yang sama.

Berdasarkan hasil penilaian dari kemampuan *retrieval* pada subyek 9, disimpulkan bahwa pemberian wawancara kognitif memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* pada ingatan subyek 9 terkait peristiwa yang disaksikannya melalui media film.

• **Subyek 10 – Nafisah**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	2	2	1	1	1	0	1	0	3	11

Subyek 10 (Nafisah) adalah seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 10 ialah Rifki. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek kesembilan yaitu 11 dan tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi.

Berdasarkan hasil evaluasi dengan *interviewer*, peneliti mendapati bahwa kemampuan subyek 10 dalam mengingat tergolong cukup baik walaupun *interviewer* harus melakukan *probing* yang lebih dalam melalui pertanyaan terbuka dan tertutup. Kemudian, selama proses wawancara kognitif berlangsung diketahui bahwa subyek 10 telah mengikuti instruksi dari *interviewer* dengan cukup baik, walaupun ia terlihat tidak begitu

termotivasi untuk bercerita banyak perihal film yang ditontonnya tersebut.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 10 mampu menceritakan kejadian penculikan yang terjadi dalam film tersebut dengan cukup baik. Subyek juga dapat mengingat judul, tokoh-tokoh utama yang terlibat, dan dapat menyimpulkan makna atau pelajaran dari film tersebut.

Evaluasi utama dari proses jalannya wawancara kognitif ialah, *interviewer* tidak banyak melakukan upaya *questioning* dan *probing* yang tepat sasaran. Sejak awal ketika diminta bercerita secara bebas mengenai keseluruhan dari cerita dalam film yang ditontonnya, subyek 10 hanya bercerita mengenai sinopsisnya saja. Ia nampak kurang tertarik dengan film tersebut. Baginya, film tersebut terkesan biasa.

Oleh karenanya, perlu bagi *interviewer* untuk lebih banyak mencoba melakukan *questioning* lebih mendalam pada ingatan tentang informasi awal yang subyek 10 sampaikan kepadanya. *Interviewer* juga kurang dalam memberikan pertanyaan terbuka mengenai unit-unit informasi yang dibutuhkan. Selanjutnya, penggunaan bahasa ketika memberikan instruksi pada dua teknik *mnemonic-change order* dan *mental context reinstatement*-masih terbilang rumit. Alhasil, subyek 10 kerap kali menjadi bingung dan pada akhirnya kedua teknik tersebut tidak bisa banyak membantu subyek dalam mengingat informasi yang detail atau terlupakan.

Menurut penuturan *interviewer*, beberapa kesalahan terjadi karena ia bingung harus mengalihkan perhatian subyek 10 yang sering diganggu oleh temannya agar tetap fokus pada *interview*. Kebetulan, wawancara dengan subyek 10 berlangsung di luar kelas. Karena kebingungan itulah akhirnya konsentrasi *interviewer* terganggu dan sempat kacau.

Hal ini yang mungkin menyebabkan *interviewer* menjadi tidak tuntas atau terkesan setengah-setengah dalam menanyakan beberapa unit informasi yang penting, seperti ciri-ciri, watak dan perasaan dari tokoh. Dimana ia hanya menanyakan watak, ciri dan perasaan dari beberapa tokoh saja. Padahal, subyek dapat menyebutkan banyak tokoh. Bisa saja subyek 10 mengetahui secara detail perihal ketiga unit informasi tersebut, namun ia tidak menganggapnya sebagai sebuah informasi penting yang perlu diceritakan pada *interviewer*. Instruksi untuk melakukan *change perspective* juga kurang tepat sehingga tidak mendapatkan hasil yang diharapkan.

Meskipun banyak kelemahan terjadi karena faktor internal *interviewer*, namun hal ini tidak menjadikan subyek 10 menjadi tidak mampu melakukan *retrieval* terkait kejadian dalam film yang ditontonnya.

• **Subyek 11 – Bilqis**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	0	2	2	0	3	0	3	2	0	12

Subyek 11 (Bilqis) merupakan seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 11 ialah Ratih. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek 11 tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi dengan total nilai yakni 12.

Dari hasil transkrip rekaman wawancara kognitif, terlihat sejak awal upaya membangun *rapport* sudah *interviewer* lakukan secara maksimal, namun subyek terlihat kurang antusias dalam merespon *interviewer*. Hal ini menyebabkan *interview* berlangsung dengan hambatan yang cukup berarti, di mana subyek lebih banyak menjawab dengan singkat dan tidak memiliki motivasi untuk mencoba mengingat kembali kejadian dalam film, sehingga kerap kali ia menjawab tidak tahu.

Interviewer menuturkan pada peneliti bahwa subyek 11 sebenarnya memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi cerita dalam film dengan baik. Namun, *mood*-nya pada saat itu terlihat sedang buruk. Hal ini diketahuinya ketika membangun *rapport* sebelum proses wawancara, dimana *interviewer* mengetahuinya dari cerita yang disampaikan oleh subyek 11 bahwa dirinya ternyata tidak ikut dalam beberapa kegiatan permainan di awal karena ada latihan persiapan lomba untuk ajang “*Green School*”. Seringkali subyek 11 seperti orang kebingungan karena ia mengaku ketika baru datang ke kelas ia malah langsung disuruh menonton dan tiba-tiba diajak keluar untuk melakukan wawancara. Ia juga mengeluh capek.

Hal inilah yang membuat subyek menjadi tidak maksimal dan enggan terlibat lebih jauh dalam proses wawancara. Pada saat tahapan *report all* misalnya, tidak semua hal mau ia ceritakan. Untungnya *interviewer* cukup sabar dan ulet dalam menghadapi *mood* subyek yang buruk dengan terus berusaha mendorongnya dalam menyampaikan informasi apapun yang bisa ia ingat terkait film tersebut, sehingga setelah dilakukan *probing* dan dikombinasikan dengan instruksi *mental context reinstatement* dan *change order* akhirnya ada beberapa informasi tambahan yang didapatkan.

Terlepas dari kendala yang ada, subyek 11 sudah cukup baik dalam menggali kembali ingatan terkait kronologi kejadian penculikan dalam film tersebut, tokoh-tokoh penting yang terlibat, ciri-ciri tokoh, serta waktu dan lokasi kejadian.

Ada beberapa kekurangan dari *interviewer*, yaitu ia tidak terlalu bisa membuat pertanyaan dengan redaksi bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak. Hal ini menyebabkan beberapa kali subyek 11 menjadi bingung dengan pertanyaan yang diajukan oleh *interviewer*. Kemudian, *interviewer* juga lupa menanyakan pada subyek 11 terkait judul film, makna yang dapat diambil dari film tersebut, perasaan dan watak tokoh. Padahal, mungkin saja subyek 11 mengetahui terkait empat unit informasi di atas, namun karena tidak ditanyakan oleh *interviewer* ia merasa hal tersebut tidak begitu penting untuk diceritakan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *mood* atau perasaan subyek memiliki pengaruh terhadap motivasi melakukan *retrieval* pada diri *interviewer*. Wawancara kognitif sebagai *tools* dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* pada memori subyek mengedapankan pada pola komunikasi dua arah. Sekalipun subyek terlihat tidak antusias, enggan terlibat dalam proses wawancara karena *mood* yang sedang buruk, *interviewer* harus tetap berusaha maksimal agar bisa membangun rasa nyaman pada diri subyek, dan mendorongnya agar mau berusaha mengambil kembali ingatan dan mengkomunikasikan segala informasi mengenai detail peristiwa yang disaksikannya melalui film tersebut.

- **Subyek 12 – Shabira**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	3	3	2	0	3	1	2	1	3	18

Subyek 12 (Shabira) adalah seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 12 ialah Bella. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek keduabelas ini yaitu 18 dan tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi dengan nilai tertinggi ketiga dalam kelompok eksperimen.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 12

sebenarnya cukup mampu untuk melakukan *recall*. Namun, di awal ia masih terlihat malu untuk menyampaikannya sehingga informasi yang diberikan terkesan sepotong demi sepotong.

Menemui karakter subyek yang pemalu, menjadikan *interviewer* harus memperbanyak melakukan *probing* dengan memberikan pertanyaan terbuka atau tertutup. Karena karakteristiknya yang pemalu dan gugup-mungkin karena takut salah menjawab-maka, *interviewer* mencoba sebisa mungkin membuat subyek menjadi rileks dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar kesehariannya dan membangun *rapport* yang positif. Subyek 12 mulai lebih berani dan lepas dalam bercerita setelah sudah beberapa lama mengobrol ringan dengan *interviewer*.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 12 telah mampu menceritakan kembali ingatannya terkait isi film tersebut dengan sangat baik. Selama *interview* berlangsung, terlihat bahwa motivasinya dalam bercerita cukuplah tinggi walaupun masih ada perasaan gugup yang terlihat.

Hemat peneliti, subyek 12 bisa memahami jalan cerita dari film yang sudah ditontonnya. Hal ini terlihat dari lengkapnya informasi yang diberikan ketika dilakukan *probing* terhadap informasi awal yang disampaikan. Ketika proses *report all* dilakukan, subyek memang belum maksimal karena ia nampak masih takut dan gugup dalam bercerita kepada *interviewer*. Namun, seluruh informasi penting perihal judul, tokoh-tokoh yang terlibat, ciri-ciri tokoh, lokasi, waktu kejadian, dan

makna dari cerita yang disaksikan dapat diungkapkan secara akurat dan detail.

Subyek 12 juga dapat bekerja sama dengan baik selama jalannya *interview*. Semua instruksi dari *interviewer* ia lakukan dengan baik. Ia juga menjawab dengan jelas seluruh pertanyaan yang diajukan oleh *interviewer*. Apabila *interviewer* melakukan *probing* terhadap informasi yang masih membuatnya bingung, subyek 12 bersedia menjelaskannya lagi secara detail. Kekurangan *interviewer* ialah, ia tidak menanyakan perihal perasaan tokoh yang terlibat. Selain itu, saat diminta bercerita dengan urutan terbalik subyek juga kerap mengalami kesulitan.

Dari analisa di atas dapat disimpulkan bahwa praktik wawancara kognitif yang diberikan pada subyek 12 berdampak pada peningkatan kemampuan *retrieval* yang dimilikinya. Hal ini juga menjelaskan bahwa karakteristik anak yang pemalu tidak selalu menjadi halangan dalam upaya interogasi dengan teknik wawancara kognitif. *Interviewer* hanya perlu berusaha semaksimal mungkin mendorong subyek dengan memberikan stimulus yang tepat agar subyek (anak usia operasional konkret) mendapatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam bercerita atau mengungkapkan detail ingatannya.

• **Subyek 13 – Lala**

Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	RA	RB	RC	RD	Total Nilai
Nilai	2	3	1	0	3	0	3	1	3	16

Subyek 13 (Lala) adalah seorang anak perempuan berusia 10 tahun. *Interviewer* yang bertugas mewawancarai subyek 13 ialah Nia. Skor *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek ketigabelas ini yaitu 16 dan tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi dengan nilai tertinggi keempat dalam kelompok eksperimen.

Dari hasil evaluasi terhadap *interviewer* pasca pemberian wawancara kognitif terhadap subyek dan setelah mendengarkan hasil rekaman wawancara kognitif, peneliti mendapati bahwa subyek 13 agak kesulitan dalam melakukan *report all*.

Ketika wawancara berlangsung, *interviewer* berusaha mengajak subyek 13 untuk melakukan *report all*, namun informasi yang di sampainya belum secara detail, hanya secara garis besar saja dan subyek 13 terlihat ragu dalam menceritakan ulang ingatan yang ia ingat. Alhasil, informasi yang disampaikan ialah hanya sepenggal dan *interviewer* kemudian langsung beralih pada tahap *questioning* dan *probing*. Seiring berjalannya waktu, subyek 13 mulai mampu memberikan respon yang baik ketika *interviewer* memberikan instruksi berupa *change order*, *change perspective*, dan *mental context reinstatement*.

Ketidakmampuan subyek 13 dalam mengingat secara detail kejadian dalam film secara urut, menyebabkan *interviewer* berusaha mendorongnya untuk melakukan *change order* berulang kali agar mendapatkan informasi secara lengkap. Sayangnya, menjelang akhir

wawancara suasana menjadi kurang kondusif karena beberapa subyek kelompok kontrol memaksa untuk masuk di dalam kelas, dan karena suara subyek 13 yang cukup kecil menjadikan *interviewer* terpaksa memberikan pertanyaan berulang.

Hasil penilaian kemampuan *retrieval* menunjukkan bahwa subyek 13 telah mampu menceritakan film tersebut dengan sangat baik. Selama *interview* berlangsung, terlihat bahwa motivasinya dalam bercerita sudah baik walaupun masih ada perasaan ragu yang terlihat.

Hemat peneliti, subyek 13 dapat memahami dengan baik kronologi kejadian penculikan dalam film tersebut. Hal ini terlihat dari lengkapnya informasi yang diberikan ketika dilakukan *probing* terhadap informasi awal yang diberikan dan terjawabnya unit informasi yang dibutuhkan *interviewer* perihal judul, tokoh-tokoh yang terlibat, lokasi, waktu kejadian, dan makna dari cerita yang disaksikan. Sayangnya, subyek 13 belum menceritakan secara maksimal mengenai informasi dari watak, ciri-ciri dan perasaan para tokoh yang terlibat dalam film tersebut. Hal ini karena *interviewer* tidak begitu melakukan *probing* terhadap informasi ini.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa praktik wawancara kognitif yang dilakukan pada subyek 13 berdampak pada peningkatan kemampuan *retrieval* yang dimilikinya. Hal ini juga menjelaskan bahwa karakteristik anak yang pemalu dan memiliki rasa ragu yang besar tidak selalu menjadi halangan dalam upaya interogasi dengan teknik

wawancara kognitif. Kemampuan bertanya, probing yang baik dan keuletan pada diri *interviewer* ketika proses wawancara berlangsung akan memudahkan anak untuk menjadi lebih yakin dan berusaha lebih keras untuk kembali mengingat atau mengambil kembali informasi atas kejadian dari film yang sudah ditontonnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini berisi paparan mengenai jawaban dari permasalahan penelitian, yakni; (1) Tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya, dan (2) Pengaruh efektivitas penggunaan wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret.

(1) Tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya

Upaya mengingat kembali dalam konteks hukum dinilai sangat krusial karena dapat menjadi penguat utama dalam penentuan putusan perkara pidana terhadap tersangka, sekaligus sebagai penguat dari penuturan korban dalam menegakkan keadilan di mata hukum. Berperan sebagai saksi utama dalam kasus hukum mewajibkan saksi untuk mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana maupun rumit. Tugas saksi ialah berusaha mengenal dan mengungkap kembali seluruh detail terkait kejadian yang disaksikan atau dialaminya.

Pada penelitian ini, anak-anak usia operasional konkret yang terlibat, baik sebagai kelompok kontrol atau kelompok eksperimen sebenarnya seolah

tengah berperan menjadi seorang saksi mata dalam sebuah kasus penculikan dari seorang anak perempuan di sebuah taman hiburan. Lewat film berjudul “*Badut Penculik yang Kejam*”, kejadian penculikan yang disaksikan selama 13 menit terkesan begitu nyata di mata anak-anak.

Pada subyek kelompok eksperimen, segala detail ingatan mengenai cerita dari film yang ditonton akan coba digali melalui upaya pemberian wawancara kognitif. Sementara itu, anak-anak pada kelompok kontrol hanya akan diminta untuk bercerita melalui media tertulis-soal tes ingatan jenis *free recall* dan *clued recall*-perihal seluruh detail ingatan menyangkut film yang sudah ditontonnya tadi.

Output dari pelaksanaan penelitian ini ialah, peneliti mengetahui kemampuan dari seluruh subyek penelitian dalam melakukan *retrieval* terhadap peristiwa yang disaksikan (melalui film berdurasi 13 menit) dan mengetahui adakah pengaruh penggunaan wawancara kognitif dalam peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret.

Peneliti telah mendapati bahwa tingkat kemampuan *retrieval* informasi pada kelompok eksperimen signifikan lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Hal ini terbukti dari diperolehnya hasil perbandingan rata-rata nilai *post-test* kemampuan *retrieval* pada kelompok eksperimen sebesar 13,08 dan pada kelompok kontrol sebesar 8,46.

Kemampuan *retrieval* terhadap sebuah peristiwa masa lampau dikategorikan masuk dalam ingatan *long term memory*, dimana ingatan individu terkait peristiwa tersebut dapat dipercayai apabila mampu

menjelaskan secara detail dan akurat mengenai apa yang terjadi, siapa saja yang terlibat, bagaimana peristiwa tersebut terjadi, dimana dan kapan kejadian tersebut terjadi.

Belakangan, jumlah kasus kejahatan yang melibatkan anak Indonesia terus meningkat. Dilansir dari *update* data yang diberikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Data Informasi dan Pengaduan pada 2016 silam, terhitung sejak 01 Januari 2011 – 24 Oktober 2016, tercatat sebanyak 7.967 anak yang termasuk dalam kategori anak berhadapan dengan hukum (ABH).

Dalam hal ini, anak sebagai korban kekerasan seksual (pemerksaan, pencabulan, sodomi, pedofilia) telah menyumbang angka yang cukup fantastis, yakni sebanyak 2001 orang. Kemudian untuk anak sebagai korban kasus penculikan tercatat sebanyak 583 kasus. Selanjutnya, jumlah kasus kekerasan fisik pada anak (penganiayaan, pengeroyokan, perkelahian) tercatat sebanyak 948 kasus. Adapun jumlah anak yang mendapatkan perlindungan saksi oleh kepolisian tercatat mencapai 31 orang (Rincian Tabel Data Kasus Pengaduan Anak Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak KPAI, 2016).

Dihadapkan pada fakta yang terjadi di lapangan, kewajiban penyidik untuk mengumpulkan keterangan pada saksi atau saksi korban yang tak lain merupakan anak, dan untuk tetap menjaga stabilitas emosi anak dan memenuhi kebutuhan anak yang terlibat dalam kasus hukum sebagai saksi dan korban, dibutuhkanlah sebuah *tools* yang dapat memudahkan upaya

penggalian kembali ingatan anak terhadap sebuah peristiwa atau kasus yang disaksikan atau yang dialaminya.

Penelitian dengan metode eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya. Peristiwa yang disaksikan oleh subyek yang terlibat terbilang tidak biasa karena mengandung unsur kriminalitas, yakni penculikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia operasional konkret mampu memberikan keterangan terkait unit informasi penting dalam kasus penculikan yang disaksikannya melalui film.

Pemilihan film dengan tema penculikan ini diharapkan dapat memberikan penekanan yang kuat bahwa seorang anak memang berpotensi untuk mampu menggali kembali ingatan dan mengkomunikasikannya secara detail, akurat sebagai saksi mata sebuah kasus kejahatan, walaupun itu hanya sebatas melihat melalui media berupa film. Selain itu, peneliti juga berupaya untuk mengajak anak agar lebih mawas terhadap kasus kejahatan yang mungkin dapat menimpa dirinya dan teman-teman di sekitarnya.

Menurut Pipe (1996), pemunculan kembali ingatan akurat anak-anak terkait kejadian masa lampau sangat bergantung pada bagaimana proses penggalian dan konten *interview*, yakni bagaimana cara orang dewasa dalam memberikan pertanyaan dan bentuk pertanyaan yang diajukan padanya. Beberapa penelitian juga sudah membuktikan bahwa kesalahan mengingat bisa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti *specific question* dan oleh

pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menuntun juga memaksa. Itulah yang menjadi alasan kuat peneliti memilih menggunakan wawancara kognitif dalam penelitian tentang kompetensi *retrieval* anak usia operasional konkret di SD BSS Malang.

Pernyataan Pipe (1996) juga diperkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh Loftus (1975) yang menemukan bahwa kinerja *retrieval* anak-anak usia operasional konkret dalam memberikan informasi terhadap peristiwa yang disaksikannya memang dipengaruhi oleh pemberian model pertanyaan. Dimana, penggunaan kalimat tanya terbuka dalam mengajukan pertanyaan kepada para saksi mampu menstimulasi para saksi untuk bercerita bebas atas kejadian yang ia saksikan atau yang ia alami.

Selanjutnya, eksperimen terkait memori yang dilakukan oleh Loftus (1975) pada beberapa mahasiswa juga menunjukkan kemampuan *retrieval* dengan akurasi yang buruk akibat pemberian sugesti-berupa lumbung-ketika proses interogasi. Hal ini menegaskan pula, sugestibilitas berupa pernyataan atau pertanyaan yang menuntun berpotensi dapat merubah memori individu dalam melakukan *retrieval* (McBride & Cutting, 2016). Penjelasan di atas menandakan bahwa usaha para saksi dalam melakukan proses *retrieval* yang akurat bergantung pada cara *interviewer* (penyidik) dalam menggali informasi yang dimiliki oleh para saksi.

Skala rubrik kemampuan *retrieval* yang peneliti rancang meliputi dua aspek yaitu pengetahuan dan kemampuan pemahaman. Aspek pengetahuan menyangkut pada tolak ukur kemampuan subyek dalam memahami materi

dari film yang menyangkut judul cerita, tokoh-tokoh yang terlibat, bagaimana ciri-ciri dan perasaan tokoh, serta waktu juga lokasi kejadian dalam film tersebut.

Sedangkan, aspek pemahaman meliputi kemampuan subyek dalam menjelaskan, menerjemahkan, menyimpulkan, dan mengeksplorasi sebuah peristiwa yang disaksikannya dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol yang dipilihnya sendiri. Dengan kata lain aspek pemahaman meliputi kemampuan yang menunjukkan kemampuan subyek secara spesifik dalam memahami dan menangkap keseluruhan alur dari cerita dalam film, dan detail-detail tertentu seperti, watak tokoh serta makna dari peristiwa dalam film. Kedua aspek tersebut tak lain sebagai *output* dari kemampuan mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang atau *retrieval*.

Aspek kemampuan pemahaman ini lebih tinggi nilainya daripada aspek pengetahuan. Misalnya, seorang subyek mampu mengingat siapa nama tokoh yang terlibat. Hal ini tentu berbeda dengan subyek lain yang mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri tentang bagaimana hubungan tokoh satu dengan tokoh-tokoh lainnya yang terlibat dalam peristiwa itu atau bagaimana watak tokoh dinilai dari perilakunya dalam film tersebut.

Ketika subyek dalam penelitian ini mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri terkait sesuatu yang telah didengar dan disaksikannya tanpa memberikan penambahan dan pengurangan atas setiap bagian dari

peristiwa yang sebenarnya, maka pemaknaan subyek sejatinya telah bebas dari *judgement* dan memenuhi keakuratan. Dalam artian, subyek sudah bisa memahami atas apa yang ia saksikan dalam film tersebut, sehingga upaya menggali kembali ingatan dan menjelaskannya kembali dapat dilakukan sesuai dengan yang peneliti harapkan.

Hasil dari penelitian secara garis besar telah menunjukkan bahwa tingkat kemampuan *retrieval* anak usia operasional konkret, baik pada kelompok eksperimen dan kontrol ternyata secara mayoritas tergolong pada kategori cukup mampu dalam bersaksi. Namun, lima orang subyek dari kelompok eksperimen telah mampu menggali kembali ingatannya secara maksimal, sehingga mereka dapat digolongkan dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi.

Hasil penelitian eksperimen ini mendukung penjelasan Allen & Marotz (2010) yang menyatakan bahwa anak pada usia operasional konkret telah mengembangkan kecakapan perseptual dan kognitif sebagaimana berikut; 1) menalar menggunakan logika daripada intuisi terkait situasi yang disaksikan atau dialaminya, dan 2) Menelusuri kejadian berdasarkan ingatan, mampu berpikir sebaliknya (menceritakan sesuatu dengan urutan terbalik), dan memahami kejadian secara runtut serta bisa menceritakannya.

(2) Pengaruh efektivitas penggunaan wawancara kognitif terhadap kompetensi *retrieval* saksi anak usia operasional konkret

Penelitian eksperimen ini tidak menggunakan data *pre-test* sebagai indikator kemampuan awal *retrieval* subyek, namun menggunakan nilai tes

intelligensi dari pelaksanaan tes CPM sebagai indikator kesetaraan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *true experiment* dengan menggunakan *randomized post-test only control design*. Oleh (Coolican, 2014) desain tersebut memberikan kondisi yang berbeda pada dua kelompok penelitian.

Post-test pada kelompok eksperimen ditandai dengan penggunaan wawancara kognitif. Sedangkan, pada kelompok kontrol hanya diminta untuk mengisi lembar tes ingatan (*recall test*). *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan subyek dalam menggali kembali ingatan mengenai informasi dalam film yang sudah ditontonnya. Adapun hasil *post-test* pada kedua kelompok tersebut akan dibandingkan.

Sebagaimana diketahui sejak awal bahwa tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode wawancara kognitif dalam peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konret. Seluruh data yang diperoleh selama penelitian akan dikumpulkan dan dianalisis dengan uji parametrik jenis *independent sample t-test* atau uji-t dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS v.24 *for windwos* guna menguji kebenaran hipotesis yang sudah peneliti tetapkan. Namun, karena data dari hasil nilai *post-test* kemampuan *retrieval* tidak homogen maka peneliti menggunakan uji hipotesis lain untuk menguji pengaruh penggunaan wawancara kognitif terhadap peningkatan *retrieval* subyek penelitian.

Dari hasil pengujian hipotesis mealui uji analisis non parametrik dengan Welch test melalui komputerisasi program SPSS v.24 *for windows* diketahui

bahwa pengujian kesamaan rata-rata pada nilai statistik sebesar 8,144, dengan derajat kebebasan (df) 1, dan signifikansi sebesar 0,012. Hal ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *post-test* kemampuan *retrieval* kelompok eksperimen cukup signifikan. Dengan demikian karena nilai Sig. < 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hipotesis yang diyakini oleh peneliti dalam penelitian ini ialah, kelompok yang diberikan perlakuan berupa wawancara kognitif menghasilkan perbedaan rata-rata lebih tinggi pada tingkat kemampuan *retrieval* dalam memori dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan teknik wawancara kognitif. Hal ini didasarkan pada upaya menstimulasi kemampuan *retrieval* subyek eksperimen dengan teknik *mnemonic* yang menjadi aspek penting dalam praktik wawancara kognitif. Sementara itu, pada kelompok kontrol hanya diberikan tes ingatan (*recall test*) dengan model *free recall* dan *clued recall*.

Subyek penelitian eksperimen ini merupakan anak usia sekolah dasar kelas 5 SD (usia 10-12 tahun) yang tergolong dalam fase usia operasional konkret. Pemilihan anak sebagai subyek disebabkan karena kerisauan yang peneliti temukan di lapangan terkait keraguan pada pelaku hukum di Indonesia terhadap kredibilitas anak sebagai saksi. Selain itu, anggapan bahwa anak-anak usia sekolah dasar tidak bisa dipercayai sepenuhnya apabila memberikan kesaksian karena pemikirannya yang penuh dengan daya imajinasi sehingga berpotensi menyampaikan kebohongan, semakin membuat

peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang berfokus pada kesaksian anak usia sekolah dasar

Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi akses pengetahuan dalam mengatasi kesulitan yang dialami penyidik saat melakukan investigasi guna mengumpulkan informasi dan bukti-bukti untuk mengungkap kasus tindak kriminal yang disaksikan oleh anak usia sekolah dasar, dimana jumlah kasus kejahatan seperti, pelecehan seksual, kekerasan fisik, penculikan, dan lain-lain telah banyak menimpa anak usia sekolah dasar.

Hasil penelitian ini telah mendukung pandangan Lamb et al., (2002) yang menyatakan bahwa anak-anak sejatinya sudah semakin mampu menstruktur informasi atas kejadian yang ia saksikan dalam bentuk narasi ketika diminta untuk menggali atau mengambil kembali ingatannya (menceritakan ulang kejadian dari memori penyimpanan).

Dalam pernyataan di atas diketahui bahwa anak telah mampu mengembangkan kemampuan *retrieval* dalam kehidupan sehari-harinya. Sementara itu, Howe & Knott (2016) menjelaskan dalam *setting* hukum memori kesaksian sejatinya bergantung pada serangkaian proses dimana informasi dikodekan, dikonsolidasikan dan dimunculkan kembali. Oleh karenanya, tahap *retrieval* dalam memori individu diyakini sebagai proses akhir yang paling menentukan dalam ranah kognitif para saksi. Kemampuan *retrieval* menunjukkan seberapa mampu seorang saksi dalam memberikan informasi atau keterangan yang dapat membantu pengadilan dalam memutus perkara dan menemukan kebenaran dari kasus yang tengah diadili.

Bala (2017) menambahkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar pada usia lebih tua (10-12 tahun) telah mengembangkan kemampuan komunikasi layaknya orang dewasa, sehingga mereka tidak terlalu bergantung pada bantuan orang dewasa dalam bentuk pertanyaan untuk memberikan cerita naratif dari suatu peristiwa yang disaksikan atau dialaminya. Anak-anak usia tersebut sudah mampu memberikan deskripsi narasi yang terstruktur dan cukup detail mengenai ingatan mereka sebagai respon dari pertanyaan sederhana seperti “Apa yang terjadi pada anak perempuan dalam film tadi?”

Wawancara kognitif yang dilakukan dalam penelitian ini juga mendapati bahwa beberapa subyek telah mampu mengambil kembali ingatan mereka untuk kemudian menceritakan secara akurat dan detail mengenai kejadian penculikan yang terjadi dalam film berdurasi 13 menit tersebut, tanpa perlu dipandu dengan banyak pertanyaan pada permulaan wawancara.

Hal ini secara jelas dapat dilihat pada lampiran hasil transkrip wawancara kognitif di bagian awal, dimana instruksi *report all* yang diberikan oleh *interviewer* dapat direspon dengan baik oleh subyek. Namun, lebih banyak subyek dalam kelompok eksperimen ini yang secara konsisten baru dapat mengungkapkan informasi penting terkait kejadian dari film setelah diberikan *questioning*, *probing* dan *guided recall*. Dimana *interviewer* memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing subyek dalam mengingat dan mengambil kembali ingatan mengenai informasi yang telah disaksikan melalui penerapan beberapa instruksi pada metode *mnemonic* dalam wawancara kognitif.

Pengukuran *post-test* kemampuan *retrieval* pada subyek eksperimen di kelas 5B dengan menggunakan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif, mendapati sebanyak lima orang subyek (39%) yang tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi. Sementara itu, pada kelompok kontrol tidak ada satupun subyek yang tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2013). Penelitian tersebut melakukan penggalian informasi seputar video pencurian dengan menggunakan dua teknik, yakni teknik wawancara kognitif dan teknik wawancara terstruktur. Subyek yang terlibat terdiri atas dua kelompok usia, yakni anak usia 10-12 tahun dan 13-15 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan adanya interaksi antara usia dan jenis wawancara. Anak pada usia 10-12 tahun yang tergolong pada tahapan operasional konkret ternyata lebih mampu dalam memberikan kesaksian apabila diwawancarai menggunakan teknik wawancara kognitif. Sementara itu, anak pada usia 13-15 tahun yang tergolong pada usia operasional formal jauh lebih akurat dalam memberikan informasi apabila diwawancarai menggunakan wawancara terstruktur.

Eksperimen yang dilakukan oleh peneliti juga telah mendukung hasil penelitian dari Geiselman & Padilla (1988). Kala itu Geiselman & Padilla (1988) melakukan percobaan pada kelompok anak yang berusia 7-12 tahun dan menemukan bahwa penggunaan wawancara kognitif memiliki pengaruh

yang signifikan terhadap kemampuan *retrieval* anak karena dapat meningkatkan 21% informasi lebih banyak dibandingkan penggunaan metode wawancara standar pada umumnya dan tanpa meningkatkan jumlah kesalahan serta informasi tambahan yang tidak terjadi pada peristiwa (dalam Obydzinska & Wach, n.d, p.19)

Hal ini terbukti karena secara kuantitas dan kualitas, informasi yang didapatkan dari kelompok eksperimen pasca pemberian wawancara kognitif dalam penelitian ini jauh lebih baik dibandingkan pada kelompok kontrol yang diberikan metode standar hanya berupa tes ingatan secara tertulis. Dalam pemberian wawancara kognitif yang dilakukan oleh *interviewer*, anak diberikan instruksi berupa metode *mnemonic* yang terdiri atas, rekonstruksi keadaan sekitar kejadian (*mental context reinstatement*), pelaporan segala sesuatu (*report all*), mengingat dan melaporkan peristiwa dalam urutan yang berbeda (*change order*), dan mengubah perspektif (*change perspective*). Penjelasan rinci dari empat metode *mnemonic* di atas dapat dilihat lagi pada halaman 85, tabel 2.2.

Interviewer dalam penelitian ini sudah diberikan pelatihan terkait teori dan penerapan wawancara kognitif pada anak. Dimana pelatihan pemberian wawancara kognitif ini menekankan pada pemahaman *interviewer* mengenai prosedur pemberian wawancara kognitif mulai dari proses membangun *rapport* pada *interviewee* sampai pada tahapan penutup. Sebenarnya terdapat beberapa jenis teknik wawancara forensik atau investigasi lain pada anak sebagai saksi, diantaranya *NICHD Protocol*, *Peace interviewing model*,

Oregon Interviewing Guidelines, NCAC Child Forensic Interview Structure dan lain-lain. Peneliti tidak akan menjelaskan masing-masing wawancara forensik di atas. Akan tetapi, peneliti meyakini bahwa setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Pemilihan metode wawancara kognitif dalam penelitian eksperimen ini bukan tanpa alasan. Wawancara kognitif dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian ini, yakni menstimulasi subyek-anak usia operasional konkret-dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* sehingga dapat melakukan penggalian kembali ingatan atau pelaporan informasi dalam ingatan secara baik.

Gudjonsson (1992) juga menegaskan bahwa ragam teknik *mnemonic* dalam wawancara kognitif telah didesain untuk memfasilitasi *memory recall* dan memotivasi subyek untuk terlibat aktif dalam *interview* (dalam Schollum, 2004, p.58). Selain itu, penelitian dengan praktik pelaksanaan wawancara kognitif yang menggunakan *interviewer* dengan latar belakang sebagai mahasiswa juga sudah pernah dilakukan. Hal ini mendukung alasan peneliti menggunakan teknik wawancara kognitif sebagai *tools* dalam penelitian ini

Penelitian terdahulu oleh Memon et al. (1996) juga telah menunjukkan keandalan teknik wawancara kognitif. Memon et al. dalam penelitiannya berusaha menguji efektivitas penggunaan wawancara kognitif pada anak usia operasional konkret. Ia mendapati bahwa anak usia 8-9 tahun yang ditanyai dengan menggunakan teknik wawancara kognitif melaporkan jauh lebih banyak informasi yang benar ketika dihadapkan pada pertanyaan terbuka dan

tertutup dibandingkan anak-anak yang diwawancarai dengan wawancara terstruktur.

Holliday (2003) menegaskan pula melalui eksperimennya, bahwa anak-anak usia 4-5 tahun dan 9-10 tahun berhasil melaporkan lebih banyak informasi yang akurat terkait orang, aksi atau tindakan-tindakan, dan objek-objek ketika diwawancarai dengan teknik wawancara kognitif dibandingkan dengan anak yang diberikan teknik wawancara standar

Salah satu kelebihan wawancara kognitif yaitu meningkatkan sebanyak mungkin perolehan kembali informasi yang benar, tanpa meningkatkan pelaporan informasi yang salah (Geiselman et al., 1984). Kemudian, wawancara kognitif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan proses *retrieval* pada saksi mata, wawancara kognitif juga diharapkan mampu memotivasi anak untuk berusaha menggali kembali jejak-jejak memori yang dimiliki melalui empat strategi *mnemonic*. Hal ini karena, dua dari cara untuk meningkatkan proses *retrieval* ini sudah dirancang sebagai cara khusus untuk mengambil informasi, dan dua yang lainnya untuk meningkatkan efektivitas mengingat sebagian informasi yang tumpang tindih dalam jejak memori.

Kelebihan lain dari wawancara kognitif ialah, penggunaannya yang cenderung berlangsung secara fleksibel, tidak kaku dan mudah dimengerti karena menerapkan penggunaan pola komunikasi yang bebas, selama *interviewer* mampu menyesuaikan dengan kemampuan komunikasi anak selaku subyek yang diwawancarai. Yang terpenting dalam pelaksanaan wawancara kognitif ialah, subyek diberikan kebebasan secara penuh untuk

memberikan informasi apapun terkait peristiwa yang ia saksikan atau yang ia alami, tanpa pola mendikte. Hal ini merupakan salah satu alasan dibalik suksesnya penggunaan wawancara kognitif untuk meningkatkan kemampuan *retrieval* pada anak

Berdasarkan analisis kualitatif terhadap proses pemberian wawancara kognitif pada ke-13 subyek telah menghasilkan temuan bahwa pengaruh penggunaan metode wawancara kognitif terhadap peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret tidaklah terlepas dari kecakapan *interviewer* dan upaya maksimalnya dalam melakukan tahapan demi tahapan yang harus dilaksanakan oleh *interviewee* pada praktik wawancara kognitif tersebut. Instruksi yang diberikan oleh *interviewer* dalam setiap tahapan wawancara kognitif sejatinya harus jelas dan tuntas (tidak setengah-setengah) karena instruksi ini merupakan bagian dari aplikasi empat metode *mnemonic* dalam wawancara kognitif, sehingga dengan mengikuti arahan itu diharapkan subyek dapat menggali ingatan yang tersimpan dengan lebih baik lagi.

Prinsip pelaksanaan wawancara kognitif juga perlu diterapkan secara konsisten oleh *interviewer*, dimana wawancara kognitif menekankan pada proses komunikasi. Hal ini menyangkut dengan bagaimana kecakapan *interviewer* dalam mendorong subyek agar terlibat aktif dalam wawancara atau menstimulasinya agar bisa mengkomunikasikan informasi yang berhasil diingat dengan jelas dan *relaks*. Perlu ditegaskan lagi bahwa subyek selaku *interviewee*-lah yang memegang kendali penuh pada wawancara kognitif

dalam penelitian eksperimen ini. Hal ini karena, subyek memiliki akses penuh pada informasi yang dibutuhkan oleh *interviewer*.

Peran dari *interviewer* walau amat penting, sebenarnya hanya sebatas untuk membimbing para subyek dalam proses mengingat kembali, menemani dan menyarankan strategi efektif mana yang bisa dilakukan untuk menggali kembali ingatan mereka serta mendorong keterlibatan aktif subyek dalam *interview*.

Melalui penggunaan wawancara kognitif pada kelompok eksperimen, didapati bahwa kemampuan penggalan kembali ingatan dan pelaporan informasi terkait peristiwa yang disaksikan dapat secara maksimal dilakukan oleh anak usia operasional konkret. Tingkat kemampuan *retrieval* yang baik pada anak ditunjukkan dengan akuratnya informasi yang didapat (kualitas informasi baik) dan kuantitas informasi juga lebih banyak. Melalui cerita yang disampaikan subyek pada *interviewer* diketahui bahwa anak usia operasional konkret berpotensi positif untuk menjadi saksi apabila di masa mendatang ia terlibat dalam kasus-kasus kejahatan tertentu.

Walaupun begitu, terdapat sebanyak dua orang subyek dalam kelompok eksperimen yang memiliki nilai *retrieval* rendah sehingga mereka tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi. Kemampuan *retrieval* yang rendah berhubungan dengan ketidakmampuan individu dalam menerima, melakukan pengkodean, mengolah data dan mengungkapkan kembali informasi yang telah diyakini. Oleh Bhinnety (1995) subyek dengan kemampuan *retrieval* yang rendah diduga mengalami kondisi distorsi.

Distorsi merupakan kondisi dimana individu menjadi tidak mampu mengingat informasi yang pernah diperolehnya secara keseluruhan, namun ia mampu mengingat sebagian saja dari informasi tersebut.

Oleh karenanya, peneliti menyimpulkan bahwa proses pemunculan kembali ingatan pada kedua orang subyek ini tidak berlangsung secara maksimal atau sangat minim, dan suatu isyarat, petunjuk ataupun upaya menstimulasi subyek untuk memperoleh kembali informasi melalui wawancara kognitif tidak memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan *retrieval* subyek. Selain itu, kondisi psikologis seperti *mood* dan motivasi dalam bercerita pada diri anak juga dapat memengaruhi kemampuan *retrieval*. Hal ini menegaskan pandangan dari Gordon, Baker-Ward & Ornstein (2001) dimana ingatan merupakan dasar prasyarat utama dalam memberikan kesaksian.

Melalui penelitian eksperimen ini, peneliti semakin menyadari bahwa perkembangan memori pada anak menjadi begitu menarik dan penting untuk dibahas, khususnya menyangkut dengan proses *retrieval*. Fokus pemberian wawancara kognitif dalam penelitian ini ialah untuk menstimulasi upaya menggali kembali informasi dalam memori anak. Dalam *setting* hukum, pemberian wawancara kognitif secara umum berorientasi pada hasil mengenai seberapa banyak ingatan yang berhasil diambil. Informasi dalam ingatan tersebut menjadi kebutuhan utama ketika menggali ingatan saksi mata dalam upaya menemukan kebenaran informasi terkait peristiwa kejahatan yang disaksikan oleh individu.

Akan tetapi, kemampuan *retrieval* sejatinya perlu dilihat sebagai sebuah proses dibandingkan sekedar hasil. Maksud peneliti ialah, proses dalam mengambil kembali ingatan tersebut harus terus ditingkatkan dan dievaluasi agar menjadi efektif. Adanya eksperimen sejenis dan pengembangan riset teknik wawancara kognitif dengan menggunakan variabel-variabel lain atau subyek usia lebih muda perlu diujikan lebih lanjut.

Selain itu, pemilihan film juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian lanjutan terkait kompetensi *retrieval* anak. Hemat peneliti, kemampuan *retrieval* pada anak secara umum selain dipengaruhi oleh sistem perkembangan memorinya secara internal, juga dipengaruhi pula oleh keunikan dari peristiwa yang disaksikan atau dialami serta perkembangan memori autobiografi anak tersebut. Sebagai contoh, dalam penelitian ini sifat stimulus yang diberikan pada partisipan sedapat mungkin selayaknya kejadian nyata yang secara natural terjadi. Media audiovisual seperti film memiliki kelebihan dapat memberikan gambaran yang lebih nyata. Apabila pemilihan cerita dalam film tersebut tepat dan menarik, maka atensi subyek akan baik dan retensi memori meningkat karena film tersebut menarik

Mensey, Debney & Druce (2006) menjabarkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi kemampuan *retrieval* anak, diantaranya sebagai berikut; 1) Perhatian (*Attention*). Jika anak tidak memberikan perhatian pada sesuatu hal, maka besar kemungkinan mereka tidak mampu atau hanya sedikit dalam mengingat informasi yang ada, (2) *Hearing and Seeing*. Kemampuan mengingat dipengaruhi oleh upaya menangkap informasi serta pesan yang

umumnya ditangkap melalui indera pendengaran dan pengelihatian, (3) *Our Knowledge of the Topic*. Ketika anak sudah mengetahui atau cukup familiar dengan suatu topik tertentu maka ia akan cenderung untuk mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ia miliki. (4) *Interest*. Anak akan lebih mudah untuk menyimpan dan mengingat informasi baru apabila informasi itu menarik baginya.

Faktor lainnya yakni, kondisi fisik, efek waktu dalam memberikan keterangan (*delay* atau tidak), partisipasi aktif anak yang ditunjukkan dari motivasinya dalam bercerita, dan cara orang dewasa bertanya atau berbicara dengan anak tentang peristiwa yang telah disaksikan atau dialaminya. Berdasarkan hasil transkrip wawancara kognitif pada subyek satu dan subjek tujuh disadari bahwa masih terdapat beberapa faktor yang tidak mampu dikontrol oleh peneliti dan kemudian turut memberikan pengaruh pada rendahnya nilai kemampuan *retrieval* yang dimiliki subyek.

Hemat peneliti, faktor-faktor seperti motivasi bercerita pada diri anak, *mood* anak pada saat wawancara kognitif berlangsung yang menunjukkan anak tersebut dapat diajak bekerja sama dalam *interview* yang dilakukan, dan kemampuan *interviewer* dalam memberikan arahan serta menstimulasi anak untuk mengingat dan bercerita terkait detail ingatannya-lah yang memberi pengaruh utama dari ketidakberhasilan wawancara kognitif pada upaya meningkatkan kemampuan *retrieval* kedua subyek tersebut. Selanjutnya dapat dipertimbangkan pula faktor ketertarikan anak terhadap cerita dari film yang disaksikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Fisher, Milne, Bull, 2011; Milne, 2004) yang menyatakan bahwa metode wawancara kognitif umumnya hanya bisa digunakan pada saksi yang kooperatif. Dalam jurnal berjudul “*Interviewing Cooperative Witnesses*” yang ditulis Fisher, Milne & Bull (2011) disebutkan bahwa pemerintah dan pihak kepolisian menekankan pada penggunaan adopsi dua model interogasi pada para saksi. Model pertama yakni, wawancara kognitif untuk saksi yang kooperatif, dan yang kedua manajemen percakapan untuk saksi yang tidak kooperatif. Ditegaskan lagi oleh Bull and Cherryman (1995) bahwa, “....*CI techniques were designed to be used, with “cooperative’ victims and witnesses.*” (dalam Schollum, 2005:59).

Dalam praktiknya, apabila saksi tidak kooperatif, maka *interviewer* perlu beralih untuk melakukan tahapan *questioning* dan *probing* atau sebagai langkah selanjutnya mencoba melakukan manajemen komunikasi secara lebih baik lagi. Apabila hal tersebut sudah dilakukan dan jawaban subjek masih singkat dan tidak ada upaya keras untuk menggali kembali ingatannya secara maksimal, maka *interviewer* bisa memperbanyak model pertanyaan tertutup.

Penelitian ini sudah mencoba mengontrol variabel sekunder lainnya, diantaranya kecerdasan umum subyek penelitian, kondisi lingkungan fisik, kondisi fisik subyek, dan kemampuan *interviewer*. Sarana dan prasarana pada saat menonton film juga sama antara kelompok kontrol dan eksperimen. Durasi pelaksanaan wawancara kognitif dan pelaksanaan tes ingatan juga

sama, yakni 35 menit. Pelatihan wawancara kognitif pada seluruh asisten peneliti pun sudah dilakukan secara maksimal agar semua asisten peneliti memiliki kompetensi yang setara.

Dari evaluasi yang peneliti lakukan terhadap hasil transkrip wawancara kognitif antara *interviewer* dan subyek kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua orang *interviewer* yang masih belum maksimal dalam melaksanakan perannya. Hal ini yang barangkali menambah kurangnya motivasi anak saat diminta bercerita ketika wawancara kognitif berlangsung. Kemudian dua subyek tersebut tidak pula diarahkan untuk mencoba melakukan beberapa instruksi dari metode *mnemonic* dalam tahapan *guided recall*. *Interviewer* lebih banyak berfokus pada pemberian pertanyaan yang kemudian dijawab oleh subyek secara singkat dan terkadang subyek juga enggan menggali kembali ingatannya secara serius dan lebih memilih menjawab tidak tahu.

Materi pelatihan oleh Centrex (NCOF, 2004) menekankan bahwa terdapat empat keterampilan inti yang perlu dikembangkan oleh pihak kepolisian dalam melakukan interogasi terhadap saksi, diantaranya merencanakan dan mempersiapkan wawancara menjadi lebih baik, kemampuan untuk membangun hubungan, dan kecakapan mendengar dan bertanya yang efektif. Hal di atas akan membantu penyidik dalam melalui setiap tahapan wawancara manapun (dalam Schollum, 2005, p.16). Kecakapan di atas perlu *interviewer* miliki agar wawancara kognitif pada anak dapat berjalan secara efektif.

Hasil nilai *post-test* dengan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif pada kelompok kontrol tidak ditemukan satupun anggota yang memiliki nilai *retrieval* dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi (0%). Sedangkan dalam kelompok eksperimen menunjukkan terdapat sebanyak empat orang anak (30,7%) yang berada dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi. Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang atau cukup mampu dalam bersaksi tapi jumlah nilai rata-ratanya tetaplah berbeda. Kelompok kontrol dengan nilai *mean* sebesar 3,75 dan kelompok eksperimen dengan nilai *mean* sebesar 8,46. Secara keseluruhan nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kemampuan *retrieval* melalui pengukuran dengan menggunakan skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pengukuran menggunakan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif. Hal ini disebabkan karena perbedaan aspek yang dinilai. Skala rubrik wawancara kognitif berfokus pada hal-hal detail menyangkut kemampuan subyek dalam memenuhi indikator penilaian berdasarkan empat aspek metode *mnemonic* dalam wawancara kognitif. Berbeda dengan skala rubrik kemampuan *retrieval* yang pengukurannya menggunakan aspek general terkait pengetahuan dan pemahaman mengenai unit informasi dalam film yang ditonton.

Dalam hal ini peneliti juga menyadari bahwa kemampuan setiap *interviewer* dalam menyerap materi pelatihan memang berbeda sebagaimana

kemampuan anak dalam memahami tiap instruksi. Namun, permasalahan utama yang dihadapi oleh *interviewer* dalam wawancara kognitif ialah, saat *interviewer* dihadapkan pada anak dengan karakteristik yang tertutup, dan cenderung cuek atau enggan untuk diwawancari. Apabila hal ini terjadi, dapat dipastikan wawancara kognitif tidak dapat dilakukan secara maksimal.

Salah satu hasil akhir dari penilaian kemampuan *retrieval* pada penelitian ini adalah integrasi dari pengukuran berbagai aspek yang membangun konsep penggunaan wawancara kognitif. Penilaian masing-masing aspek pada tiap subyek dalam kedua kelompok telah peneliti rangkum melalui tabel 4.20 dan tabel 4.21 sebagaimana berikut.

Tabel 4.20 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Kelompok Eksperimen Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif

No	Nama Subyek	Total Nilai Setiap Aspek				Total Skor <i>Retrieval</i>	Skor Maksimal
		RA	MCR	CO	CP		
1.	Abida	0	0	0	0	0	33
2.	Aulia	8	7	4	5	24	
3.	Aqila	5	1	6	3	15	
4.	Davino	6	2	0	5	13	
5.	Itsna	2	0	0	3	5	
6.	Jalu	2	0	1	1	4	
7.	Jerou	0	0	0	1	1	
8.	M. Fandy	7	2	1	2	12	
9.	Mozzara	2	2	3	1	8	
10.	Nafisah	1	0	0	3	4	
11.	Bilqis	3	2	2	0	7	
12.	Shabira	4	2	1	2	9	
13.	Lala	4	1	1	2	8	
Total Keseluruhan Nilai Pada Tiap Aspek		44	19	19	28	-	

Secara keseluruhan dari penilaian pada masing-masing aspek dalam skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif diketahui bahwa para subyek dalam kelompok eksperimen maksimal dalam melakukan upaya *report all*, disusul dengan *change perspective*, kemudian setara pada instruksi *mental context reinstatement* dan *change order*.

Tabel 4.21 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol Berdasarkan Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif

No	Nama Subjek	Total Nilai Setiap Aspek				Total Skor <i>Retrieval</i>	Skor Maksimal
		RA	MCR	CO	CP		
1.	Amanda	3	0	0	4	7	33
2.	Amirha	2	0	0	2	4	
3.	Tristan	1	0	0	2	3	
4.	Dimas	1	0	0	2	3	
5.	Nando	1	0	0	2	3	
6.	Jaam'i	0	0	0	2	2	
7.	Kayzha	3	0	0	2	5	
8.	Najwa	4	0	0	0	4	
9.	Olivia	2	0	0	2	4	
10.	Rhenaldi	1	0	0	0	1	
11.	Shaka	1	0	0	2	3	
12.	Wahyu	4	0	0	2	6	
Total Keseluruhan Nilai Pada Tiap Aspek		23	0	0	22	-	

Pada kelompok kontrol, didapati bahwa penilaian aspek *mental context reinstatement* dan *changer order* sangat rendah dengan total nilai keseluruhan tiap aspek sebesar 0. Menurut peneliti hal itu disebabkan karena para subyek tidak begitu memanfaatkan lembar tes ingatan pertama dengan model *free recall* ataupun tes ingatan kedua model *clued recall*. Dua aspek lainnya, *report all* dan *change*

perspective cukup mampu menstimulasi subyek untuk menggali kembali ingatan mereka.

Kekurangan dalam menggunakan tes ingatan ialah, *interviewer* tidak bisa melakukan *probing* dan mengklarifikasi ingatan subyek terkait cerita dari film yang dituliskannya melalui lembar tes ingatan. Kemudian, dari hasil tes ingatan yang subyek kelompok kontrol kerjakan, dapat disimpulkan bahwa mereka tidak mengetahui bagian penting mana yang perlu untuk diceritakan pada lembar tes ingatan jenis *free recall*. Alhasil, fokus subyek dalam tes ingatan pertama ini hanyalah sebatas menceritakan kronologi penculikan yang dialami oleh anak perempuan dalam film yang ditontonnya.

Peneliti dapat mencapai keberhasilan dalam penelitian ini berkat *support system* dari instansi terkait yang telah menyediakan sarana dan prasarana berupa ruang kelas sesuai kebutuhan pelaksanaan penelitian, LCD, layar untuk proyektor, dan *loud speaker* untuk penayangan media stimulus berupa film. Terlepas dari beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti dalam menjalankan penelitian ini yakni, ruangan dan waktu yang minim. Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan wawancara kognitif dapat meningkatkan kemampuan pengambilan kembali atau pemunculan kembali ingatan (*retrieval*) pada subyek di kelas 5B SD BSS yang notabene tergolong sebagai anak usia operasional konkret. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai model percontohan bagi para pekerja sosial yang berperan aktif dalam interogasi pada saksi, khususnya pada usia anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen yang sudah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan wawancara kognitif dalam penelitian ini diyakini telah berhasil membangun atmosfer positif pada hampir seluruh subyek kelompok eksperimen dalam bercerita, dan mengungkapkan informasi yang dapat diingat terkait isi film yang sudah ditontonnya. Penggalan ingatan pada memori subyek dilakukan melalui penerapan teknik *mnemonic* sehingga subyek dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas informasi terkait isi cerita dari film tersebut. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang memengaruhinya, yakni karakteristik subyek (kooperatif atau tidak), kondisi *mood* dalam proses mengingat, motivasi dalam mengingat, cara orang dewasa dalam menggali kembali informasi yang dibutuhkan terkait peristiwa yang telah disaksikan, ketertarikan subyek pada informasi yang dilihat sehingga ia mudah menyimpan dan melakukan pengambilan kembali, dan pemahaman akan topik dari isi film. Hasil penelitian menemukan bahwa, sebanyak lima orang subyek (39%) dalam kelompok eksperimen tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi, kemudian sebanyak enam orang subyek (46%) tergolong dalam kategori cukup mampu dalam bersaksi, dan dua orang sisanya (15%) tergolong dalam kategori kurang mampu dalam bersaksi. Hal ini berbeda dengan situasi pada subyek dalam

kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa sebagian dari mereka merasa tertekan atau malas ketika diminta menuliskan seluruh informasi yang bisa ia ingat dari film yang sudah ditontonnya melalui media tulisan. Sebagian subyek mengeluh karena merasa informasi dalam film tersebut amatlah banyak sehingga jawaban mereka pasti akan sangat panjang. Alhasil, pada kelompok kontrol tidak terdapat satupun subyek yang tergolong dalam kategori sangat mampu dalam bersaksi. Hal ini menunjukkan bahwa wawancara kognitif yang mengedepankan pada komunikasi efektif dan strategi memaksimalkan kemampuan mengingat subyek dapat membantu peningkatan *retrivel*, terlebih apabila upaya kooperatif dimiliki oleh subyek dan *interviewer* dapat menjalankan peran dengan sebagaimana mestinya.

2. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa metode teknik investigasi wawancara kognitif optimal untuk digunakan pada proses interogasi saksi anak usia operasional konkret. Hasil tersebut didapat melalui perbandingan rata-rata kemampuan *retrieval* pada populasi kelompok eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan populasi pada kelompok kontrol yang hanya diminta mengisi lembar tes ingatan. Hasil tersebut didukung pula melalui uji deskriptif, uji Welch test, juga perolehan hasil nilai dari *post-test* kemampuan *retrieval* informasi tiap subyek, baik dengan pengukuran menggunakan skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif atau skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi. Melalui hasil analisa kualitatif pada lembar tes ingatan model *free recall* juga telah didapati bahwa anak usia operasional konkret mengalami kesulitan dalam mengekspresikan, menggali

kembali ingatan dan mengungkapkan seluruh detail ingatannya melalui media tulisan. Artinya, metode wawancara kognitif pada kelompok eksperimen memang jauh lebih efektif digunakan dalam menstimulasi kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret. Hasil ini mendukung keyakinan kuat peneliti bahwa anak-anak (khususnya anak usia sekolah dasar) dapat menjadi sumber data yang bisa dipercaya dalam memberikan kesaksian, namun sekaligus cukup rentan terhadap sugesti, dan kondisi psikologis (*mood*). Penggunaan wawancara dinilai berdampak positif karena mampu memberikan anak lebih banyak waktu untuk berpikir, menjawab, mengingat kembali dengan tenang dan melibatkan anak sepenuhnya dalam proses *retrieval* melalui strategi efektif yang ada. Hasil penelitian ini membuktikan hipotesis penelitian peneliti yang telah didukung oleh penelitian dan teori-teori yang telah tersebar luas, dimana kelompok yang diberikan perlakuan berupa wawancara kognitif cukup signifikan atau lebih tinggi kemampuan *retrieval* ingatannya dibandingkan kelompok yang tidak diberikan wawancara kognitif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti memberikan anjuran dan rekomendasi pada beberapa pihak terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk Penyidik dan Hakim

Bukti tentang keefektifan dari praktik wawancara kognitif terhadap situasi *interview* di dunia forensik sudah cukup banyak terangkum dalam penelitian

psikologi dan hukum di berbagai negara, khususnya Amerika Serikat, Inggris, Kanada, Jerman, dan lain-lain. Sayangnya, di Indonesia belum banyak penelitian yang melibatkan para penyidik, hakim untuk menguji efektivitas penggunaan wawancara kognitif dengan skala luas dengan menggunakan beragam variabel. Walaupun begitu terdapat satu disertasi oleh akademisi di Indonesia yang dalam penelitiannya berusaha menguji efektivitas dari dua teknik interogasi saksi-wawancara kognitif dan wawancara terstruktur-pada anak dan remaja.

Peneliti berharap penyidik dan hakim memberikan akses dan meningkatkan kerjasama lebih banyak dengan peneliti di bidang psikologi kognitif dan forensik agar bisa melakukan penelitian terkait kemampuan *retrieval* saksi, akurasi ingatan, efektivitas teknik interogasi wawancara kognitif, dan bentuk jenis penelitian lainnya yang menyangkut kesaksian pada anak di Indonesia, terlebih jumlah kasus yang melibatkan anak sebagai saksi korban amatlah banyak selama kurun lima tahun terakhir. Melalui penelitian ini, peneliti juga berharap penyidik dan hakim di Indonesia semakin menyakini bahwa ingatan seorang anak dapat sama akuratnya dengan orang dewasa dalam memberikan keterangan terkait informasi yang disaksikannya apabila mereka diwawancarai dengan cara yang tepat.

Oleh karenanya, wawancara kognitif perlu digunakan secara meluas dan konsisten pada proses interogasi saksi, khususnya pada saksi anak yang berada pada kategori usia di bawah 18 tahun agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas informasi untuk mendapatkan keterangan yang diperlukan dalam membantu proses penyidikan. Terakhir, sudah sewajarnya fokus penelitian pada

kesaksian anak kedepannya ditekankan pada ranah aplikasi dan evaluasi antara penyidik dan pihak profesional, agar diketahui apakah penyidik di Indonesia yang sudah dibekali pelatihan wawancara kognitif dari tenaga ahli sudah mampu menerapkan aplikasi wawancara kognitif sesuai dengan prosedurnya saat menginterogasi para saksi.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang hendak meneliti tentang pengaruh pemberian wawancara kognitif terhadap kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret dapat mencoba menguji atau membandingkan pengaruh pemberian wawancara kognitif dengan teknik interogasi lainnya, semisal wawancara terstruktur dan wawancara lainnya yang juga kerap digunakan pada saksi anak. Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan acuan subyek pada tahapan usia lainnya atau berdasarkan jenis kelamin.

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk melakukan pengujian pada variabel lain yang diduga dapat memengaruhi kemampuan *retrieval* pada anak seperti, motivasi anak dalam bercerita, kemampuan awal *retrieval* anak (apabila menggunakan data *pre-test*), kemampuan komunikasi anak, dan melakukan penilaian terkait sejauh mana kemampuan *interviewer* dalam memahami pelatihan wawancara kognitif pada fase teori dan praktik, sehingga didapatkan *interviewer* yang benar-benar sudah memiliki kecakapan untuk menjadi *interviewer*. Hal ini dikarenakan faktor yang berhubungan dengan kemampuan *retrieval* pada anak amatlah beragam. Peneliti selanjutnya perlu pula memastikan bahwa proses membangun

rapport pada subyek telah dilakukan semaksimal mungkin. Hal ini agar subyek merasa nyaman ketika melakukan wawancara kognitif dengan *interviewer*.

Terakhir, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengambil subyek anak sekolah dasar yang tengah terlibat dalam sebuah kasus hukum, baik sebagai saksi korban ataupun sebatas saksi saja. Penggunaan subyek dengan peran yang nyata dapat menunjukkan bagaimana wawancara kognitif diaplikasikan sebagai sebuah *tool* yang dapat membantu penyidik guna menstimulasi anak dalam memberikan kesaksian terhadap kasus yang melibatkan dirinya. Peneliti dapat bertindak sebagai asisten penyidik atau pengamat dalam proses interogasi anak sebagai saksi dan melakukan penilaian terhadap efektivitas wawancara kognitif yang dilakukan oleh penyidik di kepolisian yang menjadi lokasi tempat penelitian nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam-Quackenbush, Nicole. (2016). Children in the Canadian Justice System: Presentation Summary. *Proceedings of the 2016 Theoretical Course, Swedia*, 111-113.
- Afifah, Wiwik. (2014). Pertanggungjawaban Pidana Anak Konflik Hukum. *Jurnal Ilmu Hukum*. 10 (19): 48-62.
- Afni, Nur. (2013). *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Saksi Dalam Perkara Pidana* (Skripsi, Universitas Hasanuddin). Diperoleh dari <http://repository.unhas.ac.id/>.
- Ahli Pidana: Anak Tidak Bisa Jadi Saksi Untuk Terdakwa Dewasa. (2014, Desember). *Hukum Online* [on-line]. Diperoleh pada 10 Januari 2018 dari <http://m.hukumonline.com/berita/baca/lt547d0220f1ebe/ahli-pidana--anak-tidak-bisa-jadi-saksi-untuk-terdakwa-dewasa>.
- Allen, K. Eileen & Marotz, Lynn R. (2010). *Profil Perkembangan Anak (Prakelahiran Hingga Anak Usia 12 Tahun)*. Jakarta: PT Indexs.
- Al-Kahil, Abdud Daim. (2011). *Menghafal Al-Qur'an Tanpa Guru*. Terjemahan oleh Hawin Murtadlo. Surakarta: Mumtaza.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2016, Desember). 10 Provinsi dengan Jumlah Kejadian Penculikan Tertinggi. *Databoks* [on-line]. Diakses pada 05 Januari 2018 dari-<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/12/23/10-provinsi-denganjumlah-kejadian-penculikan-tertinggi-2015/>.
- Bala, Nicholas. (2017, September). Workshop Materials: Assessing the Competence & Credibility of Children. *Faculty of Law Queen's University*. Diperoleh dari www.findingthebestwaysforward.com.

- Behrens, Julia. (2013). *Study on Children's Involvement in Judicial Proceedings (Contextual Overview for the Criminal Justice Phase—Germany)*. Luxembourg: European Commission.
- Bestari, Nurdina. (tanpa tahun). Anak-Anak yang Berhasil Selamat Setelah Menjadi Korban Penculikan. *Segiempat* [on-line]. Diakses pada tanggal 05 Januari 2018 dari <https://segiempat.com/aneh-unik/serial/anak-anak-yang-berhasil-selamat-setelah-menjadi-korban-penculikan/>.
- Bhinnety, Magda. (1995). Struktur dan proses memori. *Buletin Psikologi*. 16 (2): 74-88.
- Brower, Montgomery & Miller, Cheryl Harrison. (1989, April). The Littlest Witness May Testify About Her Friend's Killing. *People* [on-line]. Diakses pada tanggal 05 Januari 2018 dari <http://people.com/archive/the-littlest-witness-may-testify-about-her-friends-killing-vol-31-no-16/>.
- Ceci, S.J. & Bruck, M. (1999). The suggestibility of children's memory, *Annual Rev. Psychology*. 50: 419-439.
- Ceci, S.J. & Bruck, M. (1993). Suggestibility of the child witness: An historical review and synthesis, *Psychological Bulletin*, 113 (3): 403-439.
- Centre for Research and Evidence on Security Threats (CREST). (n.d). *At a Glance: The Cognitive Interview*. UK; CREST.
- Children's Bureau. (2012). *Child Maltreatment 2011*. Diperoleh dari: https://www.childtrends.org/wp-content/uploads/2016/09/40_Child_Maltreatment.pdf.
- Coolican, Hugh. (2014). *Research Methods and Statistic in Psychology* (6th Ed.). London and New York: Taylor & Francis Group.
- Creswell, John W. (2016). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)* (Edisi 3). Terjemahan oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, MTS. (2014, Juni). Mengajari Kewaspadaan Kekerasan Seksual Pada Anak. *IDAI* [on-line]. Diakses pada tanggal 08 Januari 2018 dari www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/mengajari-kewaspadaan-kekerasan-seksual-pada-anak.

- Davies, Graham M. & Westcott, Helen L. (n.d). Interviewing Child Witnesses Under the Memorandum of Good Practice. In Barry Webb (Ed.). *A Research Review (Paper 115)*. London: Policing and Reducing Crime Unit Research, Development & Statistic Directorate.
- Dawn, M. McBride. & J. Cooper Cutting. (2016). *Cognitive Psychology: Theory, Process, and Methodology* (1st Edition). Los Angeles: Sage Publication.
- Fanetti, Matthew., O'Donohue, William T., Happel, Rachel N., & Daly, Kresta N. (2015). *Forensic Child Psychology (Working in The Courts and Clinic)*. Canada: Wiley & Sons, Inc.
- Fisher, R. P., & Geiselman, R. E. (1988). The Cognitive Interview: An innovative technique for questioning witnesses of crime, *Journal of Police and Criminal Psychology*, 4 (2): 2-5.
- Fisher, R. P., Geiselman, R. E., & Amador, M. (1989). Field test of the Cognitive Interview: Enhancing the recollection of actual victims and witnesses of crime. *Journal of Applied Psychology*. 74 (5): 722-727.
- Fisher, R., Ross, S. J., & Cahill, B. S. (2010). Chapter 4: Interviewing witnesses and victims. *Journal of Forensic Psychology*, 56-74.
- Fisher, Ronald P. (2010). Interviewing Cooperative Witnesses. *Legal and Criminological Psychology*. 15: 25-38.
- Fisher, Ronald P., Milne, Rebecca., & Bull, Ray. (2011). Interviewing cooperative witnesses. *Current Directions in Psychological Science*. 20 (1): 16-19.
- Fisher, R. P. & Geiselman, R. E. (2014). Interviewing witnesses and victims. In Michel St. Yves (Ed.). *Investigative Interviewing: Handbook of Best Practices*. Toronto: Thomson Reuters Publishers.
- Fivush, Robyn., Haden, Catherine., & Adam Salimah. (1995). Structure and coherence of preschooler's personal narrative over time: Implications for childhood amnesia. *Journal of Experimental Child Psychology*. 60: 32-56.
- Fredin, Gunilla. (2011). *Children As Eyewitnesses: Memory recall and face recognition* (Doctoral Dissertation, University of Lund). Diperoleh dari <http://portal.research.lu.se/ws/files/6183323/2152838.pdf>.

- Gee, S. & Pipe, M.E. (1995). Helping children to remember: The influence of physical object cues on children's accounts of a real event, *Developmental Psychological*, 31: 746-758.
- Geiselman, R. E., Fisher, R. P., Firstenberg, I., Hutton, L. A., Sullivan, S., Avetissian, I., & Prosk, A. (1984). Enhancement of eyewitness memory: An empirical evaluation of the Cognitive Interview. *Journal of Police Science and Administration*, 12(1), 74-80.
- Geiselman R.E., Fisher R.P., MacKinnon D.P., & Holland H.I. (1986). Enhancement of eyewitness memory with the Cognitive Interview. *American Journal of Psychology*. 99: 385-401.
- Gentle, Mia. (2012). *The Effectiveness of the Cognitive Interview Procedure with Child Witnesses* (Doctoral Dissertation, University of Deakin). Diperoleh dari <http://dro.deakin.edu.au/eserv/DU:30063009/gentle-theeffectiveness-2013A.pdf>.
- Goodman, Gail. S. & Melinder, Annika. (2007). Witness research & Forensic Interviews of young children: A review, *Legal & Criminological Psychology*, 12: 1-19.
- Gordon, Betty N., Baker-Ward, Lynne., & Ornstein, Peter A. (2001). Children's testimony: A Review of research on memory for past experiences. *Clinical Child and Family Psychology Review*. Vol. 4, No. 2.
- Griffiths, Andy. & Milne, Becky. (n.d). *Chapter 5: The Application of Cognitive Interview Techniques as Part of An Investigation*. Diperoleh 10 Maret 2017 dari <https://www.researchgate.net/publication/>.
- Halim, Magdalena, S. (2016, Desember). *Penilaian pembelajaran melalui Rubrik*. Diperoleh dari www.fmidki.org.
- Hamond, N.R., & Fivush, R. (1991). Memories of Mickey Mouse: Young children recount their trip to Disneyworld, *Cognitive Development*, 6: 433-448.
- Harker, Lisa., Jutte, Sonja., Murphy, Tom., Bentley, Holly., Miler, Pam., & Fitch, Kate. (2013). *How Safe Are Our Children?*. London: National Society for

- Prevention of Cruelty to Children (NSPCC). Diperoleh 05 Agustus 2017 dari <http://www.acf.hhs.gov/sites/default/files/cb/cm11.pdf>.
- Hasanah, Nur. (2017). Efektivitas Metode Kauny Quantum *Memory* Dalam Menghafal Al-Qur'An di Rumah Qur'An SDIT LHI Yogyakarta (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Diperoleh dari <http://digilib.uin-suka.ac.id>.
- Hershkowitz, I., Lamb, M. E., Orbach, Y., Katz, C., & Horowitz, D. (2012). The development of communicative and narrative skills among preschoolers: Lessons from Forensic Interviews about child abuse. *Child Development*, 83: 611-622.
- Holliday, Robyn E., Brainerd, Charles J., Reyna, Valerie F., & Humphries, Joyce E. (2009). The Cognitive Interview: Research and Practice across the Lifespan. In Ray Bull, Tim Valentine & Tom Williamson (Eds.). *Handbook of Psychology of Investigative Interviewing: Current Developments and Future Directions* (p. 137-163). Canada: John Wiley & Sons, Ltd.
- Holliday, R.E. (2003a). The effect of a prior Cognitive Interview on children's acceptance of misinformation. *Applied Cognitive Psychology*, 17: 443-457.
- Holliday, R.E. (2003b). Reducing misinformation effects in children with Cognitive Interview: Dissociating recollection and familiarity. *Child Development*, 74: 728-751.
- Howe, M.L., & Knott, L.M. (2016). The fallibility of memory in judicial processes: Lessons from the past and their modern consequences, *Memory*, 23 (5): 633-656.
- Humas UGM. (2013, Desember). Usia, Interval Retensi dan Teknik Wawancara Pengaruhi Akurasi Ingatan Saksi Mata. *Psikologi UGM* [on-line]. Diperoleh pada tanggal 19 Januari 2018 dari <https://psikologi.ugm.ac.id/usia-interval-retensi-dan-teknik-wawancara-pengaruhi-akurasi-ingatan-saksi-mata/>.
- Hutepa, Novelina MS. (2010). Kekuatan Keterangan Saksi Anak di Bawah Umur dalam Pembuktian Perkara Pidana. *Jurnal Habonaron Do Bonai*. Ed. 2: 1-8.
- Ibda, Fatimah. (2005). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3 (1): 27-38.

- Iksan, Mohamad. (2008). Pola Mengingat Pada Tuna Netra Penghapal Al-Qur'an (Studi Kasus Pada Seorang Tunanetra Penghapal Al-Qur'an di Desa Ngadierjo Kec. Pogalan Kab. Trenggalek). (Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Malang). Diperoleh dari <http://repository.uin-malang.ac.id>.
- Islamiah, Nur. (2008). Dinamika *Adversity Quotient* Pada Alumni LTQ al-Hikmah dalam Hizful Qur'an (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Diperoleh dari <http://repository.uinjkt.ac.id>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pusat Bahasa.
- King, A. Laura. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (Oktober, 2016). Rincian Tabel Data Kasus Pengaduan Anak Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak KPAI. KPAI [online]. Diakses pada tanggal 15 Maret 2017 dari data KPAI.
- Koriat, A., Goldsmith, M., Schneider, W., & Nakash-Dura, M. (2001). The Credibility of children's testimony: Can children control the accuracy of their memory reports?. *Journal of Experimental Child Psychology*. 79: 405-437.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Kulkofsky S. & London K. (2010). *Reliability and suggestibility of children's statements: From science to practice*. In E. Benedek & P. Ash Scott, & C.Scott (Eds.). Principles and Practices of Child and Adolescent Forensic Mental Health, Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Kusumowardhani, Reni. (13-14 Februari, 2016). Teknik Psikologi Wawancara Investigasi. Dalam *handbook* yang diperoleh melalui *workshop* 'Psikologi Kriminal, Psikologi Korupsi-Fraud, dan Teknik Psikologi Wawancara Investigasi', oleh Biro Psikologi Santya Anggraini, Malang.
- Lidya. (Juni, 2017). Kisah Kecerdasan Otak Abu Hurairah. *Moslema* [on-line]. Diperoleh pada tanggal 05 Juli 2018 dari <https://moslema.com/4063>.
- Ling, Jonathan. & Catling, Jonathan. (2012). *Psikologi Kognitif*. Terjemahan oleh Wibi Hardiani. Jakarta: Erlangga.
- Loftus, Elizabeth F. (1975). Leading questions and the eyewitness report. *Cognitive Psychology*. 7: 560-572.

- Loftus, E.F., Miller, D.G., & Burns, H.J. (1978). Semantic integration of verbal information into a visual memory. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning Memory*. 4: 19-31.
- Marlina. (2012). *Peradilan Pidana Anak di Indonesia Pengembangan Konsep Diversi dan Restorative Justice*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Memon, A., Wark, L., Holley, A., Bull, R., & Koehnken, G. (1996). Interviewer behaviour in Investigative Interviews. *Psychology, Crime and Law*. 3: 135-155.
- Memon, Amina., Meissner, Christian A., & Fraser, Joanne. (2010). The Cognitive Interview: A meta-analytic review and study space analysis of the past 25 years. *Psychology, Public Policy, and Law*. 16 (4): 340-372.
- Mensey, Beatrice., Debney, Sue., & Druce, Tanya. (2006). *Ready Set Remember (Short-term Auditory Memory Activities)*. Australia: ACER Press.
- Monjardin, Marisol Elizald. (2015). *The Cognitive Interview Exploring it's Effectiveness in the UK & Mexico* (Doctoral Dissertation, University of Leicester). Diperoleh dari <https://ira.le.ac.uk/handle/2381/36951>.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nur'aeni. (2012). *Tes Psikologi: Tes Inteligensi dan Tes Bakat*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press.
- Nurrochman, Minan (2018). Percakapan pribadi "Daya Ingat" di WhatsApp.
- Oates, R.K. (n.d). The reliability of the child as a witness. *International Society of the Prevention of Child Abuse & Neglect*. 243-247.
- Obydzińska, Teresa Jaśkiewicz. & Wach, Ewa. (n.d). *The Cognitive Interview of Children*. Resource Materials. Chicago: International Society for Prevention of Child Abuse and Neglect (ISPCAN) and Nobody's Children Foundation.
- Orne, Martin T. (n.d). The use and effectiveness of hypnosis and the Cognitive Interview for enhancing eyewitness recall. *Department of Justice Program*, 1-21.

- Pasal 145 Herzien Indlandsch Reglement (HIR) (yang diperbaharui). *Hukum Online* [on-line]. Diakses pada tanggal 20 Januari 2018 dari www.hukumonline.com.
- Pipe, Margaret Ellen. (1996). Childrens's eyewitness memory. *New Zealand Journal of Psychology*. 25 (2): 36-43.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana.
- Robert L. Solso., Otto H. Maclin., & M. Kimberly Maclin. (2009). *Psikologi Kognitif* (Edisi Kedelapan). Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. (2002). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)* (Jilid 1 Edisi Ketigabelas). Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. (2004). *Child Development* (10th Ed.). New York: McGrawHill.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak* (Jilid 1 Edisi kesebelas). Jakarta: PT. Erlangga.
- Santrock, John W. (2012). *Life-span Development* (13th Ed.). University of Texas. Dallas: Mc Graw-Hill.
- Sas, Louise. (2002). *The Interaction Between Children's Developmental Capabilities and the Courtroom Environment: The Impact on Testimonial Competency*. Canada: Serving Canadians.
- Saywitz, Karen. & Camparo, Lorindo. (1998). Interviewing child witnesses: A developmental perspective, *Child Abuse & Neglect*, 22 (8): 825–843.
- Saywitz, J. Karen., Geiselman, R.E., & Bornstein, G.K. (1992). Effects of Cognitive Interviewing and practice on children's recall performance. *Journal of Applied Psychology*. 77 (5): 744-756.
- Schollum, Mary. (2005). *Investigative Interviewing: The Literature*. Wellington: Office of the Commissioner of Police.
- Segovia, D. & Crossman, A.M. (2012). Cognitive and the child witness: understanding the impact of cognitive development in forensic context, *Current Topics in Children's Learning & Cognition*, InTech.

- Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Shepard. (1967). Recognition memory for words, sentences, and pictures. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*. 6: 156-163.
- Sholikhati, Yunisa. & Herdiana, Ika. (2015). Anak Berkonflik dengan Hukum (ABH), Tanggung Jawab Orang Tua atau Negara?. *Seminar Psikologi & Kemanusiaan (Psychology Forum)*, 464-469.
- Silovsky, Jane F. (2000). *The Differences between Forensic Interviews and Clinical Interviews*. Oklahoma: The Centre on Abuse Child and Neglect (CACN) The University of Oklahoma Health Sciences Center.
- Smith, Edward E. & Kosslyn, Stephen M. (2014). *Psikologi Kognitif (Pikiran dan Otak)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smith, Kevin et al., (2011). *Achieving Best Evidence in Criminal Proceedings (Guidance on Interviewing victims and witnesses, and guidance on using special measures)* (Edisi Revisi 2011). London: Ministry of Justice.
- Sofyan, Andi. (2013). *Hukum Acara Pidana (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Rangkang Education.
- Sternberg, Robert J. & Sternberg, Karin. (2012). *Cognitive Psychology* (6th Ed.). Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Stolzenberg, Stacia. & Pezdek, Kathy. (2012). Interviewing child witness: The effect of forced confabulation on event memory, *Journal of Experimental Child Psychology*, 114: 77-88.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi. (2017, April). Penjelasan Singkat Teknik Wawancara Kognitif. *Wonder Psychology* [on-line]. Diakses pada tanggal 19 Januari 2018 dari <http://www.wonderspsychology.com/penjelasan-singkat-teknik-wawancara-kognitif/>.

- Suryani. (2013). Akurasi Ingatan Saksi Mata Ditinjau Dari Usia, Interval Retensi dan Teknik Wawancara. (Disertasi tidak diterbitkan, UGM). Abstrak diperoleh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>.
- Suryani. (2013). Akurasi Ingatan Saksi Mata Ditinjau Dari Usia, Interval Retensi dan Teknik Wawancara. (Disertasi Doktoral, Universitas Gajahmada). Diperoleh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>.
- Susianti, Cucu. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*. 2 (1): 1-19.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tekin, Serra. (2013). Enhancing memory performance: Interviewing child witnesses with the Cognitive Interview. In Emma Roos af Hjelmsater & Sara Landstorm (Eds.). *Proceedings of the Erasmus Mundus Joint PhD in legal Psychology Theoretical Course of Interviewing Child Witnesses, Swedia*, 9-16.
- Tulving, E. (2000). The New Cognitive Neurosciences (2nd Edition). In M.S. Gazzaniga (Ed.). *Introduction to Memory* (p. 727-32). Massachusetts: MIT Press. Diperoleh dari <http://alicekim.ca/introMem00.pdf>.
- Widhiarso, Wahyu (2011, Februari). Indeks Daya Beda Aitem. Diperoleh dari <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/Indeks%20Daya%20Beda%20Butir.pdf>
- Yasin, Muhammad. (2013, April). Apakah Anak Boleh Menolak Jadi Saksi. *Hukum Online* [on-line]. Diakses pada tanggal 10 Januari 2018 dari <http://m.hukumonline.com/klinik/>.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS PSIKOLOGI Jalan. Gajayana 50 Telepon / Faksimile : 62341 - 558916 Malang 65144 Website : www.uin-malang.ac.id / http:// psikologi.uin-malang.ac.id
Nomor : 855 /Un.3.4/TL.03/7/2017	13 Juli 2017
Hal : IZIN PENELITIAN SKRIPSI	
Kepada Yth : Kepala SD Brawijaya Smart School Malang Di Malang	
Dengan hormat Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bpk/Ibu untuk memberikan kesempatan melakukan penelitian skripsi kepada :	
Nama/NIM : Wahyu Riska Elsa Pratiwi (13410060)	
Tempat Penelitian : SD Brawijaya Smart School Malang	
Judul : The Retrieval Competency Of The Child Memory: An Experimental Study Of Conducting Interview With Young Children	
Dosen Pembimbing : Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag	
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
	 Pte Dekan Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag NIP. 19730710 200003 1 002
Tembusan : 1. Dekan 2. Wakil Dekan 3. Arsip	

Lampiran 2 Data Diri dan Hasil Tes IQ Partisipan Penelitian

Kelas : B
 Wali Kelas : Varda Putri Rozafi, S.Pd
 Jumlah siswa : 28 orang
 Tester : Wahyu Riska Elsa Pratiwi

NO	NAMA	JK	Tanggal Lahir	Percentile Point	Grade
1	Abidah Nasyithah Khoirina	P	29-06-2007	90	B
2	Amanda Kirannisa Maheswari	P	18-06-2007	95	SB
3	Amirha Zakia Nugroho	P	22-12-2006	90	B
4	Aqila Naila Husna	P	21-12-2006	95	SB
5	Aulia Mahardika Yamani	P	18-08-2007	90	B
6	Aulia Rahma	P	17-06-2007	95	SB
7	Aureole Tristan	L	17-01-2007	90	B
8	Dafa Jauharotin Nafisah	P	28-06-2007	95	SB
9	Danadipa Rajata Al Khansa	L	25-07-2006	90	B
10	Davino Irsyad Rizqullah	L	11-01-2007	90	B
11	Dimas Athallah Noorwijaya	L	25-12-2006	90	B
12	Fernando Afredo	L	23-02-2007	75	B
13	Firmo Vinicius Barcelos	L	01-05-2006	90	B
14	Itsna Aini Nur Zakiyya	P	12-10-2006	95	SB
15	Jaami' Rizqullah Witjaksono Saputra	L	26-08-2006	75	B
16	Jalu Pastika Maheswara	L	25-12-2006	95	SB
17	Kayzha Azzahra Putri Sanjany	P			

18	Mochammad Fandy Fikriansyah	L	09-09-2005	75	B
19	Mozzara Argyka Dwikrisna Arkananta	L	23-04-2007	95	SB
20	Muhammad Aljerou Tamburaka Nibandera	L	11-10-2006	75	B
21	Najwa Amru Nadia	P	03-05-2007	90	B
22	Nandana Septian Cahyono	L	15-09-2006	90	B
23	Olivia Gita Kinari	P	16-05-2007	95	SB
24	Rehaldin Alhunain Tawwaba	L	06-11-2006	50	C
25	Reiz Hadziqa Bilqis	P	15-05-2007	95	SB
26	Shabira Zahra Abdillah	P	25-05-2007	95	SB
27	Shaka Fatah Nasrudin	L	11-12-2005	75	B
28	Wahyu Putra Pratama	L	05-12-2006	75	B

L = 15

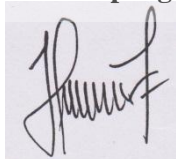
P = 13

- 1 anak yang tidak mengikuti tes karena sakit

Saya menyatakan bahwa kegiatan pelaksanaan tes kecerdasan intelektual (IQ) dan hasil tes IQ yang saya laporkan di atas telah dilakukan dengan sebenar-benarnya dan dikerjakan dibawah supervisi dosen sekaligus Psikolog.

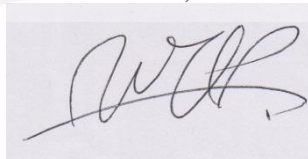
Malang, 04 September 2017

Supervisor Lapangan,



Fuji Astutik, M.Psi., Psikolog

Mahasiswa,



Wahyu Riska Elsa Pratiwi

Kelas : D
 Wali Kelas : Agus Budi Utomo, S.Pd
 Jumlah siswa : 29 orang
 Tester : Wahyu Riska Elsa Pratiwi

NO	NAMA	JK	Tanggal Lahir	Percentile Point	Grade
1	Agha Putra Pamungkas	L	11-05-2007	95	SB
2	Aileen Aurellia Faraz	P	01-11-2007	95	SB
3	Akma Kenandi Ale Evandri	L	15-11-2007	75	B
4	Anatasya Luna Permatasari	P			
5	Anugerah Bhumi Nalaputra	L	04-05-2006	75	B
6	Archie Pramodya Hadinoto	L	14-06-2007	95	SB
7	Chalisa Naura Santoso	P	01-05-2007	95	SB
8	Eka Hasna Farisyah	P	19-04-2007	10	K
9	El- Tsana Emir Muhammad	L	25-02-2007	50	C
10	Evelyn Ayundhita	P	03-05-2007	95	SB
11	Farrel Athalla Abdurrahman	L	29-12-2006	90	B
12	Freya Marella Theodora Kristianto	P	25-10-2007	95	SB
13	Hasna Itsnadhayah Palupi	P	02-02-2007	95	SB
14	Indah Shinta Fauziyah	P	12-09-2007	75	B
15	Juan Hazel Permadhani	L	27-03-2007	95	SB
16	Juniano Andykha Chandra Dewata	L	19-06-2006	90	B
17	Keefanda Vilenno	L	06-09-2007	75	B
18	M. Asyam Rafi' Firdian <i>*(dalam pengerjaan anak sepertinya kurang teliti)</i>	L	26-02-2007	5	R
19	Mayyunda Tissa Damayanti	P	19-05-2007	90	B

20	Muhammad Fajri Mawali Candra	L	25-01-2007	75	B
21	Muhammad Akhtar Zaidan Rizkyawwal	L	25-07-2007	75	B
22	Muhammad Rafi Pratama	L	11-02-2008	95	SB
23	Muhammad Irsyad Indra Kurniawan	L	22-06-2006	75	B
24	Nadira Wuryandari Syarifah	P	22-12-2007	95	SB
25	Putri Salwa Zahratul Jannah	P	22-05-2007	95	SB
26	Raissa Kayana Maheswari	P	20-11-2006	50	C
27	Rifat Rizki Putra Kurniawan	L	25-06-2007	95	SB
28	Tabina Kelana Tauriska	P	22-04-2007	90	B
29	Taradipa Kairatu An Biya	P	25-07-2006	95	SB

L = 15

P = 14

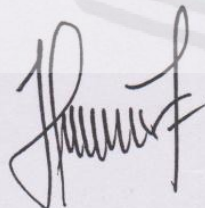
- Terdapat 1 anak yang tidak mengikuti tes karena sakit

Saya menyatakan bahwa kegiatan pelaksanaan tes kecerdasan intelektual (IQ) dan hasil tes IQ yang saya laporkan di atas telah dilakukan dengan sebenar-benarnya dan dikerjakan dibawah supervisi dosen sekaligus Psikolog.

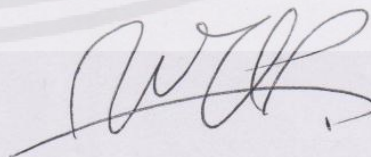
Malang, 04 September 2017

Supervisor Lapangan,

Mahasiswa,



Fuji Astutik, M.Psi., Psikolog



Wahyu Riska Elsa Pratiwi

Lampiran 3 Surat Persetujuan Pelaksanaan Penelitian Skripsi

	UPT BSS SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL Terakreditasi "A" NSS: 102056104032; NPSN: 20533896 Jl. Cipayung No. 8 Malang, ☎ (0341)564390, Fax: (0341)554440 Website : www.bss_ub.ac.id , e-mail : sdbss_ub@yahoo.com												
Nomor Statistik Sekolah													
<table border="1"><tr><td>1</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>0</td><td>4</td><td>0</td><td>3</td><td>2</td></tr></table>		1	0	2	0	5	6	1	0	4	0	3	2
1	0	2	0	5	6	1	0	4	0	3	2		
<u>SURAT KETERANGAN</u> No. 09/1.042.5/SD BSS UB/VII/2017													
Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :													
Nama	: Hari Budi Setiawan, M.Pd.I												
Jabatan	: Kepala SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL												
Alamat	: Jl. Cipayung No. 8 Malang												
Menerangkan bahwa :													
Nama	: Wahyu Riska Elsa Pratiwi												
NIM	: 13410060												
Prodi/Jurusan	: S1 Universitas Islam Negeri Malang/Psikologi												
Bahwasannya yang bersangkutan diatas telah di izinkan untuk penelitian di SD Brawijaya Smart School Malang pada Bulan Agustus 2017 minggu ke 2 di kelas V.													
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.													
Malang, 18 Juli 2017 Kepala SD BSS  Hari Budi Setiawan, M.Pd.I													

Lampiran 4 Angket Terbuka



Judul Film : PETUALANGAN SHERINA

Tahun Tayang : Tahun 2000

Sinopsis : Ayah Sherina yaitu Darmawan, Insinyur pertanian mendapatkan kerja pertanian sesuai dengan impiannya. Sherina pun ikut pindah ke Bandung Utara. Di sekolahnya yang baru, ia mendapat musuh, namanya Sadam. Ia ternyata anak dari majikan ayahnya. Hal ini diketahui Sherina saat berliburan ke rumah Adiwilaga, ayah Sadam. Dalam kesempatan ini permusuhan kedua anak tadi berubah menjadi persahabatan, karena keduanya diculik oleh Pak Raden, suruhan Kertarejasa yang menginginkan tanah pertanian pak Adiwilaga untuk proyek perusahaannya. Saksikan kisah seru petualangan Sherina dan Sadam menghadapi penculik yang menyakiti mereka.



Pernahkah Adek menonton film ini?	1. Ya	2. Tidak
Kalau Adek pernah menonton film ini, saat kelas berapa ya?	Saya pernah menonton film ini saat kelas SD	
Apakah Adek tertarik menonton film ini?	1) Ya	2) Tidak



Judul Film : 5 Elang

Tahun Tayang : 2011

Sinopsis : Baron, maniak balapan mobil Remote Control (RC) menaruh target menang tim balapan di Jakarta. Tapi, Baron harus meletakkan harapan ketika orangtuanya pindah ke Balikpapan, Kalimantan Timur. Daerah baru dan teman baru, Baron kesulitan adaptasi. Kekesalannya bertambah ketika ia diminta mewakili sekolahnya untuk ikut perkemahan. Bersama dengan 4 anggota lain, Baron lalu memulai petualangan barunya di perkemahan. Masalah terjadi ketika Baron memutuskan keluar dari permainan mengejar Bintang Utara. Hal ini disebabkan karena lokasi perkemahan yang berdekatan dengan pameran mobil RC membuatnya berpindah hati di tengah kontes permainan terakhir. Tim mereka pun pecah. Situasi semakin menegangkan ketika 2 temannya diculik oleh komplotan penebang hutan liar pimpinan Arip Jagau di tengah hutan. Baron yang tadinya mau kabur dari perkemahan, memilih kembali untuk menolong kedua sahabatnya.



Pernahkah Adek menonton film ini?	1. Ya	2. Tidak
Kalau Adek pernah menonton film ini, saat kelas berapa ya?	Saya pernah menonton film ini saat kelas SD	
Apakah Adek tertarik menonton film ini?	1) Ya	2) Tidak



Lampiran 5 Hasil Survey Angket Terbuka dan Keterangan Penggunaan Media Audio Visual

Jumlah pengisi : 39 Orang

Sekolah : SDN II Dinoyo

5 ELANG		
NO	KATEGORI	Jumlah Respon
1	Tidak pernah menontonnya	29 orang
2	Pernah menontonnya	9 orang
3	Tertarik menontonnya	21 orang
4	Tidak tertarik menontonnya	18 orang
PETUALANGAN SHERINA		
1	Tidak pernah menontonnya	32 orang
2	Pernah menontonnya	7 orang
3	Tertarik menontonnya	20 orang
4	Tidak tertarik menontonnya	19 orang

Keterangan:

Rata-rata anak-anak sudah menonton film 5 Elang & Petualangan Sherina saat mereka duduk di kelas 3 SD. Beberapa ada yang saat duduk di kelas 1, 2 dan 4 SD. Bahkan ada yang sejak TK sudah menontonnya. Peneliti ragu menggunakan film ini karena khawatir anak-anak akan melakukan *searching* di internet dan menontonnya sebelum kegiatan eksperimen berlangsung atau meminta temannya yang sudah menonton untuk menceritakan bagaimana isi film tersebut.

Hal ini yang menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk memilih menggunakan film televisi (FTV) lama yang tidak begitu populer, tapi tetap memiliki alur cerita yang menarik. Judul film televisi itu ialah, *Badut Penculik yang Kejam*.

Keterangan Penggunaan Media Audio Visual

Film yang digunakan ialah film televisi yang pernah tayang di Trans TV. Film ini ditayangkan pada 23 Januari 2015. Film ini mengisahkan tentang seorang perempuan yang bekerja sebagai badut di sebuah taman hiburan. Dibalik pekerjaannya yang dikenal mampu menghibur anak-anak, ternyata tokoh badut ini memiliki pengalaman masa lalu yang menyedihkan dengan sang Ayah.

Sejak kecil ia sudah menjalani kehidupan keras di ibukota. Beranjak dewasa ia memiliki keinginan untuk hidup lebih baik dan tidak ingin menjadi gembel lagi seperti saat ia masih kecil. Hal ini coba ia wujudkan dengan mulai melakukan aksi nekadnya sebagai penculik anak. Tidak ada yang pernah menyangka bahwa perempuan cantik di balik kostum badut yang begitu ramah, penyayang dan mampu menghibur anak di taman bermain itu ialah penculik berdarah dingin yang tega menyakiti fisik dan psikis anak-anak yang diculiknya.

Penayangan film dilakukan di kelas. Subjek tidak akan menyaksikan keseluruhan isi film yang berdurasi 1.08.37. Namun mereka hanya menyaksikan film ini selama 13 menit, yakni pada menit 00.00 hingga menit 13.00. Pemilihan durasi ini mempertimbangkan tingkat konsentrasi anak usia operasional konkret dan konten cerita dengan konflik yang menarik dan cukup netral untuk disaksikan oleh anak.

Lampiran 6 Bukti Konsultasi

BUKTI KONSULTASI

Nama : Wahyu Riska Elsa Pratiwi
NIM : 13410060
Dosen Pembimbing : Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag
Judul Skripsi : Pengaruh Efektivitas Wawancara Kognitif Terhadap Kompetensi *Retrieval* Saksi Anak Usia Operasional Konkret

No	Tanggal	Tema Konsultasi	Tanda Tangan
1.	18/10/2016	Proposal Skripsi layout awal	1.
2.	25/10/2016	BAB I	2.
3.	11/11/2016	BAB I-III	3.
4.	24/11/2016	Konsultasi hasil seminar Proposal	4.
5.	01/12/2016	Penulisan Bab I	5.
6.	29/12/2016	Bab III (definisi operasional)	6.
7.	02/01/2017	Revisi BAB I dan BAB III	7.
8.	23/05/2017	Penulisan Bab II-IV	8.
9.	07/10/2017	Prosedur Eksperimen	9.
10.	27/12/2017	Penulisan dan kendala Bab III	10.
11.	02/04/2018	Penulisan BAB IV	11.
12.	24/04/2018	Konsultasi hasil penelitian BAB IV	12.
13.	09/05/2018	Konsultasi BAB I-V	13.
14.	12/05/2018	Revisi Bab IV dan Abstrak	14.
15.	16/05/2018	ACC Skripsi untuk persetujuan sidang	15.

Dosen Pembimbing

Drs. H. Lutfi Mustofa, M.Ag

Lampiran 7 Layout Penelitian Eksperimen



**MODUL PANDUAN PELAKSANAAN
PENELITIAN**

disiapkan sebagai panduan bagi Asisten Penelitian
dalam pelaksanaan penelitian

A. Topik

Kompetensi *retrieval* pada memori anak usia operasional konkret

B. Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan teknik wawancara kognitif dalam meningkatkan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret?

C. Hipotesis

1. Hipotesis Umum

Teknik wawancara kognitif memengaruhi peningkatan kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret

2. Hipotesis Eksplisit

Terdapat perbedaan kemampuan *retrieval* setelah diberikan perlakuan wawancara kognitif berdasarkan hasil penilaian dari skala yang digunakan.

3. Hipotesis Statistik

Ha: Kelompok yang diberikan perlakuan berupa wawancara kognitif tidak signifikan lebih tinggi kemampuan *retrieval* informasinya dibandingkan kelompok yang tidak diberikan teknik wawancara kognitif.

Ho: Kelompok yang diberikan perlakuan perlakuan berupa wawancara kognitif signifikan lebih tinggi kemampuan *retrieval* informasinya dibandingkan kelompok yang tidak diberikan teknik wawancara kognitif.

D. Variabel

1. Variabel Bebas

Teknik Wawancara Kognitif

2. Manipulasi

Manipulasi tugas yakni, penciptaan satu atau beberapa pekerjaan yang akan dilakukan oleh partisipan yang dalam hal ini ialah mengingat. Peneliti akan memberikan instruksi pada subjek kelompok eksperimen, di mana ia sangat membutuhkan informasi atau detail yang mereka ingat dari potongan film yang ditonton. Karenanya, partisipan akan diminta untuk menceritakan apa saja yang ia ingat tanpa peduli apakah hal tersebut penting atau tidak bagi mereka.

3. Variabel terikat

Kemampuan *Retrieval*

4. Jenis pengukuran variabel terikat

Skala rubrik yang diisi oleh peneliti dan asisten peneliti usai pelaksanaan wawancara kognitif. Skala rubrik berupaya menilai keberhasilan subjek dalam melakukan *retrieval* pada informasi mengenai peristiwa yang disaksikan dalam cuplikan film melalui upaya menstimulasi ingatan-pelaksanaan wawancara kognitif-pada subjek.

5. Cara pengukuran

Kemampuan *retrieval* subjek bisa dilihat melalui dimensi *retrieval* informasi pada unit informasi terkait film yang dapat disampaikan subjek melalui

wawancara kognitif dan tes ingatan secara tertulis. Skala rubrik ini memiliki rentang skor antara 0 sampai 3.

6. Variabel Sekunder

1. Usia (dikontrol dengan teknik konstansi, yaitu memilih subjek dengan rentang usia 9-12 tahun sebagai bagian dari usia anak operasional konkret)
2. Subjek memiliki tingkat kecerdasan *average* (rata-rata)
3. Subjek belum mengenal film yang digunakan untuk penelitian

E. Tipe dan Desain Penelitian

1. *Setting* Penelitian : Situasi tidak alamiah (terkontrol)
2. Tipe Penelitian : *Controlled laboratory experiment*
3. Desain Penelitian : *Post-Test Only Control Design*:

Kelompok A	R	X	O1
Kelompok B	R		O2

Keterangan:

R = Pemilihan responden secara random

X = Perlakuan yang diberikan

O1 = Nilai *post-test* pada kelompok eksperimen setelah perlakuan

O2 = Nilai *post-test* pada kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan

F. Perencanaan Penelitian

1. Subjek

Anak usia dini-perempuan atau laki-laki yang berusia 9 – 12 tahun. Jumlah subjek yang dibutuhkan 23 orang atau lebih.

2. Peralatan

- a. Skala rubrik dan tes ingatan
- b. Ruang kelas untuk menonton film
- c. LCD, laptop dan *sound-system*, *hp*
- d. Ruang untuk wawancara kognitif

3. Prosedur :

- 1) Dua minggu sebelum pelaksanaan wawancara kognitif, peneliti akan bertemu partisipan atau subjek yang memiliki karakteristik yang sama dengan partisipan untuk meminta mereka mengisi *angket terbuka* mengenai film apa yang akan ditonton bersama. Film dengan suara terbanyak akan ditayangkan pada hari-H pelaksanaan penelitian. Apabila beberapa dari partisipan sudah ada yang pernah menonton film tersebut, maka peneliti akan mencari film lain yang lebih layak untuk menjadi media dalam penelitian ini.
- 2) Pada hari yang sama, peneliti akan melakukan tes inteligensi pada partisipan penelitian. Tujuannya ialah, mempermudah peneliti

menentukan partisipan penelitian yang sesuai kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa yang terpilih akan diminta mengikuti prosedur lanjutan penelitian eksperimen.

- 3) Mengingat perlakuan eksperimen yang diberikan berupa wawancara kognitif, di mana peneliti dan asisten peneliti selaku *interviewer* diharapkan mampu membangun *rapport* yang baik pada partisipan penelitian, maka siswa yang terpilih akan memiliki jadwal khusus untuk melakukan aktivitas dengan peneliti dan asisten peneliti. Pertemuan akan diagendakan selama 3 hari (tidak perlu berturut-turut). Satu kali pertemuan peneliti dan asisten peneliti menghabiskan waktu selama 1 jam bersama anak. Peneliti berusaha membangun kesan pertama bahwa ia ingin berteman baik dengan mereka.

Peneliti akan memberikan permainan yang bisa membuat mereka aktif dan mengenal seluruh peneliti dan asisten peneliti. Dalam hal ini, peneliti akan mengajak para anak untuk bermain dalam kelompok-kelompok kecil. Sementara itu, wali kelas akan mengawasi anak-anak dalam bermain. Permainan dihentikan saat sudah diketahui siapa yang menempati posisi akhir. Mereka yang menempati posisi akhir akan diberikan hukuman yakni bernyanyi bersama tim peneliti di depan kelas untuk menghibur teman-temannya yang sebelumnya menang. Durasi untuk bermain maksimal 1 jam. Beberapa permainan juga berusaha mengungkap kemampuan komunikasi anak pada orang lain di sekitarnya. Dengan berakhirnya permainan, diharapkan tim peneliti telah berhasil membangun keakraban dengan para partisipan. Panduan membangun *rapport* harus diikuti seksama oleh peneliti dan asisten peneliti, berikut uraiannya:

**Panduan Membangun *Rapport* Pada Partisipan Penelitian
(Siswa Kelas 5D SD Brawijaya Smart School)**

H-1	Kegiatan	Tujuan
	<p>Sebelum memulai permainan, anak-anak diminta untuk membuat kelompoknya sendiri. Setiap kelompok bisa terdiri dari 5 hingga 7 orang anak. Selanjutnya mereka akan diajak untuk melakukan:</p> <p style="text-align: center;">Perkenalan Optimis</p> <p>Setiap kelompok, membuat lingkaran. Asisten peneliti memilih masuk di lingkaran mana. Anak-anak dibagikan kertas A5 sebanyak 2 lembar. Kertas pertama mereka tuliskan nama lengkap dan nama panggilan diri mereka. Kertas</p>	<p>Hari pertama merupakan tahapan perkenalan dan membangun kesan positif pada anak. Sebelumnya partisipan sudah bertemu dengan peneliti dan beberapa asisten peneliti saat pelaksanaan tes IQ. Asisten penelitian lainnya diharapkan mampu membangun <i>rapport</i> yang positif kepada anak.</p>

	<p>tersebut di tempel di punggungnya. Asisten peneliti melakukan hal yang sama. Asisten peneliti lalu mengenalkan dirinya dengan cara yang bersemangat (sekreatif mungkin yah untuk model kenalannya). Anak-anak lalu diminta menuliskan nama asisten peneliti di kertas lembar yang lainnya. Asisten peneliti lalu bertanya satu-satu pada anak yang ada di lingkaran tentang nama panggilannya. Tulislah menurut nama panggilan anak tersebut di kertas. Setelah saling mengenal mereka akan melakukan permainan pertama, yaitu:</p> <p style="text-align: center;">Pesan Berantai</p> <p>Setiap kelompok wajib berbaris lurus ke belakang. Dalam permainan ini asisten peneliti berada di urutan paling belakang dan ikut bermain.</p> <p>Peneliti akan membisikkan pesan berupa rangkaian kalimat pada satu anak yang ditunjuk sebagai perwakilan di kelompok itu. Anak yang terpilih sebagai penyampai pesan pertama harus keluar kelas dan bertemu asisten peneliti.</p> <p>Peneliti bersama anak-anak penyampai pesan pertama berada di tempat terpisah. Lalu ia membisikkan kalimat yang harus mereka hapal, lalu memberikan kertas berisi kalimat yang harus mereka sampaikan pada kelompok mereka nanti. Setelah mereka menyatakan siap, peneliti memulai jalannya permainan. Di akhir asisten peneliti harus menuliskan di kertas isi pesan berantai itu dan membacakannya dihadapan semua anak di kelas.</p>	
H-2	<p>Seperti biasa kegiatan dibuka dengan ucapan salam. Asisten peneliti juga memberikan <i>ice breaking</i> berupa tepuk diam dan tepuk angin sebelum memulai kegiatan membangun <i>rapport</i> hari ini. Peneliti yakin bahwa cara terbaik membangun <i>rapport</i> pada anak ialah dengan terlibat dalam permainan bersama</p>	<p>Mengetahui apakah partisipan sudah cukup terbuka dan nyaman dengan kehadiran peneliti dan asisten peneliti dan mengetahui apakah mereka mampu mengingat nama para asisten peneliti. Selain itu, <i>games</i> pada hari ini menguji kognitif</p>

	<p>mereka. Permainan pada hari ini ialah:</p> <p style="text-align: center;">Tebak Gambar</p> <p>Alat : Pensil dan Penghapus atau Pulpen, juga kertas</p> <p>Tiap kelompok berbaris dengan rapi. Asisten peneliti memilih masuk di barisan mana. Setiap anak dibagikan kertas A5 sebanyak 2 lembar. Anak akan ditampilkan sebuah gambar di LCD. Mereka wajib menebak gambar dengan menuliskan jawaban di kertas. Mereka memiliki waktu sebanyak 1 menit untuk memikirkan jawaban yang tepat, juga diberlakukan larangan untuk tidak berdiskusi dengan teman sekelompok, apalagi beda kelompok.</p> <p>Bila waktu sudah habis, mereka harus menunjukkan kertas jawaban mereka dengan mengangkatnya ke atas. Asisten peneliti wajib melihat jawaban. Anak yang salah harus maju ke depan. Mereka yang menjawab benar tetap melanjutkan permainan. Kelompok yang berhasil bertahan dengan jumlah anggota lebih banyak akan mendapatkan poin 100. Setelah itu dilanjutkan dengan permainan kedua yakni:</p> <p style="text-align: center;">Kisah Angka-Angka</p> <p>Peneliti akan meminta seluruh peserta berhitung dari nomor 1 dan seterusnya sampai selesai (habis). Lalu mereka diminta membuat barisan sesuai kelompok mereka di awal. Setiap peserta harus mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik, jika perlu lakukan pengujian dengan menyebut secara acak beberapa angka dan minta peserta yang disebut nomornya untuk menyahutkan nama panggilannya, misal 'Andi', atau tunjuk beberapa orang peserta secara acak dan tanyakan ia nomor urut berapa. Tegaskan</p>	<p>anak dan konsentrasi mereka.</p>
--	---	-------------------------------------

	<p>sekali lagi apakah mereka benar-benar mengingat nomor urutnya masing -masing.</p> <p>Setelah yakin, peneliti menyampaikan bahwa pada <i>game</i> ini peneliti akan menyampaikan suatu berita atau suatu cerita tertentu di mana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka. Partisipan yang disebut angka atau nomor urutnya diminta segera berdiri dan langsung meneriakkan namanya keras-keras kepada seluruh peserta lain. Jika terlambat 3 detik, anak dikenakan hukuman untuk berpose selama 1 putaran cerita di depan teman-temannya yang sedang bermain.</p>	
H-3	<p>Di hari terakhir membangun <i>rapport</i> peneliti mengajak anak-anak untuk bercerita mengenai impian mereka. Berikut rinciannya:</p> <p style="text-align: center;">Cita-Citaku</p> <p>Dalam permainan ini anak terbagi atas dua kelompok besar. Kelompok ini merupakan kelompok kontrol dan eksperimen. Anak juga diberitahu bahwa di pertemuan selanjutnya mereka akan bermain dengan kelompok besar ini. Kelompok kontrol melaksanakan kegiatan di dalam kelas, kelompok eksperimen di luar kelas. Kedua kelompok melakukan aktivitas yang sama. Keduanya diberikan waktu selama 15 menit untuk membuat cerita masing-masing dengan tema <i>cita-citaku</i> dan boleh mengkonsultasikannya pada asisten peneliti yang bertugas mendampingi mereka. Setelah itu, mereka akan diminta maju satu-satu unuk bercerita tentang cita-cita mereka. Kemudian para kakak-kakak asisten peneliti juga maju menceritakan cita-cita mereka. Seluruh asisten peneliti mengapresiasi cita-cita mereka dan terakhir mereka berdoa bersama agar cita-cita mereka dapat terwujud. Setelah itu</p>	<p>Pada hari terakhir proses membangun <i>rapport</i>, peneliti dan asisten peneliti berusaha mengetahui perasaan anak selama menghabiskan waktu bersama peneliti dan asisten peneliti. Di hari terakhir ini, peneliti juga mengajak anak bermain permainan “Cita-citaku”. Permainan ini akan melihat bagaimana kemampuan komunikasi anak dalam menceritakan sesuatu yang penting bagi dirinya. Anak juga akan diminta mengulang cerita peneliti dan asisten peneliti yang juga mendapatkan bagian untuk bercerita mengenai cita-citanya.</p>

	<p>mereka kembali ke kelas. Setelah membuat lingkaran besar. Kelompok di dalam kelas akan ditunjuk secara acak untuk menyebutkan kembali seluruh cita-cita temannya tadi. Ia juga diminta untuk menceritakan cita-cita salah satu asisten peneliti dengan detail. Hal ini agar semua anak saling mengetahui cita-cita dari temannya. Terus lakukan sampai semua anak mendapatkan giliran untuk menyebutkan cita-cita teman mereka. Terakhir, peneliti meminta setiap anak berdiri dari tempat duduknya secara bergantian dan menyampaikan kesan mereka selama ini bersama kakak-kakak peneliti. Setelah itu gantian peneliti dan asisten peneliti menyampaikan kesannya. Lalu peneliti membagikan <i>reward</i> dan mereka berfoto bersama.</p>	
--	---	--

- 4) Setelah proses membangun *raport* berakhir, peneliti lalu pamit undur diri kepada anak-anak dan menyampaikan bahwa mereka akan hadir lagi untuk menonton film bersama mereka di waktu yang sudah ditentukan.
- 5) Hari pelaksanaan penelitian tiba. Partisipan kelompok kontrol dan eksperimen secara bersamaan akan disajikan adegan cuplikan film yang ditayangkan selama 13 menit. Waktu ini dipilih karena dalam kondisi normal, lama waktu konsentrasi adalah sama dengan usia dijadikan menit. Bila anak usianya 7 tahun misalnya, maka rentang waktu konsentrasinya maksimal ialah 7 menit. Peneliti akan memberikan instruksi agar para partisipan penelitian berusaha menyaksikan tayangan dengan konsentrasi penuh dan nyaman. Sebelum tayangan dimulai, peneliti dan seluruh asisten peneliti izin keluar dari ruangan. Hanya tersisa dua asisten peneliti yang berada di dalam ruangan untuk mengawasi dan melakukan observasi pada para partisipan.

Pada hari-H pelaksanaan penelitian, penataan ruangan adalah hal yang perlu diperhatikan guna membangun kenyamanan pada partisipan penelitian. Penataan ruangan ini mencakup, penataan ruangan di kelas yang digunakan untuk menonton bersama dan juga untuk ruangan yang digunakan dalam proses interview bersama subjek penelitian. Peneliti perlu memastikan bahwa semua partisipan penelitian dapat menyaksikan tayangan film dengan jelas. Pada saat menonton tayangan, pencahayaan tidak dinyalakan agar film di layar LCD dapat semakin jelas terlihat.

- 6) Setelah selesai menonton, asisten peneliti mengarahkan seluruh partisipan untuk keluar ruangan kelas. Asisten peneliti lalu segera menata ruangan sesuai dengan *setting* yang diperlukan untuk pelaksanaan wawancara kognitif. Tak lama kemudian, asisten peneliti memanggil satu persatu nama subjek kelompok eksperimen yang menandakan bahwa mereka diperkenankan untuk masuk kelas. Setelah itu asisten peneliti mengarahkan mereka untuk duduk di kursi yang sudah disiapkan. Asisten peneliti lalu mempersilahkan *interviewer* untuk masuk. Apabila semua subjek sudah mendapatkan pasangan-*interviewer* sudah duduk di hadapannya-maka pelaksanaan wawancara kognitif bisa dilakukan. Kemampuan *retrieval* subjek lalu diukur dengan pemberian wawancara kognitif. Peneliti telah membekali asisten peneliti berupa wawasan dan *role play* untuk melakukan wawancara kognitif. Para asisten akan bertanggung jawab membantu peneliti untuk melakukan wawancara kognitif pada siswa yang terlibat, di mana masing-masing dari mereka mendapatkan satu anak untuk diwawancarai. Wawancara kognitif pada satu anak berlangsung maksimal selama 35 menit. Wawancara dilakukan sesuai dengan modul yang sudah disiapkan oleh peneliti dan skala rubrik yang dibuat juga dijadikan acuan dalam menilai kemampuan *retrieval* subjek dan keberhasilan pemberian stimulasi wawancara kognitif untuk meningkatkan kompetensi *retrieval* anak. Seluruh proses wawancara dari pembukaan hingga penutupan akan direkam oleh *interviewer* menggunakan hp masing-masing.

Ruangan yang digunakan untuk wawancara kognitif sebaiknya berbeda. Anak-anak akan diwawancarai sendiri di tempat yang nyaman, dan tenang. Ruang tidak perlu besar dan jangan juga terlalu kecil agar tidak terkesan sempit.

- 7) Sementara itu, pelaksanaan tes pada kelompok kontrol dilakukan pada hari yang sama. Setelah kelompok kontrol selesai menonton tayangan film yang disediakan, asisten peneliti lalu mempersilahkan mereka untuk keluar ruangan. Di luar, asisten peneliti mengkondisikan mereka untuk duduk lesehan di depan meja lipat yang sudah tersedia untuk mereka. Asisten lalu menjelaskan kepada partisipan bahwa mereka akan bermain sebuah permainan di luar kelas. Asisten peneliti mengatakan bahwa mereka akan bermain tentang ingatan. Subjek lalu diminta untuk menjawab pertanyaan tentang beberapa hal penting dari cuplikan film yang mereka saksikan tadi. Setelah itu, asisten penelitian membagikan beberapa lembar kertas berisi pertanyaan yang perlu dijawab oleh para partisipan. Kemampuan memori mereka pun segera diukur. Jawaban para partisipan akan menjadi acuan bagi peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan *retrieval* mereka. Waktu yang disediakan untuk menjawab pertanyaan sama dengan waktu yang ditetapkan untuk pelaksanaan wawancara kognitif yakni 35 menit, namun tidak disebutkan kepada anak bahwa mereka memiliki waktu yang terbatas. Tes pemahaman tentang isi

film dilakukan secara klasikal dan diawasi oleh asisten peneliti secara langsung.

- 8) Setelah seluruh proses berhasil dilalui anak (baik dalam kelompok kontrol dan eksperimen), tim peneliti lalu membereskan semua peralatan, dan menutup kegiatan dengan mengapresiasi para subjek yang sudah bekerja keras dalam kegiatan yang dilakukan bersama tim peneliti dengan memuji mereka dan memberikan *reward* berupa *snack*. Peneliti lalu menganalisa hasil data yang didapatkan menggunakan teknik analisis statistik. Data yang didapat akan dianalisa menggunakan SPSS v.20 dengan metode *uji-T* untuk mengetahui apakah kemampuan *retrieval* pada anak usia operasional konkret memang bisa ditingkatkan melalui pemberian wawancara kognitif.



Lampiran 8 Jadwal Rangkaian Kegiatan Penelitian Eksperimen

NO	Tanggal	Kegiatan	Tempat	Tujuan
1.	07/08/2017	Pelaksanaan tes inteligensi (CPM) pada siswa SD BSS	Ruang kelas 5B & 5D	Dilakukan u/ mengetahui potensi kecerdasan siswa berdasarkan usia mentalnya. Tes yang digunakan ialah, tes CPM.
2.	09/08/2017	Analisa hasil tes inteligensi siswa SD BSS. Peneliti lalu menggolongkan para siswa ke dalam <i>grade</i> yang merujuk pada kapasitas intelektual siswa secara umum berdasarkan norma untuk tes CPM. Dalam prosesnya tester akan mendapatkan pendampingan dari psikolog.	Lab.Psikologi UIN Malang	Dilakukan agar peneliti mendapatkan subjek yang sesuai dengan karakteristik dan kriteria yang sudah ditetapkan untuk penelitian ini.
3.	15/09/2017 27/10/2017 11/11/2017	Membangun <i>rapport</i> H-1 Membangun <i>rapport</i> H-2 Membangun <i>rapport</i> H-3 di hari pelaksanaan penelitian <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas membangun <i>rapport</i> diwujudkan dengan menghabiskan waktu bersama subjek. Aktivitas bermain bersama dirasa tepat sebagai media untuk dapat saling mengenal lebih dekat. 	Ruang kelas 5B & 5D	Upaya dalam pembentukan <i>rapport</i> dilakukan agar komunikasi & kepercayaan terbangun pada tiap subyek kepada peneliti dan asisten peneliti. Hal ini bertujuan agar para subyek tidak merasa cemas, kemudian mereka juga merasa nyaman dalam melakukan aktivitas wawancara kognitif dan tes ingatan pada saar hari-h pelaksanaan penelitian.
4.	10/11/2017	Kelompok kontrol dan eksperimen menyaksikan cuplikan film selama 13 menit Subjek dalam kelompok eksperimen melakukan wawancara kognitif bersama peneliti dan asisten peneliti	Ruang kelas 5B Ruang kelas 5B dan di luar kelas	<i>Menstimulasi</i> subjek agar melakukan proses <i>encoding</i> . Pemberian wawancara kognitif sebagai bentuk perlakuan eksperimen agar peneliti bisa mengukur kemampuan dari <i>retrieval</i>

		<p>Subjek dalam kelompok kontrol melakukan tes ingatan dengan menjawab soal yang diberikan asisten peneliti</p> <p>Durasi wawancara kognitif dan pengerjaan tes ingatan ialah 35 menit.</p> <p><i>Interviewer</i> wajib merekam proses jalannya wawancara kognitif. Untuk menjaga kondusivitas dalam ruangan wawancara, lima orang <i>interviewer</i> diperbolehkan melakukan wawancara di luar ruangan.</p>	<p>Di selasar ruang kelas 5B</p>	<p>informasi subjek.</p> <p>Tes ingatan dilakukan untuk mengetahui kemampuan dari <i>retrieval</i> informasi yang dimiliki oleh kelompok kontrol.</p>
		<p>Seluruh rangkaian kegiatan pengukuran kemampuan <i>retrieval</i> informasi pada subjek kelompok kontrol dan eksperimen telah selesai dilaksanakan. Kegiatan pun ditutup dan <i>reward</i> lalu dibagikan kepada subjek.</p>	<p>Di kelas 5B</p>	<p>Sebagai bentuk apresiasi terhadap seluruh partisipan yang sudah terlibat dalam penelitian ini.</p>

Lampiran 9 *Blueprint* Skala Rubrik Kemampuan Retrieval Informasi (Edisi Revisi)

Lembar Panduan

Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi

Lembar panduan kemampuan *retrieval* informasi dibuat peneliti dalam bentuk skala rubrik sebagai panduan bagi *interviewer* untuk melakukan penilaian yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan terhadap konteks penelitian yang dilakukan peneliti. Lembar panduan ini dibuat untuk mengukur sejauh mana kemampuan subjek penelitian dalam melakukan proses *retrieval* informasi atau mengingat kejadian yang disaksikan melalui cuplikan adegan film “Badut Penculik yang Kejam” berdurasi 13 menit. Melalui pengisian lembar ini, peneliti dapat mengetahui jumlah kuantitas dan kualitas informasi yang dihadirkan oleh subjek saat pelaksanaan wawancara kognitif dilakukan.

Dalam lembar panduan ini, terdapat satu set kriteria yang digunakan untuk menilai performa dari suatu pekerjaan atau tugas tertentu oleh individu atau kelompok siswa serta menyediakan lebih detail *grade* capaiannya. Tugas tertentu yang dimaksudkan ialah proses *retrieval*. Oleh karenanya lembar panduan ditujukan untuk membantu *interviewer* untuk memberikan penilaian lebih objektif sesuai dengan capaian kinerja subjek dalam proses wawancara kognitif.

Lembar Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi

Nama partisipan :

Usia :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan ingatan siswa (R1)	Judul film yang diberikan	0-3		
		Tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-3		
		Ciri-ciri tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-3		
		Mendefinisikan perasaan tokoh	0-3		
		Menyebutkan <i>setting</i> tempat dan waktu dari peristiwa di film	0-3		
2.	Kemampuan pemahaman siswa (R2)	Menjelaskan watak tokoh	0-3		
		Menceritakan seluruh kejadian yang ada dalam film secara detail (kejadian tidak harus urut)	0-3		
		Mampu melanjutkan cerita walau dibolak-balik oleh <i>interviewer</i>	0-3		
		Mampu menyampaikan pelajaran yang diambil melalui film yang ditonton	0-3		
Total Nilai					
Nilai Maksimal				27	

Petunjuk : Berilah skor sesuai dengan tingkat kemampuan partisipan

Pada lembar penilaian ini peneliti menggunakan skala genap, yakni skala 4 (0-3) dengan penyebutan sebagai berikut:

- Skor 0 (tidak memuaskan, di mana partisipan hanya mampu di bawah 25% melakukan *retrieval* informasi. Dalam hal ini partisipan sangat sedikit mendeskripsikan detail ingatannya terkait film yang disaksikannya, bahkan banyak yang kurang tepat)
- Skor 1 (cukup memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi pada rentang 25-50%. Dalam hal ini partisipan cukup mampu mendeskripsikan detail ingatannya terkait film yang disaksikannya, bahkan walaupun terdapat beberapa fakta yang kurang tepat)
- Skor 2 (memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi pada rentang 50-75%. Dalam hal ini partisipan memiliki banyak informasi yang bisa disampaikan pada *interviewer*. Partisipan juga mampu dengan baik mendeskripsikan detail ingatannya terkait film yang disaksikannya. Hanya sedikit saja fakta yang kurang tepat)
- Skor 3 (sangat memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan *retrieval* informasi pada rentang 75%-100%. Dalam hal ini partisipan memiliki begitu banyak informasi yang bisa membantu *interviewer* untuk memahami kejadian yang terjadi dalam film tersebut. Partisipan juga mampu dengan sangat baik mendeskripsikan detail ingatannya terkait film yang disaksikannya. Semua fakta benar)

Kategori Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek

Rentang Nilai	Kategori
$X \geq 15$	Sangat mampu dalam bersaksi
$6 \leq X < 15$	Cukup mampu dalam bersaksi
$X < 6$	Kurang mampu dalam bersaksi

Lampiran 10 Hasil Validitas Ahli pada Skala Rubrik Kemampuan Retrieval

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA
PROSES RETRIEVAL INFORMASI KELOMPOK EKSPERIMEN

Validator : Dr. Fathul Lubabbin Nugul, M.Si

Tabel penilaian lembar panduan kemampuan retrieval siswa :

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Memuat petunjuk pengisian skor kemampuan retrieval informasi dengan jelas	4
2.	Penggunaan Bahasa dan tulisan sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) dan komunikatif	4
3.	Pernyataan yang disusun merujuk pada penjelasan deskriptif mengenai kemampuan retrieval informasi yang berkaitan dengan film yang ditonton	4
4.	Dapat digunakan sebagai pedoman mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap film yang ditonton	4

Jumlah 16

Rata-rata

Presentase kevalidan 100 %

Kriteria kevalidan Sangat Valid

Pedoman penskoran :

No.	Deskripsi	Skor	Kriteria
1.	Susunan kalimatnya (Bahasa) sudah sangat jelas dan tidak perlu perbaikan	4	Sangat Valid

2.	Susunan kalimatnya (Bahasa) sudah cukup jelas dan tidak perlu perbaikan	3	Cukup Valid
3.	Susunan kalimatnya (Bahasa) kurang jelas dan perlu perbaikan	2	Kurang Valid
4.	Susunan kalimatnya (Bahasa) tidak jelas dan sangat perlu perbaikan	1	Tidak Valid

Kesimpulan dan Saran :

Sudah dapat digunakan untuk mengukur aspek Retrieval informasi.

Indikator ke-5 pada aspek kemampuan ingatan siswa (R1) dihapus

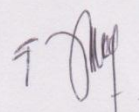
saja. Kemudian, skornya diubah menjadi 0-3 (setara) saja.

Tidak perlu dikonversikan ke skala 0-100.

Kategori Penilaian menjadi : 1) Sangat baik dalam bersaksi, 2) mampu dalam bersaksi, 3) Kurang mampu dalam bersaksi.

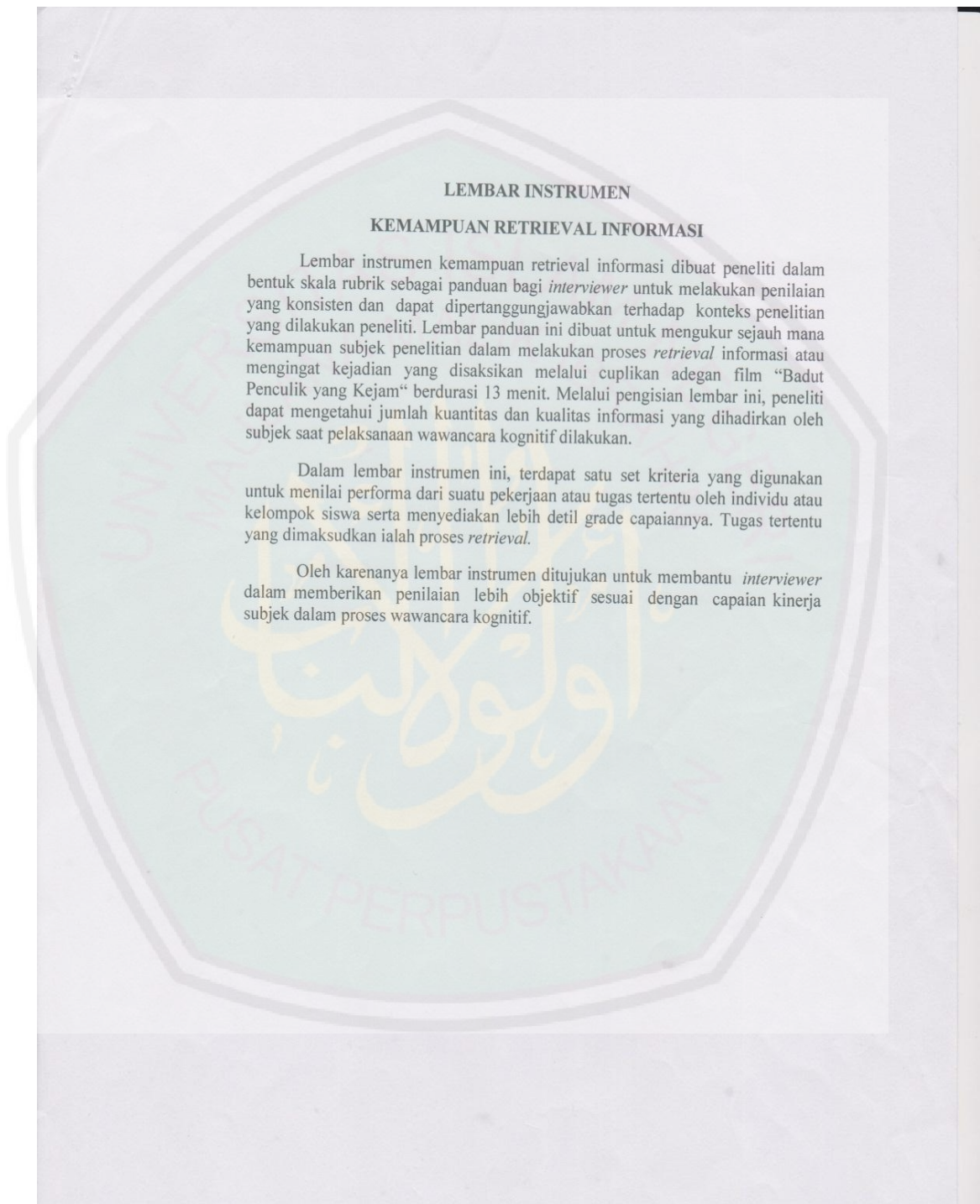
Malang, 2017

Validator



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si

Lampiran 11 *Blueprint* Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi (Konsultasi)



Lembar Instrumen

Penilaian Kinerja Proses Retrieval Informasi Kelompok Eksperimen

Nama partisipan :

Usia :

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan ingatan siswa (R1)	Judul film yang diberikan	0-3		
		Tokoh-tokoh yang terlibat di film	0-4		
		Mendefinisikan perasaan tokoh	0-3		
		Menyebutkan setting tempat dan waktu dari peristiwa di film	0-3		
		Pengungkapan hal-hal menarik dengan alasan yang sesuai berdasarkan fakta dalam film	0-3		
2.	Kemampuan pemahaman siswa (R2)	Menjelaskan watak tokoh	0-6		
		Menceritakan seluruh kejadian yang ada dalam film secara detail (kejadian tidak harus urut)	0-6		
		Mampu melanjutkan cerita walau dibolak-balik oleh <i>interviewer</i>	0-6		
		Mampu menyampaikan pelajaran yang	0-6		

Lampiran 12 *Blueprint* Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN WAWANCARA KOGNITIF

Informasi:

Lembar instrumen penilaian wawancara kognitif dibuat peneliti dalam bentuk skala rubrik sebagai panduan bagi *interviewer* untuk melakukan penilaian atau evaluasi yang konsisten dan penuh tanggung jawab terhadap proses pelaksanaan wawancara kognitif yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas dari *retrieval* informasi pada para partisipan. Lembar instrumen ini dibuat untuk mengukur sejauh mana 4 aspek penting dalam wawancara kognitif pada proses *interview* ini bisa dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Melalui lembar panduan penilaian ini, peneliti juga dapat mengetahui apakah wawancara kognitif ini benar-benar membantu subjek untuk lebih mudah melakukan proses *retrieval* informasi tentang film yang ia tonton.

Dalam lembar ini, terdapat satu set kriteria yang digunakan untuk menilai performa dari suatu pekerjaan atau tugas tertentu yang dilakukan oleh *interviewer* lengkap dengan detail *grade* capaiannya. Tugas tertentu yang dimaksudkan merupakan 4 aspek penting dalam pemberian wawancara kognitif, yakni: 1) *Report All* (RA), 2) *Mental Context Reinstatement* (CR), 3) *Change Order* (CO), dan 4) *Change Perspective* (CP).

Oleh karenanya lembar ini dapat membantu *interviewer* dan peneliti untuk memberikan penilaian lebih objektif sesuai dengan capaian kinerja subjek dalam proses pelaksanaan wawancara kognitif yang dilaluinya.

Lembar Instrumen
Penilaian Wawancara Kognitif

Nama Interviewer :

Nama Interviewee :

Lama waktu interview : Menit

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Nilai	Kategori
1.	Kemampuan anak melaporkan seluruh kejadian dengan detail (RA).	Anak mampu menyebutkan atau menceritakan tentang siapa saja tokoh yang terlibat dalam film yang telah ditonton (nama, ciri-ciri, dan watak)	0-3		
		Anak mampu memberikan informasi atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film yang disaksikannya, termasuk ingatan tentang informasi yang dinilai tidak begitu penting (tidak masalah bila tidak berurutan)	0-3		
		Anak mampu menceritakan dengan baik tentang waktu kejadian dan kondisi atau detail lokasi dimana saja peristiwa itu terjadi	0-3		
2.	Kemampuan anak membentuk sebuah gambaran peristiwa melalui fungsi inderanya, sehingga ia mudah untuk mengingat peristiwa dan detail informasi yang terjadi di film itu (MCR).	Anak mampu untuk membayangkan dan menceritakan objek-objek yang telah ia lihat dalam film itu.	0-3		
		Anak mampu membayangkan dan menceritakan suara-suara yang ia telah dengarkan dalam film itu.	0-3		
		Anak mampu untuk membayangkan dan menceritakan bagaimana ciri-ciri tokoh dalam film itu.	0-3		
3.	Kemampuan anak melaporkan peristiwa dengan urutan yang berbeda (CO).	Anak mampu untuk menceritakan peristiwa yang paling dia ingat hingga ke akhir atau awal cerita.	0-3		

		Anak mampu menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian belakang hingga awal cerita.	0-3		
		Anak mampu menceritakan peristiwa atau rincian yang lengkap tentang kejadian dalam film dengan urutan terbalik dari bagian: (akhir hingga tengah cerita atau tengah hingga awal cerita)	0-3		
4.	Kemampuan anak menjelaskan dan memaknai kejadian dari perspektif yang berbeda, misal dari sudut pandang pelaku, atau korban (CP).	Anak mampu memberikan informasi atau gambaran dari peristiwa dalam film dengan menggunakan sudut pandang sebagai korban (anak bisa menyebutkan perasaan tokoh dan alasan dari perilaku anak)	0-3		
		Anak mampu memberikan informasi atau gambaran peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai pelaku (anak bisa menyebutkan perasaan tokoh dan alasan dari perilaku pelaku)	0-3		
Total Nilai					
Nilai Maksimal					33

Petunjuk: Berilah skor sesuai dengan tingkat kemampuan partisipan

Pada lembar penilaian ini peneliti menggunakan skala genap, yakni skala 4 (0-3) dengan penyebutan sebagai berikut:

- Skor 0 (tidak memuaskan, di mana partisipan hanya mampu dibawah 25% melakukan kinerja yang diharapkan. Dalam hal ini partisipan mengalami kesulitan dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*, sehingga wawancara kognitif tidak mencapai tujuan yang diharapkan).
- Skor 1 (cukup memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 25-50%. Dalam hal ini partisipan cukup mampu dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change*

perspective, sehingga wawancara kognitif dapat mencapai tujuan yang diharapkan, walaupun *interviewer* membutuhkan *effort* lebih dalam prosesnya).

- Skor 2 (memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 50%-75%. Dalam hal ini partisipan mampu dengan baik melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*, sehingga wawancara kognitif dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hanya sedikit saja kesulitan yang dihadapi dalam prosesnya).
- Skor 3 (sangat memuaskan, di mana partisipan mampu melakukan kinerja yang diharapkan pada rentang 75%-100%. Dalam hal ini partisipan sangat baik dalam melakukan *report all*, *mental context reinstatement*, *change order* dan *change perspective*. Tidak ada kesulitan yang berarti dalam prosesnya).

Penilaian ini menekankan pada bobot indikator yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau aspek kognitif yang berusaha diungkap. Semua aspek sama pentingnya, hanya saja masing-masing aspek memiliki tujuan yang berbeda.

Tabel 3.6. Kategori Penilaian Kemampuan *Retrieval* Informasi Subjek

Rentang Nilai	Kategori
$X \geq 11$	Sangat Mampu dalam Bersaksi
$1 \leq X < 11$	Cukup Mampu dalam bersaksi
$X < 1$	Kurang Mampu dalam bersaksi

Lampiran 13 Hasil Validitas Ahli pada Skala Rubrik Penilaian Wawancara Kognitif

LEMBAR VALIDASI
SKALA RUBRIK PENILAIAN WAWANCARA KOGNITIF

Validator : Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada pilihan skor penilaian di kolom yang tersedia
2. Pedoman penskoran
 - **Skor 4** = jika kalimat (bahasa) dari indikator yang sudah disusun komunikatif dan mengandung aspek yang diukur, sesuai dengan konsep, dan sudah menunjukkan kemampuan yang diharapkan pada anak.
 - **Skor 3** = jika kalimat (bahasa) dari indikator yang sudah disusun komunikatif dan mengandung aspek yang diukur, sesuai dengan konsep, tetapi belum menunjukkan kemampuan yang diharapkan pada anak.
 - **Skor 2** = jika kalimat (bahasa) dari indikator yang sudah disusun komunikatif tetapi belum mengandung konsep yang diukur atau sudah mengandung aspek yang akan diukur, tetapi susunan kalimatnya (bahasa) belum komunikatif, dan
 - **Skor 1** = jika kalimat (bahasa) dari indikator yang sudah disusun belum komunikatif dan belum mengandung aspek yang akan diukur.

Tabel Penilaian Validasi Konstruk
Skala Rubrik Wawancara Kognitif

No.	Aspek	Indikator	Skor penilaian				Jumlah skor
			1	2	3	4	
1.	Report All	RA1				✓	4
		RA2				✓	4
		RA3				✓	4
2.	Mental Context Reinstatement	MCR1				✓	4
		MCR2				✓	4
		MCR2				✓	4
		MCR3				✓	4
3.	Change Order	CO1				✓	4
		CO2				✓	4
		CO3				✓	4
4.	Change Perspective	CP1				✓	4
		CP2				✓	4
Jumlah						44	
Rata-rata							
Presentasi Kevalidan						100 %	
Kriteria Kevalidan						Baik - Sangat valid.	

Kesimpulan dan Saran

Bahasanya coba lebih disederhanakan lagi, agar interviewer memahami dan mudah melakukan Penilaian.

.....

.....

.....

.....

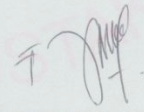
.....

.....

.....

Malang, 2017

Validator



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si

Lampiran 14 Soal dan Kunci Jawaban Tes Ingatan

Nama Lengkap (Nama Panggilan) :

TES INGATAN

Adik-adik baru saja menyaksikan tayangan film berdurasi 13 menit di kelas. Kakak ingin adik *menceritakan kembali secara lengkap dan jelas mengenai bagaimana peristiwa yang terjadi di film tersebut* atau *bagaimana kisah yang dialami oleh tokoh utama* dalam film itu dengan cara menuliskannya di kertas ini:



Nama Lengkap :

TES INGATAN

Petunjuk : 10 Pertanyaan berikut berkaitan dengan cerita dari film yang kalian saksikan tadi. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan ingatan kalian. Tidak perlu berdiskusi dengan teman di samping, di depan atau di belakang. Tidak ada jawaban yang salah, jadi percaya dirilah dengan ingatan kalian dan jawablah dengan yakin pertanyaan-pertanyaan yang ada. Waktu adik-adik tidak terbatas. Selamat mengerjakan 😊 😊

1. Apa warna baju yang dipakai oleh Ela?

Jawaban :

2. Dimana saja lokasi kejadian (tempat kejadian) dari peristiwa yang terjadi di film itu?

Jawaban :

3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam film itu! (bila mengingat nama tokohnya silahkan disebutkan namanya. Bila tidak memiliki nama atau lupa dengan nama, adik bisa menyebutkan perannya saja)

Jawaban :

4. Kapan waktu terjadinya peristiwa penculikan dalam film itu?

Jawaban :

5. Berapakah jumlah badut yang ada di film itu?

Jawaban : orang

6. Bagaimanakah perasaan beberapa tokoh (Ela, Mira dan Badut perempuan) yang terlibat dalam film itu?

Jawaban :

- a. Ela :
- b. Mira :
- c. Badut perempuan :

7. Apa judul film yang ditonton barusan?

Jawaban :

8. Bagaimana urutan peristiwa sehingga Si adik (Ela) menjadi terpisah dengan kakaknya?

Jawaban :

9. Apakah badut perempuan itu baik?

- c. Ya
- d. Tidak

Berikan alasan dari jawabanmu:

10. Bagaimana masa lalu dari badut perempuan itu? Dan apa tujuan ia menculik anak-anak?

Jawaban :

Kunci Jawaban Soal Tes Ingatan

1. Merah
2. Pasar malam/karnaval/pasar minggu/taman bermain/taman hiburan
Rumah penculik/rumah si badut
Gudang/kamar
3. Ela, Kak Mira, Badut perempuan/Badut penculik (tanpa nama), Badut 2 dan badut 3/Teman si Badut perempuan (tanpa nama), Laki-laki si Pencopet/Teman si badut (tanpa nama), Dion/Anak yang diculik, Anak-anak lain yang diculik (tanpa nama)
4. Pada saat malam hari
5. Tiga orang
6. Perasaan tokoh utama ialah:
 - a. Ela : Bahagia awalnya karena jalan di pasar malam sama kakaknya. Lalu ia menjadi sedih, takut karena diculik oleh badut.
 - b. Mira : Sedih, khawatir dengan adiknya yang diculik, dan marah dengan si badut yang mengancamnya.
 - c. Badut perempuan : Bahagia atau senang karena mendapatkan korban untuk diculik malam itu, dan marah karena disumpahi menjadi gembel oleh si Mira.
7. Badut penculik yang kejam
8. Bagaimana urutan peristiwa sehingga si adik (Ela) menjadi terpisah dengan kakaknya? Di pasar malam, Ela minta naik salah satu wahana. Setelah selesai bermain kakaknya ingin ke toilet, tetapi Ela menolak untuk ikut. Saat kakak Ela (Mira) mau mengambil dompet untuk mengeluarkan uang tiba-tiba seorang laki-laki mengambil dompetnya. Kakak Ela lalu mengejanya, sehingga tanpa sadar ia meninggalkan Ela sendirian di dekat wahana bermain itu. Pada saat itu, si badut perempuan dengan dua badut lainnya datang menghampiri Ela yang sendirian menunggu kakaknya. Mereka lalu mengajak Ela pergi untuk mencari kakaknya, dan Ela dengan polosnya ikut dengan mereka (badut menculik Ela). Kakaknya lalu kembali & Ela sudah tidak ada di tempat.
9. Tidak. Karena ia menculik anak kecil dan membuatnya terpisah dari kakaknya. Tidak. Karena ia jahat sudah menculik banyak anak kecil dan menyiksanya.
10. Masa lalu badut perempuan itu menyedihkan. Ia sering dimarahi oleh bapaknya, dibentak dan dipaksa untuk bekerja. Tujuan ia menculik anak-anak untuk mendapatkan uang dari tebusan anak-anak yang diculiknya, atau agar ia menjadi kaya.

Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi Data Uji Coba

Hasil uji daya beda skala rubrik kemampuan *retrieval* informasi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
R1	7.91	14.468	.458	.682
R2	7.00	18.476	.423	.683
R3	9.27	18.494	.587	.670
R4	9.32	19.751	.425	.694
R5	7.32	16.418	.579	.649
RA	9.32	18.513	.443	.681
RB	8.45	19.498	.106	.744
RC	9.50	20.643	.221	.712
RD	8.64	13.481	.586	.641

2. Uji Validitas Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif Data Uji Coba

Hasil uji daya beda skala rubrik lembar penilaian wawancara kognitif

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ReportAll_1	3.36	12.052	.467	.688
ReportAll_2	3.45	9.974	.470	.697
ReportAll_3	3.91	9.610	.704	.634
MCR_1	4.18	11.394	.691	.657
MCR_2	4.45	14.736	.000	.730
MCR_3	4.32	13.084	.601	.693
ChangeOrder_1	4.27	12.208	.531	.683
ChangeOrder_2	4.45	14.736	.000	.730
ChangeOrder_3	4.45	14.736	.000	.730
CP_1	3.64	10.528	.529	.675
CP_2	4.05	14.617	-.075	.768

Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Reliabilitas Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi Data Uji Coba

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.712	9

2. Uji Reliabilitas Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif Data Uji Coba

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.723	11

Lampiran 17 Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif

Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif

- Nama aktivitas** : Wawancara Kognitif
- Durasi aktivitas** : 35 Menit
- Tempat** : Ruang Kelas 5B SD Brawijaya Smart School
- Tujuan** : Menstimulasi anak untuk berusaha menggali kembali informasi atas peristiwa atau cerita dari film yang disaksikannya. Wawancara kognitif bertujuan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas dari informasi yang tersimpan dalam ingatan anak.
- Bentuk aktivitas** : Seorang *interviewer* akan dihadapkan dengan satu anak. *Interviewer* akan berusaha membangun komunikasi yang nyaman dengan anak, sehingga wawancara tidak terkesan kaku, namun lebih seperti mengobrol santai tentang cerita dari film yang anak barusan tonton di kelas. Anak akan diminta untuk menceritakan kembali terkait segala hal yang telah ia saksikan pada film berjudul “Badut Penculik Yang Kejam”. *Interviewer* dalam proses wawancara juga akan memberikan beberapa pertanyaan dan instruksi tertentu berupa teknik mengingat, agar anak bisa lebih mudah dalam mengambil kembali informasi dalam film. Informasi yang *interviewer* dapatkan akan menjadi acuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kemampuan *retrieval* informasi anak terkait cerita dari film tersebut.

Landasan teori :

Tujuan utama yang ingin diraih dalam pelaksanaan interogasi saksi dalam *setting* forensik ialah mampu menggali kembali informasi dalam ingatan secara akurat dan terpercaya dengan metode yang memudahkan dalam prosesnya. Sudah puluhan tahun sejak metode ini diaplikasikan dalam dunia forensik dan hingga kini masih kerap diujikan pada beragam populasi dan latar belakang. Diketahui pula bahwa para profesional telah merekomendasikan pendekatan ini untuk mewawancarai anak dalam *setting* forensik sejak lama. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini ialah teknik wawancara kognitif. Berikut penjelasan detail mengenai bangunan teori dari metode ini dalam dunia psikologi:

Wawancara Kognitif Pada Anak

Fisher dan Geiselman mengembangkan satu dari *interview* terstandarisasi untuk merespon masalah umum yang dihadapi kepolisian saat melakukan interview pada para

saksi. *Interview* terstandar yang digunakan itu dikenal dengan nama wawancara kognitif. Geiselman & Fisher (1997) menjelaskan bahwa, wawancara kognitif tidak hanya mengandung prinsip psikologi kognitif, tapi wawancara ini juga mengintegrasikan interaksi sosial dan teori komunikasi dalam sebuah kerangka kerja yang mudah dipahami. Namun, yang perlu ditekankan ialah upaya untuk membantu *interviewee* dalam memberikan informasi atau keterangan yang dibutuhkan oleh pihak kepolisian (dalam Holliday et al., 2009).

Sejak tahun 1992 beberapa pembaharuan terus dilakukan dalam pengaplikasian wawancara kognitif. Satu dari versi terbaru ialah *Modified Cognitive Interview* (MCI), yang merupakan versi modifikasi dari wawancara kognitif. MCI dinilai sesuai untuk digunakan pada anak usia 4 hingga 9 tahun (Holliday, 2003a;2003b; Memon et al., 2010). Wawancara kognitif dimodifikasi karena beberapa teknik yang digunakan dirasa menyulitkan bagi anak. Hal ini menunjukkan bahwa dalam perkembangannya, metode wawancara kognitif berusaha didesain untuk memenuhi kebutuhan individu pada beragam usia, khususnya pada anak-anak.

Dalam Tekin (2013) wawancara kognitif versi pertama terdiri dari empat teknik *mnemonic* yang disadur dari prinsip-prinsip memori karena berguna untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dari penarikan informasi. Riset juga telah membuktikan penggunaan teknik wawancara kognitif meningkatkan 21% lebih banyak jumlah informasi detail ketika diterapkan terhadap anak-anak-dengan usia variasi antara 7 hingga 12 tahun dibandingkan penerapan wawancara terstruktur (Geiselman & Padilla, 1988). Fisher dan Geiselman juga menjelaskan pentingnya sosial dan komunikasi dalam penerapan wawancara kognitif dalam versi lainnya *Enhanced Cognitive Interview* (ECI).

Pemahaman Mengenai Memori

Berikut merupakan hal-hal yang perlu ditekankan mengenai memori individu:

- Memori adalah proses konstruktif yang rentan terhadap kesalahan dan mudah untuk dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk proses *interview* yang dilakukan penyidik.
- Ingatan merupakan rekaman dari pengalaman seseorang atas peristiwa yang dilalui dan bukan rekaman dari peristiwa itu sendiri. Ingatan tidak seharusnya disamakan dengan rekaman visual dan audio sebagaimana film, lagu dll.
- Kuantitas dari detail kejadian yang dapat disampaikan oleh saksi tidak menjamin tingkat akurasi dan kemungkinan dari kekeliruan harus terus dicari dengan memastikan ulang ingatan
- Konten dari memori berasal dari pemahaman dan pemaknaan para saksi atas kejadian atau pengalaman yang disaksikan atau dialami, baik secara sadar maupun tidak. Konten dari memori ini bisa dimodifikasi melalui proses *recall* sehingga *interviewer* harus hati-hati dalam memberikan pertanyaan.
- Memori bisa bercampur melalui obrolan. Individu bisa saja mengingat kejadian yang tidak dialaminya melalui pencampuran dari peristiwa lain yang berbeda namun memiliki sedikit kesamaan saat ia bercerita dengan orang lain yang memiliki ingatan akan kejadian tertentu yang serupa.

- Ingatan tentang pengalaman traumatis, peristiwa masa kecil, atau memori pada usia anak, orang dewasa dan orang-orang usia lanjut, kesemuanya memiliki fitur khusus.

Proses komunikasi dengan anak

Pendekatan yang *interviewer* lakukan kepada anak tidak bisa dipandang remeh efeknya dalam proses wawancara kognitif. Pendekatan yang bersahabat untuk membangun *rapport* pada anak (hubungan yang bisa dipercaya) akan berujung pada keterbukaan dan penyediaan informasi yang lebih akurat dari anak ketika proses wawancara berlangsung, dibandingkan dengan pewawancara yang cuek dan enggan membangun kedekatan pada anak (The Center on Abuse Child and Neglect, n.d).

Upaya membangun *rapport* yang baik ditunjukkan sejak awal (pertemuan pertama) dan akan berlangsung lebih intens ketika wawancara resmi dimulai, sehingga penting bagi *interviewer* untuk tersenyum selalu kepada anak, melakukan kontak mata dengan anak, dan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh anak saat wawancara berlangsung. Bentuk *rapport* lain yang bisa dilakukan ketika wawancara sudah berlangsung ialah, menanyakan beberapa pertanyaan tentang minat anak, aktivitas, hobinya dan teman-temannya. Hal ini menjadikan anak merasa bahwa pandangannya penting dan *interviewer* ingin mengenal dekat dirinya sebagai seorang pribadi bukan hanya sekedar sebagai saksi yang dimintai keterangan. *Interviewer* juga bisa menggunakan waktu membangun *rapport* untuk mengevaluasi bagaimana kemampuan komunikasi anak.

4 Teknik Utama dalam Wawancara Kognitif

Wawancara kognitif terdiri dari 4 teknik *mnemonic* yang didesain khusus untuk meningkatkan kemampuan *retrieval* memori dari para saksi dan korban kejahatan. Berikut penjelasan detail mengenai empat teknik yang digunakan dalam wawancara kognitif (Griffiths & Milne, n.d., p.6-11; Ministry of Justice, 2011, p.186-203):

1. *Report All* (Pelaporan segala sesuatu)

Teknik *mnemonic* yang pertama ialah instruksi kepada para saksi untuk melakukan pelaporan segala sesuatu (*report everything/report all*), termasuk pada hal-hal kecil, bahkan bila *interviewee* merasa hal tersebut terkesan remeh atau tidak penting, atau jika informasi itu bagi *interviewee* masih meragukan (belum diyakini kebenarannya), dan tentu saja informasi yang diyakini oleh *interviewee* atau yang sudah ia ketahui. Instruksi ini menekankan kepada para saksi untuk menyampaikan apa saja hal yang muncul dalam benaknya terkait kejadian yang disaksikan atau dialami, sehingga *interviewer* bisa memahami apa yang sebenarnya dialami atau disaksikan oleh *interviewee*. Salah satu alasan kenapa instruksi ini sangat penting dalam praktik wawancara kognitif ialah, karena sebuah peristiwa direpresentasikan dalam ingatan pada beberapa ragam tingkatan atau level yang berbeda dimulai dari yang paling umum hingga yang paling mendetail/khusus.

Karena *interviewee* memiliki seluruh informasi penting yang dibutuhkan oleh penyidik, maka proses *interview* haruslah didominasi oleh mereka, sehingga instruksi *report all* akan mendorong saksi untuk melaporkan informasi sebanyak apapun yang ia bisa ingat, bahkan jika hanya sedikit saja yang ia rasa bisa sampaikan.

Contoh instruksi yang bisa diberikan sederhana, yakni: *“Bagaimana kalau kita sekarang ngobrol tentang apa yang kamu lakukan pada malam hari saat kejadian perondongan itu terjadi? Saya sangat senang sekali jika kamu bisa menceritakan semua hal yang bisa kamu ingat tentang peristiwa di malam itu. Semakin banyak informasi yang bisa kamu berikan semakin baik. Kamu tau betul bahwa saya tidak berada di sana, sehingga saya butuh kamu untuk mencoba mengingatnya dengan baik dan mencertikannya pada saya setiap detailnya. Semua informasi sangatlah berharga dan kamu bisa menceritakannya tanpa perlu merasa ragu. Saya siap mendengarkanmu”*.

2. **Mental Context Reiteration** (Rekonstruksi keadaan sekitar kejadian)

Teknik ini menganjurkan *interviewee* untuk mengingat kembali situasi fisik seperti, di mana lokasi kejadian, seperti apa lokasi kejadian, suara apa saja yang ia dengar dll. Kemudian kondisi internal dirinya, seperti bagaimana posisinya saat itu, apa yang ia rasakan, pikirkan, reaksinya, juga mengingat sensori secara detail-suara, suhu dll. Melalui aspek ini, *interviewer* diharapkan mencoba memahami kondisi mental *interviewee*.

Contoh instruksi yang bisa diberikan: *“Ciptakan gambaran dalam pikiranmu tentang xxx. Pikirkan lagi dimana kamu berada saat kejadian xxx berlangsung. Bayangkan kamu kembali pada saat kejadian itu terjadi. Lihat lagi semua objek yang ada di sana dan bagaimana posisinya. Kamu bahkan bisa mengingat dengan baik warna dari semua benda-benda itu. Dapatkan gambaran yang jelas dalam pikiranmu tentang tempat itu. Coba dengarkan lagi dengan baik. Suara-suara apa saja yang ada di sana. Bagaimana perasaanmu saat kejadian itu terjadi. Sampaikan padaku bila kamu sudah siap untuk menceritakan semua hal yang bisa kamu ingat tanpa meninggalkan satu detailpun, setelah gambaran itu semakin jelas dalam pikiranmu. Saya harap kamu menceritakan, apapun yang muncul dalam pikiranmu”* (Centre For Research And Evidence on Security Threats, n.d.).

Berikut contoh instruksi lain yang bisa digunakan untuk menstimulasi *interviewee* untuk melakukan MCR (studi kasus-saksi melihat seorang pencuri menyelinap masuk ke pagar dari seberang rumah tetangganya saat ia sedang mencuci mobilnya di halaman rumah): *“Pejamkan matamu dan pikirkan kembali tentang hari dimana kejadian itu terjadi. Gambarkan secara nyata rumah tetanggamu dalam pikiranmu. Semakin lama semakin jelas, yakinkan bahwa anda sudah mendapatkan gambaran yang jelas tentang rumah itu. Pikirkan lagi suasana di sana. Apa saja yang ada di sekitar rumah itu. Coba ingat kembali semua warna yang sudah kamu lihat, seperti warna baju laki-laki yang mencoba masuk dengan menerobos pagar rumah itu. Coba pikirkan dan ingat kembali semua suara yang bisa kamu dengar saat kejadian itu berlangsung. Bagaimana perasaanmu saat itu? Pikirkan lagi tentang apa yang sebenarnya ingin kamu lakukan. Kemudian, fokuskan pikiranmu*

lagi pada laki-laki asing yang mencoba masuk ke rumah tetanggamu, apa yang ia lakukan saat itu. Ketika kamu sudah siap dan gambaran tentang peristiwa itu sudah begitu nyata dalam pikiranmu tolong segera ceritakan kepadaku semua hal yang bisa kamu ingat pada masa itu. Kamu memiliki banyak waktu untuk membayangkan kembali dan menceritakannya”.

3. **Change Order** (Mengingat dan melaporkan peristiwa dalam urutan yang berbeda)

Teknik *mnemonic* yang ketiga ialah *change order* atau *change the temporal order of recall instruction*, yang mana menginstruksikan saksi untuk melakukan beberapa percobaan *retrieval* dengan urutan yang berbeda. Menurut Geiselman (dalam Monjardin, 2015) cara ini dilakukan setelah para saksi berhasil menceritakan runtutan kejadian yang disaksikan secara utuh. Pada teknik ini saksi akan diminta menceritakan kembali setiap tahapan kejadian yang dilihat berdasarkan urutan waktu yang berbeda (Obydzińska & Wach, n.d:19). Urutan waktu bisa dimulai dari akhir kejadian ke awal, dari bagian tengah atau dimulai dari bagian penting kejadian hingga awal atau ke akhir. Bagaimanapun juga, cukup penting untuk mencoba memulai dari urutan terbalik, atau saksi bisa memulai dengan hal yang paling berkesan tentang kejadian itu. Bila ia menjawab dengan baik minta ia untuk memulai ceritanya menuju akhir kejadian atau kembali ke awal.

Instruksi *change order* memudahkan *interviewee* untuk menelusuri ingatan mereka dengan beragam cara dan bisa menghasilkan informasi tambahan yang mungkin lupa disampaikan saat melakukan *report all* di awal. Contoh instruksi yang bisa digunakan ialah: “*Saya ingin kamu untuk mencoba sesuatu yang biasanya membantu seseorang mengingat informasi lebih banyak lagi. Saya ingin kamu mulai menceritakan kejadian itu lagi, namun kali ini ceritakan dari akhir cerita hingga awal. Mari kita mulai dengan hal terakhir dari kejadian itu yang bisa kamu ingat. Sekarang, cobalah kembali mengingat kejadian di akhir dan apa yang terjadi sebelum itu dan ceritakan pada saya hingga awal kejadian”.*

4. **Change Perspective** (Merubah perspektif)

Teknik *mnemonic* yang terakhir ialah, meminta saksi untuk melakukan *recall* pada kejadian yang ia saksikan atau yang ia alami melalui perspektif orang lain. Instruksi ini dikembangkan berdasarkan riset yang dilakukan oleh Anderson dan Pichert (1978), di mana beberapa partisipan menyatakan bahwa mereka tidak bisa lagi mengingat apapun tentang peristiwa tertentu. Partisipan lalu diminta untuk merubah perspektif dan mencoba mengingat kembali cerita tersebut melalui pandangan orang lain (dalam Griffiths & Milne, n.d; Smith et al., 2011)

Gilbert and Fisher (2006) juga menemukan bahwa *interviewee* mampu mengingat kembali informasi secara akurat tentang video dari perampokan bank yang disaksikannya ketika diminta untuk melakukan *recall* dengan perspektif baru, yakni perspektif polisi dan perampok. Dalam teknik ini, pewawancara perlu meminta saksi untuk mendeskripsikan kejadian dari sudut pandang orang lain. Misalnya, dari sudut pandang saksi lain, pelaku atau korban. Contoh instruksinya ialah: “*Kali ini saya akan meminta kamu melakukan suatu hal yang baru untuk bisa mengingat kejadian*

ini dengan lebih baik lagi. Tapi dalam proses mengingat kembali dengan teknik ini, saya harap kamu tidak berusaha menebak-nebak. Apa yang saya harapkan dari teknik ini ialah, kamu berpikir seolah-olah kamu adalah orang lain yang juga hadir dalam kejadian itu. Sampaikan semua hal yang bisa kamu ingat apabila kamu menjadi dirinya saat menyaksikan atau mengalami kejadian itu, anggaplah ia adalah bintang utama dari kejadian itu”.

Probing dan Model Pertanyaan

Model pertanyaan yang akan dijelaskan di bawah ini kerap digunakan ketika tahap probing. Tahap probing sendiri dilakukan bila *interviewer* dihadapkan pada situasi berikut:

- a. Jawaban *interviewee* tidak relevan dengan pertanyaan.
- b. Ketika *interviewee* menjawab dengan cepat, lugas dan panjang lebar mengenai jawaban yang sebenarnya bukan jawaban dari pertanyaan yang diperlukan, maka *interviewer* bisa menanyakan kembali dengan kalimat yang lebih mudah (teknik *reinstatement probes*)
- c. Probing juga sebagai upaya *interviewer* dalam menanyakan kembali atau mengklarifikasikan, mengkonfirmasi jawaban *interviewee* (teknik *reflective probes*). Apabila saksi tidak mengetahui jawaban, *silent probes* juga bisa dilakukan. Di mana *interviewer* memberikan waktu sejenak bagi saksi untuk berpikir. Dapat pula menanyakan kembali dengan kalimat yang lebih mudah, bisa saja mereka akan mengingat jawabannya.

Probing sebagai seni dalam mencari informasi tambahan dengan cara menggali informasi lebih mendalam berdasarkan informasi sebelumnya yang disampaikan oleh *interviewee*, sehingga hal yang wajar apabila dalam upaya probing *interviewer* kerap mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi (fakta, data) yang dinilai penting dan relevan dalam tujuan wawancara. Berikut tipe-tipe pertanyaan yang biasa diajukan oleh *interviewer* (dalam Obydzińska & Wach, n.d:21):

1. Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang memungkinkan *interviewee* untuk memilih dan mengembangkan jawaban atas pertanyaannya. Pertanyaan ini kerap diawali dengan kata “Mengapa”, “Apa” dan “Bagaimana”. Tidak ada batasan bagi *interviewee* dalam memberikan jawaban, tidak ada pula detail tertentu yang disediakan *interviewer*. Contoh pertanyaan terbuka ialah, “*Apa yang terjadi saat hari ulang tahunmu kemarin?*”, “*Bagaimana kecelakaan itu bisa terjadi?*”.

2. Pertanyaan Tertutup

Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang memiliki batasan jawaban untuk *interviewee*. Pertanyaan jenis ini seperti, pilihan ganda, dan pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban sederhana seperti iya dan tidak. Bila pertanyaan jenis ini diajukan dalam konteks wawancara forensik dan diawali dengan pertanyaan terbuka di awal atau instruksi seperti, “*ceritakan pada saya lebih jauh tentang hal itu*”, “*atau apa yang terjadi setelah itu*”, bukan tidak mungkin untuk

mendapatkan jawaban yang informatif pada anak. Disarankan pula untuk bertanya dengan menggunakan konsep 5W+1H terlebih dahulu baru menjurus ke pertanyaan tertutup.

3. **Pertanyaan Terfokus**

Pertanyaan terfokus didefinisikan sebagai pertanyaan yang mengarahkan anak untuk fokus pada topik tertentu, tempat, atau orang, tapi tidak menyediakan informasi tentang objek dari pertanyaan yang akan diajukan nantinya. Sebagai contoh, “*Bagaimana kalau kita sekarang ngobrol tentang ekstrakurikuler di sekolahmu?*” kita menyarankan pada anak untuk membahas perihal kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya namun tidak menunjukkan seolah-olah kita menginginkan informasi terkait ekstrakurikuler di sekolahnya.

4. **Pertanyaan Menuntun**

Pertanyaan jenis ini haruslah dihindari dalam proses interview dengan anak, apalagi bila usia anak masih di bawah 8 tahun. Pertanyaan ini umumnya mengarahkan anak untuk menjawab sesuai apa yang kita tanyakan. Dimana kita selaku *interviewer* seolah sudah memberikan informasi/kecenderungan terkait jawaban yang kita harapkan. Sebagai contoh, “*Jadi kamu tadi hampir ditabrak sama sepeda itu karena ngebut ya pengendaranya?*”.

Fleksibilitas Wawancara

Fleksibel adalah kunci dari kesuksesan wawancara kognitif khususnya pada anak. Bagaimanapun, sangat penting untuk mengerti bahwa *interviewer* sebisa mungkin harus fleksibel dan melakukan pendekatan untuk memenuhi kebutuhan dari setiap *interviewee* dibandingkan dengan menggunakan panduan yang sudah diberikan secara kaku. Bila *interviewer* terlalu terpaku pada panduan, maka proses *interview* seolah menuntut saksi untuk beradaptasi dengan *interviewer* dan tuntutan modulnya yang memungkinkan berkurangnya rasa nyaman, aman dan keleluasaan pada *interviewee*.

Prosedur aktivitas : *Interviewer* bertanggung jawab penuh dalam pelaksanaan wawancara kognitif yang dilakukan terhadap anak kelas 5B di SD BSS yang tergolong dalam tahapan usia operasional konkret. Berikut uraian prosedur yang perlu diperhatikan dan ditaati oleh seluruh *interviewer* dalam pelaksanaan wawancara kognitif bersama anak dengan tetap memperhitungkan unsur fleksibilitas dalam wawancara:

Prosedur pelaksanaan wawancara kognitif ini dirancang berdasarkan informasi yang didapatkan melalui *Ministry of Justice Enhanced Cognitive Interview model 2011* dan pengalaman peneliti ketika mengikuti Workshop Teknik Psikologi Wawancara Investigasi yang dilaksanakan oleh Biro Psikologi di Malang pada 13-14 Februari 2016, dengan menghadirkan Ketua Apsifor sebagai fasilitator. Berikut uraian prosedur pelaksanaannya:

No.	Tahapan kegiatan	Keterangan dan Instruksi
1.	<p>Meet and Great:</p> <p><i>Interviewer</i> membuka wawancara dan di awal berusaha menjalin <i>rapport</i> pada anak. Hal ini agar anak merasa nyaman dan menjadi lebih <i>relax</i> dan konsentrasi dalam pelaksanaan wawancara kognitif. Pada tahapan ini <i>interviewer</i> perlu mengajak anak agar berpartisipasi aktif, dan menjelaskan segalanya mengenai aturan dan tujuan dari wawancara yang akan ia lakukan.</p>	<p>“Assalamu’alaikum Wr.Wb.. halo adek. Kenalin nama kakak, kak Yuyu. Adek siapa namanya?”</p> <p>Setelah itu berikan pertanyaan netral seputar <i>hobby</i>, apa kartun favoritnya dan topik-topik ringan untuk membangun kedekatan dan membuatnya nyaman dengan kita.</p> <p>Setelah dirasa cukup dan ia terlihat sudah membuka diri dan nyaman dalam berkomunikasi dengan kita, barulah jelaskan tujuan dan aturan dari wawancara yang akan dilakukan.</p> <p>“Jadi gini (nama anak), sekarang kita akan bermain tentang ingatan. Ingatan tentang film yang kamu tonton tadi di kelas. Kakak tadi kan di luar dan enggak nonton. Jadi, gak tau ceritanya gimana. Mau kan main sama kakak?”</p> <p>Cara mainnya gampang kok, kakak ingin kamu bisa menceritakan tentang semua hal yang ada di film tadi. (nama anak) harus yakin sama ingatan (nama anak). Jangan takut salah. Karena kakak percaya (nama anak) lebih tau ceritanya dibanding kakak, soalnya kakak kan enggak ikut nonton. Jadi bisa kan ceritain filmnya ke kakak?”</p> <p>Apabila anak sudah bersedia untuk bercerita, ucapkan terima kasih dan tunjukkan respon positif atas kesediannya. Namun, sebelum mempersilahkan anak untuk bercerita, sampaikan dulu aturan-aturan dalam wawancara (dalam konteks yang dipahami anak ialah, bermain ingatan).</p>

		<p>Berikut penjelasan dari aturannya (disadur dari The Center on Abuse Child and Neglect (CACN) The University of Oklahoma Health Sciences Center, p.6):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kakak berharap (nama anak) bisa menceritakan semua hal yang diingat tentang film tadi. Semakin banyak yang (nama anak) ingat, maka permainan ingatan ini akan semakin baik hasilnya. 2. Kakak bakalan nyatat nie ketika (nama anak) tengah bercerita tentang film tadi. (nama anak) jangan merasa nanti “iih Kak (nama interviewer) kok cuek, ngabaikan Aku, gak ngeliat Aku cerita? Kakak tetep dengerin (nama anak) cerita kok. Jadi gak apa-apa yah kakak sambil nyatat?” 3. Dari ceritanya (nama anak) pasti bakalan ada hal yang kakak masih belum pahami. Soalnya, kakak kan gak nonton langsung. Kalau pas kakak nanya (nama anak) gak paham pertanyaan kakak, bilang aja, “Kak pertanyaannya Aku gak paham maksudnya apa”. Nanti kakak ubah model pertanyaannya oke? 4. Terakhir, kalau kakak nanya terus (nama anak) lupa atau gak tau ceritanya gimana bilang aja, “Kak Aku lupa, Aku gak tau”. Jangan mencoba ngarang-ngarang. Gak masalah kok kalau adek lupa atau gak tau, adek juga boleh memilih mau menjawab pertanyaan kakak atau tidak. 5. Kakak mungkin akan menanyakan pertanyaan yang sama berulang kali. Ini
--	--	--

		<p>bukan berarti saat pertama menjawab kamu memberikan jawaban yang salah, tapi kakak mungkin lupa dengan jawabanmu atau kakak belum paham, jadi kakak bertanya lagi deh.</p>
2.	<p>Report Everything</p> <p>Tahapan ini sudah mulai menerapkan teknik untuk menstimulasi anak agar menggali kembali informasi mengenai cerita dari film yang disaksikannya dengan cara menarasikan ingatannya. Dorong anak untuk menceritakan apapun secara detail dari kejadian yang ia lihat di film, sekalipun ia hanya mengingat sepeinggal kejadian. Karena dari informasi yang sepeinggal bisa saja memunculkan informasi lain yang relevan dan penting.</p>	<p>Setelah anak menyatakan paham dengan aturan di atas dan tidak memiliki pertanyaan, maka proses wawancara kita lanjutkan ke tahapan berikutnya.</p> <p>“Kalau gitu kita mulai yah. (nama anak) bisa cerita apapun terkait film itu. Kakak dengerin nie sekarang. Kakak sambil ngerekam suranya yah.”</p> <p>Pastikan bahwa anak sudah berkonsentrasi penuh saat kita masuk ke dalam tahap ini. Dengarkan cerita anak dengan seksama. Jangan memotongnya dengan pertanyaan dan berikan isyarat bahwa anda antusias dengan ceritanya melalui anggukan kepala dan ungkapan sederhana seperti, “oh begitu yah, waah, iyah, terus-terus” dan ungkapan positif lainnya. Pastikan juga untuk tidak memberikan kata-kata yang menuntun anak.</p>
3.	<p>Mental Context Reinstatement</p> <p>Ajak anak untuk mengingat kembali situasi fisik dan kondisi dari tempat kejadian dalam film tersebut. Apa yang ia rasakan, pikirkan, dan ingatan sensori secara detail terkait apa saja objek yang dia lihat dan suara-suara yang ia dengar dari film itu.</p>	<p>Setelah anak menyelesaikan ceritanya ajukan pertanyaan apakah ada lagi yang masih ia ingat tapi belum diceritakan. Lalu berikan instruksi sebagai berikut:</p> <p>“Sekarang (nama anak) coba deh bayangin sedang berada di pasar malam itu persis sama kayak pasar malam yang anak kecil di film tadi</p>

	<p>MCR masih berfokus pada upaya melakukan <i>free recall</i>. Karena dalam praktiknya, kita bisa meminta anak untuk membayangkan dirinya tengah berada di tempat kejadian dalam film itu, dan mengingat lebih rinci tentang ciri-ciri tokoh dengan membayangkannya.</p> <p>Mintalah anak untuk kemudian menceritakan dengan bebas terkait apa saja yang ada dipikirkannya saat tengah membayangkan dirinya berada di tempat itu dan melihat langsung setiap tindakan dari tokoh yang ada dalam film. Lebih mudah bila memintanya berfokus pada panca indera pendengaran dan pengelihatian sebagai sumber utama ia menangkap informasi.</p>	<p>kunjungi sama kakaknya. Kalau lebih mudah bayangin sambil tutup mata gak apa. Jadi bayangin Aku sama (nama anak) lagi ke pasar malam. Kamu bareng Aku lagi mau main wahana dan melihat si anak kecil tadi sama kakaknya, nah itu gimana dek kejadian yang kamu lihat?”</p> <p>“Pasar malamnya seperti apa dek?”</p> <p>“Suara-suara apa aja yang kamu dengar selama di pasar malam itu?”</p> <p>“Apa aja yang kamu lihat di rumah si badut itu?”</p> <p>“Bayangkan badut itu persis berada di hadapan (nama anak) gimana ciri-cirinya, (nama anak) masih ingat gak?”</p> <p>Bila masih belum banyak informasi penting yang diperoleh melalui teknik ini, maka beralihlah untuk menggunakan pertanyaan-pertanyaan terfokus dan <i>Extensive retrieval</i> pada tahapan selanjutnya.</p>
<p>4.</p>	<p>Questioning & Probing</p> <p>Tahapan ini menuntun anak untuk memberikan informasi mengenai cerita dari film secara lebih detail terkait topik-topik penting (berkaitan dengan skala rubrik kemampuan <i>retrieval</i> dan wawancara kognitif) dengan memberikan pertanyaan terbuka dan tertutup.</p> <p>Pada tahapan ini juga dilakukan upaya <i>Extensive retrieval through mnemonics</i> (penggalan ingatan tambahan melalui</p>	<p>Ketika melakukan <i>change order</i>, minta anak untuk mencoba mengingat dengan berbagai urutan waktu. Biasanya ia mengingat dari urutan awal kejadian hingga akhir. Setelah berhasil melakukan hal ini, motivasi anak untuk mengingat secara terbalik. Atau minta dia untuk menceritakan dari bagian tengah ke akhir, dari bagian tengah ke bagian awal.</p> <p>Bisa juga memberikan instruksi berikut:</p> <p>“Yang paling menarik dari film ini tadi apa apa</p>

<p>teknik <i>mnemonic</i>) dengan dua teknik utama yang dilakukan. Teknik ini diyakini mampu menunjukkan cara untuk menyediakan lebih banyak informasi lagi, yakni memindah urutan ingatan (<i>change order</i>) dan merubah perspektif (<i>change perspective</i>)</p>	<p>menurut adek? Hmm.. ketika apa?”</p> <p>Dari jawaban anak, mintalah ia untuk menceritakannya hingga ke akhir cerita dan awal cerita. Minta pula anak untuk mengingat kejadian di akhir dan menjelaskannya hingga awal. Berikut instruksi yang bisa digunakan: “Kejadian terakhir dalam film itu yang bisa kamu ingat apa dek? (anak lalu menjawabnya). Nah, sekarang coba adek kembali mengingat kejadian apa yang terjadi sebelum itu dan ceritakan pada kakak hingga awal kejadian.</p> <p>Kemudian lanjutkan dengan melakukan teknik <i>change perspective</i>. <i>Interviewer</i> perlu menganjurkan saksi untuk menceritakan ulang situasinya dalam sudut pandang orang lain (pelaku dan korban) yang berhubungan dengan peristiwa dalam film tersebut. Bisa berikan anak instruksi sebagai berikut:</p> <p>“Sekarang, kakak pengen kita main andai-andai. Kalau adek jadi anak kecil dalam film itu, lalu didatangi sama badut itu diajak buat nyari Aku, karena Aku ke WC, maka (nama adek) bakalan ngapain?”</p> <p>“Ouh kamu bakalan gitu yah. Hm, kalau anak yang diculik tadi dia reaksinya gimana ketika si badut ngajakin dia nyari kakaknya?”</p> <p>Pada <i>change perspective</i> cari tau juga apakah anak memahami alasan dari perilaku tokoh yang menjadi pelaku penculikan dan anak yang</p>
---	---

		menjadi korban penculikan juga perasaan tokoh yang terlibat dalam film tersebut.
5.	<p>Closure</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Recapitulation.</i> Interviewer telah berhasil mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan. Semua tahapan usai dilakukan. Saatnya interviewer untuk menyimpulkan informasi yang sudah disampaikan oleh anak. Minta anak untuk mendengarkan dengan seksama. Hal ini penting agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dari cerita yang didapatkan interviewer lewat anak. - <i>Positive conclusion and netral topic.</i> Tutup wawancara dengan memberikan apresiasi pada anak karena sudah berusaha dan bekerja keras dalam mengingat dan mampu menceritakan kembali dengan baik cerita dari film. Pelan-pelan interviewer kemudian masuk dalam topik pembicaraan netral seperti di awal. 	<p>Ketika merangkum informasi, ijin anak untuk menginterupsi apabila ada kesalahan dari penafsiran interviewer. Kemudian tanyakan kembali padanya sebelum wawancara diakhiri. Berikut model pertanyaannya:</p> <p>“Ouh yah dek, ada gak hal yang tiba-tiba kamu ingat dan ternyata lupa kamu sampaikan tadi terkait cerita dari film itu?”</p> <p>Atau: “Mungkin ada lagi informasi yang ingin kamu ubah atau tambahkan terkait cerita dalam film tadi?”</p> <p>Intinya, berikan anak izin untuk menyakini ulang segala hal yang ia sampaikan. Bila tidak ada lagi, tutup wawancara dengan memberikan apresiasi pada anak seperti:</p> <p>“(nama anak) keren banget bisa mengingat dengan baik. Nilai adek di permainan ingatan ini 100. Yeaah! Kakak udah paham ceritanya. Makasih banyak yah, karena sudah menceritakan semuanya dengan, baik dan berani. Ouh yah, (nama anak) gak takut sama badut kan karena nonton film tadi?”</p> <p>Terakhir, topik netral pada bagian penutup jangan lupa diberikan. Topik bisa menyangkut perasaan anak terhadap tokoh badut dalam film, pendapat anak tentang film itu-apakah menarik atau tidak. Bisa juga mengenai bagaimana perasaannya setelah terlibat dalam permainan</p>

		ingatan. Intinya, <i>interviewer</i> mengembalikan kondisi mental anak pada kondisi sekarang, dan bukan lagi pada kondisi dalam kejadian di film tersebut.
--	--	--

Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh *interviewer* (Obydzinska & Wach, n.d., p.22):

1. Perhatikan komunikasi non-verbal (intonasi suara, kecepatan bicara, ekspresi wajah ketika wawancara berlangsung).
2. Bila anak terus bercanda dan tidak mau mendengarkan instruksi, ajak dia agar mau berkonsentrasi atau serius sedikit.
3. Berikan waktu pada anak untuk mengingat kejadian, hindari melakukan interupsi ketika anak tengah bercerita atau memberikan informasi yang ia ketahui terkait film.
4. Hindari sikap tidak sabar dan agresif pewawancara yang tanpa sadar bisa memperkuat bobot sugesti, sehingga memperbesar probabilitas munculnya kesesatan informasi.
5. Pertanyaan tertutup dan terbuka yang diberikan pada tahap *questioning* harus berkaitan dengan informasi yang sebelumnya sudah disampaikan anak ketika tahapan *report everything* dilakukan, sehingga perlu berhati-hati agar tidak keluar dari konteks.
6. Biasakan memulai tahap *questioning* dengan memberikan pertanyaan terbuka, sehingga anak sebisa mungkin akan berusaha mengingat informasi detailnya secara luas. Minta pula anak untuk menceritakan kembali detail dari cerita dalam film sebanyak yang ia bisa.
7. Cukup berikan satu pertanyaan dalam satu waktu dan jangan lebih, karena hal ini akan membuat anak bingung.
8. Lanjutkan untuk melakukan eksplorasi cerita anak dengan beberapa pertanyaan spesifik apabila anak telah menyampaikan jawaban yang cukup detail pada pertanyaan terbuka yang diajukan di awal.
9. Jika anak tidak memberikan jawaban yang diharapkan, ajukan lagi pertanyaan dengan tuturan bahasa yang berbeda namun maknanya tetap sama (parafrase).
10. Dalam merangkum gunakan kata-kata yang anak gunakan sedari awal ketika bercerita mengenai peristiwa dalam film

Sumber Referensi:

- Geiselman, R.E., Padilla, J. (1988). Cognitive Interviewing with child witnesses. *Journal of Police Science and Administration*, 16, 236-242.
- Griffiths, Andy. & Milne, Becky. (n.d) *Chapter 5: The application of Cognitive Interview techniques as part of an investigation*. Diperoleh 10 Maret 2017.
- Holliday, Robyn E., Brainerd, Charles J., Reyna, Valerie F., & Humphries, Joyce E. (2009). Chapter Nine. *The Cognitive Interview: Research and practice across the*

- lifespan*. In Ray Bull, Tim Valentine & Tom (Eds.), (p.137-163). New York, US: Williamson. John Wiley & Sons, Ltd.
- Holliday, R.E. (2003a). The effect of a prior Cognitive Interview on Children's acceptance of misinformation. *Applied Cognitive Psychology*, 17, 443-457.
- Holliday, R.E. (2003b). Reducing misinformation effects in children with Cognitive Interviews: dissociating recollection and familiarity. *Child Development*, 74, 727-751
- Jane F. Silovsky. (2000). *The Differences Between Forensic Interview and Clinical Interviews*. The Center on Child Abuse and Neglect. Oklahoma.
- Kusumowardhani, Reni. (2016). *Handbook*. Modul diperoleh dalam Pelatihan 'Psikologi Kriminal, Psikologi Korupsi-Fraud, Teknik Psikologi Wawancara Ivestigasi'. oleh Biro Psikologi Santya Anggraini, Malang, 13-14 Februari.
- Memon, A., & Köhnken, G. (1992). Helping witnesses to remember more: The Cognitive Interview. *Expert evidence*, 1, 39-76.
- Memon, Amina., Meissner, Christian A., Fraser, Joanne. (2010). The Cognitive Interview: A meta-analytic review and study space analysis of the past 25 years. *Psychology, Public Policy, and Law*, Vol. 16, No.4, p.340-372.
- Monjardin, Marisol Elizald. (2015). *The Cognitive Interview Exploring it's Effectiveness in the UK & Mexico*. (Doctoral Dissertation. University of Leicester.
- Obydzińska, Teresa Jaśkiewicz., (n.d.). Wach, Ewa. *The Cognitivie Interview of Children*. p.18-23. Child as A Witness (Resource Materials). International Society for Prevention of Child Abuse and Neglect (ISPCAN) and Nobody's Children Foundation.
- R. Edward Geiselman & Ronald P. Fisher. Interviewing Witnesses and Victims. (2014). Michel St. Yves (Ed.), *Investigative Interviewing: Handbook of Best Practices*. Toronto: Thomson Reuters Publishers.
- Smith, Kevin et al., (2011). Edisi Revisi 2011. *Achieving Best Evidence in Criminal Proceedings (Guidance on Interviewing victims and witnesses, and guidance on using special measures)*. London: Ministry of Justice.
- Tekin, Serra. (2013). Enhancing memory performance: Interviewing child witnesses with the cognitive Interview. In Emma Roos af Hjelmsater & Sara Landstorm (Ed.). *Interviewing Child Witnesses. Proceedings of the Erasmus Mundus Joint PhD in Legal Psychology Theoretical Course Interviewing Child Witnesses* (p. 9-16). Sweden: University of Gothenburg.

Lampiran 18 Hasil Validitas Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif

**LEMBAR VALIDASI
MODUL PELAKSANAAN WAWANCARA KOGNITIF**

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada pilihan skor penilaian di kolom yang tersedia
2. Pedoman penskoran
 - Skor 3 = komponen yang dinilai sudah memenuhi keterangan yang disediakan.
 - Skor 2 = komponen yang dinilai hampir memenuhi keterangan yang disediakan, dan perlu sedikit perubahan untuk menjadikannya lebih layak.
 - Skor 1 = komponen yang dinilai belum memenuhi keterangan yang disediakan, dan perlu banyak perubahan.

Tabel Penilaian Modul Pelaksanaan Wawancara Kognitif

Komponen yang dinilai	Keterangan	Skor
Format	Tidak rumit dan menarik	3
Tujuan Interview	Dirumuskan secara jelas dan mengacu pada kompetensi yang berusaha ditingkatkan (<i>retrieval</i> informasi)	3
Prosedur Pelaksanaan Wawancara Kognitif	Prosedur pelaksanaan wawancara kognitif meliputi tabel tahapan kegiatan, penjelasan pemberian instruksi dan keterangan.	3
	Setiap tahapan kegiatan dalam modul pelaksanaan wawancara kognitif sudah logis, sesuai dengan teori dan mungkin untuk diaplikasikan dalam proses pelaksanaannya di lapangan.	
	Setiap instruksi yang merujuk pada langkah-langkah dalam modul pelaksanaan wawancara kognitif telah dijelaskan dengan bahasa yang mudah dimengerti.	
Jumlah		12
Rata-rata		
Persentase & Kriteria kevalidan		100%

Kesimpulan dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 2017

Validator



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si

Lampiran 19 Catatan Observasi Pelaksanaan Kegiatan Menonton Film

Catatan asisten peneliti saat mengawasi aktivitas para subjek ketika menonton cuplikan film:

Berbeda dengan pelaksanaan uji coba yang kegiatannya terbagi menjadi dua sesi. Pelaksanaan penelitian sesungguhnya di kelas 5B dilakukan hanya pada satu sesi. Hal ini karena peneliti mendapatkan waktu yang terbatas disebabkan oleh kegiatan para siswa yang harus mengikuti rangkaian kegiatan *Green School Festival* terlebih dahulu, baru kemudian masuk ke kelas untuk mengikuti aktivitas penelitian bersama peneliti.

Penelitian dilakukan pada hari Jum'at 10 November 2017. Semua anak di kelas menonton film bersama-kelompok kontrol serta kelompok eksperimen melakukan kegiatan secara bersamaan. Jumlah asisten peneliti untuk melakukan wawancara juga memenuhi kebutuhan, yakni 13 orang

Seluruh partisipan terlihat bersemangat saat tau mereka akan menonton film. Mereka duduk rapi di bangku yang sudah disediakan. Ketika film di mulai suasana mendadak menjadi begitu tenang. Secara keseluruhan anak-anak memberikan atensi pada film yang ditayangkan. Karena selain kategori fokus dan serius, mereka hanya sesekali ngobrol dan tertawa.

Setelah selesai menonton, anak-anak kelompok kontrol diminta keluar kelas untuk nanti didampingi oleh asisten yang bertugas di luar-nantinya akan memberikan instruksi tes ingatan-dalam mengawasi kegiatannya mengerjakan soal tes ingatan yang berkaitan dengan film yang mereka tonton tadi. Selanjutnya, di dalam kelas hanya tersisa subjek kelompok eksperimen dengan *interviewer* dan seorang asisten peneliti untuk menghitung waktu. Pasangan wawancara setiap anak dan *interviewer* sudah dibagi dan bisa dilihat pada lampiran pembagian kelompok kontrol dan eksperimen. Sementara itu, terdapat beberapa subjek kelompok eksperimen yang diwawancarai di luar kelas.

Lampiran 20 Jadwal Pelatihan Wawancara Kognitif untuk Asisten Peneliti

No	Waktu dan Tempat	Kegiatan	Tujuan
1.	08/07/2017 Di WhatsApp group	Komunikasi awal dengan seluruh asisten peneliti	Menentukan jadwal untuk pemberian materi dan praktik wawancara kognitif.
2.	15-16/07/2017 di Mastar	Pertemuan pertama dengan asisten peneliti. Penjelasan konsep penelitian eksperimen yang akan peneliti lakukan dan pemberian materi I mengenai wawancara kognitif kepada asisten peneliti.	Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman dan detail eksperimen yang akan dilakukan nanti secara teoritis dan penjelasan tata cara pelaksanaan wawancara kognitif pada anak sesuai modul pelatihan teknik wawancara investigasi.
3.	25/07/2017 di Mastar	Pertemuan kedua dengan asisten peneliti. Peneliti melakukan <i>role play</i> dari penerapan wawancara kognitif di hadapan seluruh asisten peneliti. Dimana peneliti memilih satu asisten peneliti untuk ia wawancarai.	Asisten peneliti diharapkan mampu untuk menganalisa kinerja dari peneliti, apakah ia sudah melakukan seluruh teknik <i>mnemonic</i> yang diperlukan dan apakah tahapan demi tahapan sudah dilakukan sesuai dengan modul yang diberikan peneliti. Diskusi akan dilakukan pada akhir kegiatan. Asisten peneliti juga bisa bercerita apabila masih bingung dengan konsep teknik <i>mnemonic</i> yang ada di WK, dan dari kegiatan ini peneliti bisa mengetahui bagaimana sensitivitas asisten peneliti dalam memahami konsep praktik dari wawancara kognitif, di mana saat wawancara terdapat beberapa kesalahan yang sengaja dilakukan oleh peneliti.
4.	09/08/2017 di Selasar Gedung B Lt.2	Penjelasan layout penelitian eksperimen kepada asisten peneliti dan proses membangun <i>rapport</i> yang akan dilakukan bersama subjek penelitian nanti.	Asisten memahami urutan-urutan pelaksanaan eksperimen dan mengetahui seberapa pentingnya upaya membangun <i>rapport</i> pada penelitian ini.

5.	22/08/2017 di Selasar Gedung B Lt.2	Penjelasan teori dan konsep pelaksanaan wawancara kognitif II dalam <i>setting</i> forensik serta latihan praktik wawancara kognitif ke-I dengan asisten peneliti. Stimulus yang digunakan ialah film “Belenggu”.	Praktik wawancara kognitif dilakukan untuk mengetahui apakah asisten peneliti sudah memahami konsep dari wawancara kognitif yang sudah dijelaskan secara teoritis pada kegiatan pelatihan yang lalu. Di akhir kegiatan, evaluasi dilakukan pada seluruh asisten peneliti yang berperan sebagai <i>interviewer</i> .
6.	27/08/2017 di Selasar Gedung B Lt.2	Latihan praktik wawancara kognitif ke-II dengan asisten peneliti. Film yang digunakan berjudul “Killers”.	Sama dengan tujuan di atas.
7.	03/09/2017 di Selasar Gedung B Lt.2	Penjelasan mengenai media stimulus yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian yaitu, film berjudul “Badut Penculik yang Kejam”. Dimana peneliti bersama asisten peneliti menonton film itu bersama. Cuplikan film yang digunakan ialah pada bagian awal film, yakni menit 00.00 – 13.00.	Agar seluruh asisten peneliti yang nanti berperan sebagai <i>interviewer</i> memahami media stimulus yang digunakan, sehingga mengetahui unit informasi apa saja yang perlu anak ungkap dalam proses wawancara kognitif nanti. Asisten peneliti juga memberikan penilaian pada pemilihan stimulus berdasarkan aspek yang ditetapkan peneliti.
8.	24/09/2017 di Smile Addict Kafe	Latihan praktik wawancara kognitif ke-III dengan asisten peneliti. Stimulus yang digunakan ialah film “Badut Penculik yang Kejam”. Asisten peneliti yang tidak hadir pada kegiatan menonton film kemarin akan berperan sebagai <i>interviewee</i> .	Praktik wawancara kognitif kali ketiga ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan keluwesan asisten peneliti dalam melakukan WK. Di akhir kegiatan, evaluasi dilakukan pada seluruh asisten peneliti yang berperan sebagai <i>interviewer</i> .
9.	15/10/2017 di Oase Cafe	Latihan praktik wawancara kognitif ke-IV dengan asisten peneliti. Stimulus yang digunakan ialah film “Badut Penculik yang Kejam”. Bedanya, asisten peneliti mulai melakukan latihan wawancara pada anak kecil usia operasional konkret yang sudah peneliti siapkan.	Mengetahui apakah asisten peneliti mampu membangun <i>rapport</i> yang baik pada anak di awal pelaksanaan WK dan mengetahui kinerja <i>interviewer</i> saat melakukan wawancara kognitif dengan subyek anak. Peneliti melakukan evaluasi dengan mendengarkan rekaman wawancara yang dilakukan oleh <i>interviewer</i> pada anak. <i>Interviewer</i> juga sharing mengenai hambatan yang dirasakan ketika melakukan WK.
10.	18/10/2017 di Smile Addict Kafe	Evaluasi proses pelatihan wawancara kognitif dan <i>briefing</i> untuk kegiatan uji coba penelitian pada 20/10 nanti.	Peneliti mengetahui pandangan asisten peneliti mengenai semua proses kegiatan pelatihan yang sudah dilakukan bersama.

Lampiran 21 Pembagian Kelompok Kontrol dan Eksperimen:**PEMBAGIAN SUBJEK KELOMPOK KONTROL DAN EKSPERIMEN
PADA PELAKSANAAN UJI COBA DI KELAS 5D**

NO	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Nama	Grade	Nama	Grade
1.	Evelyn Ayundhita	SB	Chalisa Naura S.	SB
2.	M. Akhtar Zaidan R.	B	Raissa Kayana M.	C
3.	Indah Shinta F.	B	Mayyunda Tissa D.	B
4.	Hasna Itsnadhyah Palupi	SB	Aileen Aurellia Faraz	SB
5.	Tabina Kelana Tauriska	B	Akma Kenandi Ale E.	B
6.	Anugerah Bhumi N.	B	Archie Pramodya H.	SB
7.	Muhammad Rafi P.	SB	Juan Hazel P.	SB

NO	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Nama	Grade	Nama	Grade
1.	M. Fajri M. Candra	B	M. Irsyad	B
2.	Agha Putra P.	SB	Keefanda Vilenno	B
3.	El-Tsana Emir M	C	Juniano Andykha	B
4.	Freya Marella T.	SB	Putri Salwa	SB
5.	Nadira Wuryandari	SB	Farrel Athalla	SB
6.	Rifat Rizki Putra	SB	Taradipa Kairatu	SB
7.	Eka Hasna Farisyah	K	M. Asyam Rafi'	R
8.			Anatasya Luna	-

**PEMBAGIAN SUBJEK KELOMPOK KONTROL DAN EKSPERIMEN
PADA PELAKSANAAN PENELITIAN DI KELAS 5B**

NO	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Nama (Pewawancara)	Grade	Nama	Grade
1.	Abidah Nasyithah Khoirina (Zaid)	B	Amanda Kirannisa Maheswari	SB
2.	Aqila Naila Husna (Marisa)	SB	Amirha Zakia N.	B
3.	Aulia Mahardika Yamani (Yuyu)	B	Aureole Tristan	B
4.	Aulia Rahma (Nia)	SB	Dimas Athallah N.	B
5.	Dafa Jauharotin Nafisah (Rifki)	SB	Fernando Afredo	B
6.	Davino Irsyad Rizqullah	B	Jaami' Rizqullah	B

	(Robby)		Witjaksono S.	
7.	Itsna Aini Nur Zakiyya (Danu)	SB	Kayzha Azzahra Putri Sanjany	-
8.	Jalu Pastika Maheswara (Haris)	SB	Najwa Amru Nadia	B
9.	Mochammad Fandy Fikriansyah (Nisa)	B	Olivia Gita Kinari	SB
10.	Mozzara Argyka Dwikrisna Arkananta (Ai)	SB	Rehaldin Alhunain Tawwaba	C
11.	Muhammad Aljerou Tamburaka Nibandera (Hakkari)	B	Shaka Fatah Nasrudin	B
12.	Reiz Hadziqa Bilqis (Ratih)	SB	Wahyu Putra P.	B
13.	Shabira Zahra Abdillah (Bella)	SB		

Lampiran 22 Pemadatan Fakta Sejenis (Koding) Hasil Transkrip Wawancara Kognitif Pada 7 Subyek Eksperimen

Penelitian ini menghasilkan 13 total transkrip wawancara-berisi hasil wawancara kognitif yang dilakukan oleh *interviewer* dengan *interviewee* di lapangan sebagai data utama dan penguat untuk menjelaskan dan menganalisis penelitian ini-yang dirangkum oleh peneliti dan asisten peneliti melalui rekaman pelaksanaan wawancara kognitif dengan subjek kelompok eksperimen. Untuk alasan efektivitas dan agar mendapatkan data yang dibutuhkan dari keseluruhan transkrip wawancara kognitif yang dibuat, maka peneliti berusaha mengolah kembali data tersebut dalam wujud koding yang menunjukkan informasi/keterangan penting terkait unit informasi penting dalam film yang berhasil diberikan oleh subjek selama wawancara kognitif dilakukan. Peneliti tidak akan melampirkan seluruh transkrip wawancara tiap subjek secara utuh-dengan alasan bila semua dilampirkan maka jumlah total halaman lampiran akan sangat banyak. Peneliti hanya akan melampirkan hasil transkrip wawancara pada 7 orang subyek saja. Koding ini mengacu pada unit-unit informasi yang sudah tertuang dalam indikator skala rubrik kemampuan *retrieval* & wawancara kognitif. Rincian lebih jelas dari hasil koding keseluruhan subyek dapat dilihat di lampiran selanjutnya. Berikut uraian lampiran 22:

Kode Subjek	Subjek 1 (S1), Subjek 2 (S2) – Subjek 8 (S8)
Judul film	R1
Tokoh-tokoh dalam film	R2
Ciri-ciri tokoh	R3
Perasaan tokoh	R4
Tempat dan waktu dari peristiwa dalam film	R5
Watak tokoh	RA
Menceritakan seluruh kejadian dalam film secara detail	RB
Melanjutkan cerita walau sudah dibolak-balik	RC
Pelajaran dari cerita dalam film	RD
Memberikan informasi dan gambaran peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai korban - CP1	
Memberikan informasi dan gambaran peristiwa dengan menggunakan sudut pandang sebagai pelaku - CP2	

Kode : Subyek 1 (S1)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
17.	Jadi kalau emang, “Aku lupa namanya” bilang aja “Lupa namanya kak” Yah udah, kalau gitu kita mulai. Aulia bisa cerita apapun terkait film itu kakak dengerin sekarang. Kakak sambil ngerekam suranya yah, gak apa?		
18.	Jadi pertama itu kayak ada seorang cewek. <i>Cewek</i> itu waktu kecil kayak orang miskin. Terus eeh..suatu hari cewek itu bertekad jadi kaya mendapatkan kemewahan dengan cara menculik anak kecil. Lalu suatu hari <i>cewek itu menyamar jadi badut</i> di sebuah taman bermain. Lalu, di taman bermain itu ada seorang <i>anak kecil</i> yang ditinggal sendirian oleh <i>kakaknya</i> . Kakaknya yakin Bella bisa menjaga dirinya sendiri. Emm, Si badut tersebut berusaha untuk menipu Bella dengan mengatakan bahwa ia mengetahui keberadaan kakaknya. Lalu perempuan tersebut mengantarkan Bella ke rumahnya. Lalu...lalu bella mengunci..mengunci..eeh lalu. perempuan tersebut mengunci Bella ke dalam suatu ruangan bersama <i>anak-anak lain yang telah ia culik</i> sebelumnya. Sebelumnya, Bella takut tapi lama-lama Bella terbiasa. Cuman ingat itu kak.	<p>Ada seorang perempuan yang kehidupan masa kecilnya miskin (S1: 18a)</p> <p>Ketika sudah beranjak dewasa, perempuan itu bertekad menjadi kaya dan mendapatkan kemewahan dengan cara menculik anak kecil (S1: 18b)</p> <p>Perempuan itu kemudian bekerja sebagai badut di sebuah taman bermain. Menjadi badut sebenarnya hanya sebuah upaya penyamaran saja. (S1: 18c)</p> <p>Pada suatu hari, di taman bermain ada seorang anak kecil yang ditinggal sendirian oleh kakaknya (S1: 18d)</p> <p>Nama anak kecil itu, Bella. Kakaknya yakin Bella bisa menjaga dirinya sendiri (S1: 18e)</p> <p>Perempuan yang menyamar menjadi badut itu lalu</p>	<p>R2</p> <p>R5</p> <p>RB</p>

		<p>berusaha untuk menipu Bella dengan mengatakan bahwa ia mengetahui keberadaan kakaknya (S1: 18f)</p> <p>Badut perempuan itu ternyata tidak mengantarkan Bella menemui kakaknya, tetapi membawa Bella menuju rumahnya (S1: 18g)</p> <p>Di rumah itu Bella disekap dalam sebuah ruangan bersama anak-anak lain yang telah diculik sebelumnya (S1: 18h)</p> <p>Bella awalnya takut, namun lama-lama ia bisa menyesuaikan diri (S1: 18i)</p>	
19.	Cuman ingat itu yah.		
22.	Ceritanya gimana menurut Aulia? Bahagiakah? Senangkah? Sedihkah?		
23.	Kejam		
24.	Judulnya apa sih Aulia? Judul filmnya?		
25.	Badut Penculik yang Kejam	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam (S1: 25a)	R1
26.	Badut penculik yang kejam. Aku jadi penasaran! Si badut itu kayak gimana sih ciri-cirinya?		
27.	Eehm, jadi cewek, remaja usianya. Itu rambutnya dikepang dua sedada. Terus dandan kayak badut biasanya gitu.	Ciri-ciri badut perempuan itu usianya masih remaja, rambutnya dikepang dua sedada dan dandanannya	R3

		seperti badut pada umumnya (S1: 27a)	
28.	Kayak gimana dandannya?		
29.	Mukanya dihias bedak gitu. Disini..sini sama sini dikasih warna merah (sambil menyentuh hidung, dan bibirnya). Terus pipinya juga dikasih merah-merah	Wajah badut perempuan itu dihiasi dengan bedak. Lalu lipstik berwarna merah juga diberikan di bagian hidung, bibir dan pipinya (S1: 27a)	R3
30.	Hmm, baju yang dipakai kayak gimana?		
31.	Kayak badut biasanya		
32.	Ingat warnanya gak? Warna apa aja?		
33.	Warnanya merah. Terus disini ada merah juga (nunjuk bagian kanan jaketnya) terus ada kayak kuning-kuningnya gitu.	Warna baju badutnya merah. Bagian kanan jaketnya berwarna merah dan ada warna kuning juga (S1: 27a)	R3
34.	Berarti bajunya warna-warni yah. Terus si badut ini ada punya teman gak? Siapa aja?		
35.	Ada sih. Tapi gak tahu namanya	Badut perempuan ini memiliki teman, namun namanya tidak disebutkan (S1: 35a)	R2
36.	Kalau anak kecil yang tadi diculik siapa namanya?		
37.	Bella	Nama anak yang diculik ialah Bella (S1: 37a)	R2
38.	Nah, Bella itu gimana ciri-cirinya?		

39.	Yah, anak kecil biasa, rambutnya itu dikuncir satu terus.. pakai baju warna merah dress, sepatunya gak lihat.	Ciri-ciri Bella seperti anak kecil pada umumnya, rambutnya dikuncir satu, mengenakan baju <i>dress</i> warna merah (S1: 39a)	R3
40.	Kayak..kira-kira dia itu anak SD atau SMP?		
41.	SD	Usia Bella kira-kira masih sekolah dasar (S1: 39a)	R3
44.	Anaknya jalan ke pasar malam dengan kakaknya. Terus kata kamu, kakaknya ninggalin karena merasa Bella bisa jaga dirinya yah?		
45.	Itu kakaknya mau ke toilet. Terus waktu mau ke toilet itu kayak ada <i>pencuri</i> . Itu ngambil dompet kakaknya. Pencurinya temannya si badut itu.	Bella jalan-jalan ke pasar malam dengan kakaknya. Saat kakaknya hendak ke toilet tiba-tiba ada seorang pencuri yang mengambil dompetnya (S1: 45a) Pencuri itu merupakan teman si badut perempuan (S1: 45b)	R2 RB
46.	Pencuri ini cewek atau cowok?		
47.	Cowok	Pencuri yang mengambil dompet kakaknya Bella adalah laki-laki (S1: 45b)	R2
48.	Berarti dia nyuri dompet kakaknya. Si Bella gimana tuh pas tau kakaknya dompetnya dicuri?		
49.	Gak tahu		

50.	Oh..gak tahu yah. Pas kakaknya dicuri dompetnya kakaknya gimana reaksinya?		
51.	Panik. Ouh, terus itu, waktu dirumahnya cewek badut itu, itu badutnya telfon kakaknya habis itu dibilangi..dibilangi “kalau gak ngasih uang 300 juta ke badutnya, nanti Bella dipotong-potong”	Reaksi kakaknya Bella panik ketika dompetnya dicuri (S1: 51a) Di rumahnya si badut kakaknya Bella lalu ditelpon dan diancam oleh si badut. Ia berkata “kalau gak ngasih uang 300 juta, nanti Bella dipotong-potong” (S1: 51b)	R4 RB MCR2
52.	Bella dipotong-potong..waduh. Berarti badutnya jahat yah?		
53.	Sadis..	Badut penculik itu sadis (S1: 53a)	RA
54.	Ckck..badutnya sadis. Kan kakaknya dompetnya dicuri, terus ngapain kakaknya pas dompetnya diambil sama si cowok itu?		
55.	Ngejar-ngejar	Kakaknya Bella berusaha mengejar pencuri dompetnya (S1: 55a)	RB
56.	Ngejanya kayak gimana ingat gak?		
57.	Yah, kakaknya berusaha ceget. Terus sampai ke wahana-wahana gitu	Kakaknya Bella berusaha untuk mencegat pencuri itu. Mereka bahkan berkejaran hingga ke sebuah wahana (S1: 57a)	RB
58.	Hmm dikejar sampai ke wahana. Ingat gak, kakaknya pakai baju apa ciri-cirinya gimana?		

59.	Bajunya sih gak terlalu ingat		
60.	Ouh, gak terlalu ingat kakaknya yah. Kakaknya ada punya nama gak?		
61.	Namanya Kak Mira	Nama kakaknya Bella adalah Mira (S1: 61a)	R2
62.	Berarti tokohnya ada, si badut perempuan, si Bella, cowok yang mencuri (temannya badut) kemudian kakak Mira. Ada lagi gak tokoh-tokoh lain di film ini selain mereka?		
63.	Hmm, kayak <i>satpam</i> . Jadi waktu Bella-nya hilang kakaknya ngelapor ke satpam	Ketika Bella hilang, kakaknya sempat melapor dan bertanya ke satpam tentang keberadaan Ella (S1: 63a)	R2 RB
64.	Satpamnya kayak gimana? Masih ingat gak?		
65.	Satpamnya gak lihat si Bella. Terus ditanya ke teman-temannya tapi gak diceritain.	Sayangnya, satpam itu tidak melihat Bella (S1: 63b)	RB
66.	Ohh, Pokoknya cuman nanya aja ke pak Satpam yah. Nah, habis itu kan si Bella dibawa ke rumah si penculik. Nah, di rumah si penculik itu ada siapa aja?		
67.	Ada <i>beberapa anak</i> yang kayaknya juga diculik sama badutnya.	Di rumah badut penculik ada beberapa anak bernasib sama seperti Bella (S1: 18h)	R2
68.	Hmm, beberapa anak. Berarti lebih dari satu yah. Berapa orang itu?		
69.	Gak tahu.		

70.	Ouh, gak tahu yah. Tapi paling ingat sama siapa anaknya? Ciri-cirinya?		
71.	Cowok. Tapi Aku lupa siapa namanya	Diantara anak yang diculik, ada seorang anak cowok (S1: 18h)	R2
72.	Gak apa lupa. Terus anak-anak ini ngapain?		
73.	Yah, jadi kamarnya itu kecil, beralas karpet. Jadi di karpet itu anak-anak itu tidur-tiduran. Terus Bella datang, anak-anaknya bangun.	Kamar tempat Bella dan anak-anak lainnya disekap cukup kecil, hanya beralaskan karpet (S1: 73a) Di karpet itu anak-anak lainnya sedang tiduran. Saat Bella masuk ke dalam kamar mereka kemudian bangun (S1: 73b)	RB MCR1
74.	Bella datang anak-anaknya bangun. Habis anaknya bangun itu mereka, anak-anaknya, ngapain?		
75.	Yah ngomong-ngomong sama Bella. Ditenangin. Soalnya Bella-nya nangis.	Anak-anak lainnya yang berada di kamar itu lalu ngobrol dengan Bella dan berusaha menenangkan Bella yang sedang menangis (S1: 75a)	RB
76.	Bella nangis. Berarti perasaan Bella gimana kalau nangis?		
77.	Sedih.	Perasaan Bella sedih karena ia baru sadar bahwa ia tengah diculik oleh si badut (S1: 77a)	R4
78.	Sedih yah. Sedih karena apa?		CP1
79.	Karena tau diculik sama si badut		

80.	Berarti awalnya gak tahu dong kalau diculik?		
81.	Gak tau.		
82.	Kok bisa gak tahu..dan tiba-tiba diculik sama si badut itu?		
83.	Soalnya badutnya kayak gak jahat.	Pada awalnya badut itu terlihat baik (S1: 83a)	RB
84.	Kayak gak jahat gimana?		
85.	Hehe. lupaa.. (anak berusaha mengingat tapi tertawa dan bilang lupaa)		
86.	Lupa yah hehe. Iyah gak apa. Oke sekarang kita main membayangkan.		
87.	Gak pernah		
88.	Aku pernah membayangkan Aku bisa terbang. Aku bayangin aku lagi tutup mata, di pesawat terbang. Berarti kan Aku terbang kan secara gak langsung. Sekarang Aqila bayangin.. Aqila lagi jalan sama..		
89.	Auliaa..Auliaa		
90.	Oh, sorry. Aulia lagi jalan sama kak Yuyu ke pasar malam. Pernah gak ke pasar malam sebelumnya?		
91.	Gak pernah.		
92.	Bayangin, pasar malamnya itu persis sama kayak pasar malam atau taman hiburan yang si Bella kunjungi sama kakaknya. Kalau lebih mudah bayangin sambil tutup mata gak apa. Kalau lebih mudah		

	bayangin sambil liat ke bawah, ke kakak juga gak apa. Jadi bayangin Aku sama Aulia lagi ke pasar malam. Kamu bareng Aku lagi mau main wahana. Bayangin wahana apa aja yang ada di film itu tadi. Jadi bener-bener kamu itu ada di depan wahana itu dan kamu ngomong sama kakak Yuyu. “Kak aku pengen naik wahana ini. Tapi kan sebelumnya kamu lihat wahananya dulu. Nah itu wahananya apa aja?		
93.	Hmm..gak tahu namanya		
94.	Oke..tetap bayangin walau kamu gak tahu namanya, tapi kamu melihat si Bella naik wahana sama kakaknya. Nah, wahana apa yang dinaiki Bella? coba diingat-ingat lagi		
95.	Bianglala	Wahana yang dinaiki Bella adalah bianglala (S1: 95a)	MCR1
96.	Okey. Jadi Bella naikin bianglala sama kakaknya?		
97.	Sendirian	Bella sendirian naik wahana bianglala (S1: 97a)	RB
98.	Ouh, sendirian. Soalnya untuk anak kecil yah. Habis itu bayangin, bayangin habis si Bella main bianglala itu..si Bella itu ngapain?		
99.	Turun dari bianglala. Terus kakaknya bilang, kakaknya mau ke toilet. Diajak gitu. Tapi Bella-nya gak mau. Akhirnya ditinggal.	Setelah Bella turun dari bianglala, kak Mira ingin ke toilet. Bella pun diajak, tapi ia tidak mau dan akhirnya ia ditinggal sendirian oleh kakaknya (S1: 99a)	RC

100.	Setelah kakaknya pergi kan kamu ngeliat tuh dompetnya dicuri sama si cowok		
101.	Iyah (sambil berusaha membayangkan)		
102.	Nah, kamu berdiri gak jauh dari si Bella. Apa yang kamu liat setelah Bella ditinggal sama kakaknya?		
103.	Bellanya diajak si badut itu. Bilang kalau dia tahu kakaknya di mana	Badut perempuan mengajak Bella untuk ikut dengannya. Ia bilang ia tahu kakaknya berada di mana (S1: 18f)	RC
104.	Berarti ditanyain gitu yah? bilang tahu kakaknya dimana abis itu si Bella...		
105.	Enggak. Langsung dibilangin, “kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?” Langsung Bellanya ngangguk-ngangguk	Badut berkata pada Bella, “kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?” (S1: 18f)	RC MCR2
106.	Jadi, pura-pura baik gitu yah mau nganterin Bella ketemu kakaknya. Si badut cewek itu sendirian gak waktu ngomong sama Bella itu?		
107.	Enggak		
108.	Sama siapa aja?		
109.	Ada satu badut lagi. Tapi gak tahu baik atau enggak	Ketika hendak menculik Bella, badut perempuan itu bersama badut lainnya (S1: 109a)	R2 RB

110.	Jadi ada dua badut yang datangin Bella?		
111.	Iyah, tapi satunya diam	Badut yang mendatangi Bella ada dua orang. Satu cewek dan satunya cowok (S1: 109a)	R2
112.	Berarti ada dua badut. Satunya badut cewek satunya badut?		
113.	Cowok		
114.	Satunya gak ngapa-ngapain. Coba bayangin seolah-olah kamu lagi lihat badut itu langsung. Nah ciri-cirinya gimana, ada inget gak?		
115.	Yah bajunya hampir sama kayak cewek itu (berusaha mengingat tapi tidak bisa) yah gitu hehe		
116.	Nah, habis ini kita kan gak tau Bella naik apa, pakai apa ke rumah si badut penculik. Nah, tiba-tiba kamu punya kemampuan untuk pindah tempat. Tiba-tiba Aulia udah ke rumahnya si badut. Tapi, badut gak tau kalau Aulia ada di rumah itu. Jadi, Aulia itu punya kekuatan untuk tidak diliat oleh orang banyak. Jadi, kamu ada disitu dan kamu ngeliat si Bella lagi sama si badut di rumah itu. Apa yang terjadi di rumah itu? Coba dibayangin!		
117.	Yah Bellanya kayak di tutup di ruangan terus ada anak-anak lagi tidur-tiduran. Terus dilempar keras gitu. Terus cowoknya yang pencuri itu datangin Bella terus minta nomor telepon kakaknya. Terus akhirnya ditelponkan langsung dikasih ke badutnya.	Bella didorong masuk ke dalam ruangan dan disekap di sana (S1: 117a) Cowok yang mencuri dompet kakaknya lalu mendatangi Bella dan memaksa Bella untuk memberitahu nomor telepon kakaknya (S1: 117b)	RC

		Badut perempuan itu lalu menelpon kakaknya Bella (S1: 117c)	
118.	Ruangannya kayak gimana Aulia? Misalnya catnya warna apa?		
119.	Catnya putih tapi udah kotor	Cat ruangan di kamar itu putih dan sudah kotor (S1: 119a)	MCR1
120.	Kayak gini yah (menunjuk dinding di sebelahnya). Hmm, ada coret-coretannya gak?		
121.	Kotornya kayak gitu (menunjuk dinding yang kusam di sebelah pintu kelas 4B) coret-coretannya gak ada.	Dindingnya bercat putih, kotor dan kusam namun tidak ada coretannya (S1: 119a)	MCR1
122.	Berarti kusam yah. Ada lampunya gak di ruangan itu?		
123.	Gak diliatin		
124.	Tapi gelap atau terang ruangannya?		
125.	Terang	Ruangannya terang (S1: 125a)	MCR1
126.	Oke, ruangannya terang, terus cat putih agak kusam, terus katanya ada tikarnya dan anaknya tidur disitu. Nah, coba bayangin kamu ngeliat Bella didorong di ruangan itu terus ada berapa anak disitu?		
127.	Hmm, kalau gak lima enam.	Ada lima anak yang sudah diculik sebelumnya. Ditambah dengan Bella, total ada 6 anak di ruangan	R2
128.	Kira-kira, 5 atau enam itu sudah sama Bella atau belum?		

129.	Belum sama Bella.	itu (S1: 127a)	
130.	Kamu yakinnya lima atau enam?		
131.	Lima		
132.	Jadi ada 5 anak dengan satu tambahan Bella. Berarti, total ada 6 anak di dalam ruangan. Habis itu Bella dimintai nomor telepon terus habis nomor teleponnya didapat gimana?		
133.	Bella ngasih nomor telepon sambil nangis-nangis.	Bella memberikan nomor telepon kakaknya sambil nangis-nangis (S1: 117b)	RB
134.	Habis Bella nangis-nangis ngasih nomor telepon itu, apa yang terjadi?		
135.	Terus <i>hp</i> -nya yang cowok itu dikasih ke badutnya. Terus badutnya bilang ke kakaknya kalau Bella ada di dia gitu.	Setelah nomor telepon kakaknya Bella didapatkan, cowok temannya si badut itu lalu menyerahkan <i>hp</i> -nya ke badut perempuan itu (S1: 135a) Badut perempuan itu lalu menghubungi kak Mira dan memberitahu bahwa Bella ada bersamanya (S1: 135b)	RC
136.	Habis itu si badut cewek ini nelpon kakaknya, kakaknya lagi dimana pas lagi ditelpon?		
137.	Kayak di jalan, malam, sepi, terus gelap	Ketika dihubungi oleh si badut, kak Mira sedang berada di jalan yang sepi dan gelap. Saat itu masih malam hari (S1: 137a)	R5

138.	Hmm.. malam, sepi, gelap. Terus kak Mira perasaannya gimana pas tau si Bella diculik?		
139.	Awalnya kayak seneng gitu. Jadi dikira awalnya dia tau Bella disitu, gak bermaksud jahat. Akhirnya perasaannya awalnya senang. Terus, nanti kalau si badutnya bermaksud nyulik si Bella, dia mulai agak panik. Terus nyari Bella kemana-kemana. Lalu ditanyain kamu dimana sekarang? Terus badutnya malah ngalihin pembicaraan ke yang lain.	<p>Ketika mengetahui bahwa ada yang menemukan Bella, kak Mira senang (S1: 139a)</p> <p>Namun, setelah tahu bahwa yang menelponnya ternyata bermaksud jahat dan tak lain merupakan orang yang menculik Bella, ia pun panik (S1: 139b)</p> <p>Lewat telepon kak Mira lalu bertanya kepada si badut “Kamu dimana sekarang?”. Badutnya justru mengalihkan pembicaraan ke topik lain (S1: 139c)</p>	R4 RC
140.	Terus si badut habis nelpon kakaknya gimana?		
141.	Menyeringai	Badut itu setelah menelpon kakaknya Bella menyeringai (S1: 141a)	RB
142.	Terus pas dia ngobrol sama kakaknya perasaannya gimana?		
143.	Kayak seneng tapi gimana gitu..kayak puas	Perasaan badut perempuan ketika ngobrol di telepon dengan kakaknya Bella ialah senang dan puas (S1: 143a)	R4
144.	Ingat itu gak, apa sih yang dibicarakan ke kakaknya?		
145.	Habis dibilangin kayak gitu, dibilangin “Kalau gak segera ngasih uang	Badut itu mengancam kak Mira dengan berkata “Kalau gak segera ngasih uang 300 juta dalam tiga	MCR2

	300 juta dalam 3 hari, Bella-nya nanti dipotong-potong”.	hari, Bella-nya nanti dipotong-potong” (S1: 145a)	
146.	Habis selesai nelpon apa yang terjadi sama si badut? Badut ngapain?		
147.	Jadi waktu nelpon itu Bella-nya dipanggil. Terus Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu	Ketika badut perempuan sedang menelpon kak Mira, Bella disuruh keluar lalu dikembalikan lagi ke ruangan (S1: 147a)	RC
148.	Bella dipanggil disitu buat apa?		
149.	Buat ngebuktiin kalau Bella benar-benar ada disitu	Bella dipanggil keluar untuk membuktikan kalau dia benar-benar ada bersama si badut (S1: 149a)	RC
150.	Buat ngebuktiin kalau Bella bener-benar diculik yah. Ouh, berarti awalnya kak Mira gak percaya yah kalau Bella itu diculik?		
151.	Iya	Pada awalnya kak Mira tidak percaya bahwa Bella itu diculik oleh si penelpon yang menghubunginya (S1: 151a)	RC
152.	Terus habis Bella udah ngebuktiin kalau misalnya dia ada itu lewat apa?	Lewat <i>hp</i> Bella lalu berbicara dengan kakaknya dan membuktikan kalau dia benar bersama si penelpon (S1: 153a)	
153.	Lewat <i>hp</i> dia disuruh bicara sama kakaknya		
156.	Habis selesai nelpon apa lagi yang terjadi di film itu?		
157.	Kayak, menyeringai puas		

158.	Nah, coba sekarang Aulia bayangin. Suara-suara apa yang paling sering Aulia dengar dari film itu? Suara teriakan kah, suara tangisan kah?		
159.	Suara tangisannya Bella	Suara tangisan Bella (S1: 159a)	MCR2
160.	Suara-suara lainnya yang khas di film itu selain tangisan dan percakapan apa lagi?		
161.	Badutnya kalau ketawa	Ada juga suara badutnya ketika ketawa (S1: 161a)	MCR2
162.	Ada suara musik gak di filmnya?		
163.	Di filmnya gak ada.		
164.	Jadi suara saat Bella-nya menangis, sama suara si badut kalau ketawa. Yang paling menarik dari film ini tadi apa sih menurut Aulia? Ketika apa?		
165.	Waktu Bellanya diculik	Hal paling menarik dari film ini ialah saat Bella diculik. Karena konfliknya dimulai dari situ	
166.	Kenapa kok bisa pas Bella-nya diculik menarik?		
167.	Soalnya kayak dimulai gitu loh bagian serunya hehehe. Terus ternyata tengah-tengah jadi kejam		
168.	Sebelum Bellanya diculik apa yang terjadi sama Bella?		
169.	Yah biasa.		

172.	Sebelum Bella diculik kan ada kejadian-kejadian lain nie.. ingat gak ada kejadian apa?		
173.	Waktu dompetnya kakaknya diambil	Sebelum Bella diculik dompet kakaknya diambil oleh pencuri (S1: 173a)	RC
174.	Sebelum dompet kakaknya diambil apa yang terjadi sebelum itu?		
175.	Kayak sudah mau jalan ke toilet.	Kakaknya awalnya sudah bergegas mau ke toilet (S1: 175a)	RC
176.	Sebelum jalan ke toilet ngapain si Bella sama kakaknya?		
177.	Yah, main bianglala	Sebelum Kak Mira hendak ke toilet, Bella bermain bianglala (S1: 177a)	RC
178.	Sebelum main Bianglala si Bella sama kakaknya ngapain?		
179.	Cuman jalan-jalan gitu	Kakak Mira dan Bella sebelum main bianglala hanya jalan-jalan saja di taman bermain itu (S1: 179a)	RC
180.	Kan mereka jalan-jalan yah. Sebelum jalan-jalan itu kejadiannya kayak gimana di film itu? Coba ditarik ke belakang lagi. Aulia ingat lagi seperti apa!		
181.	Terus Bella-nya naik Bianglala. Langsung ditarik main-main.		
182.	Kejadian paling awal di film itu apa? Yang muncul saat pertama kali Aulia nonton film itu apa?		

183.	Waktu badutnya dandan	Di awal cerita nampak badut perempuan sedang berdandan (S1: 183a)	RC
184.	Pas dia dandan tuh apa yang dia alami?		
185.	Dandan gitu, terus sambil inget-inget masa lalunya. Terus dia bertekad gak mau jadi gembel	Badut perempuan itu tengah berdandan sembari mengingat masa kecilnya (S1: 185a) Badut perempuan itu setelah mengenang masa kecilnya lalu bertekad tidak mau menjadi gembel (S1: 185b)	RC
186.	Masa lalunya gimana ingat gak?		
187.	Jadi.. orangnya miskin. Keluarganya miskin terus bilang gak akan ada kemewahan lagi. Kayak gitu sih awalnya	Ketika kecil si badut perempuan hidup miskin dengan keluarganya (S1: 187a)	RC
188.	Si badut ini kan ingat waktu dirinya masih kecil. Waktu kecil badutnya itu kayak gimana Aulia?		
189.	Waktu kecil mirip sama Bella	Ketika kecil, si badut perempuan begitu mirip dengan Bella (S1: 189a)	RC
190.	Ouh... pakaiannya gimana ingat gak?		
191.	Lusuh	Pakaiannya lusuh (S1: 191a)	R3
192.	Kalau bapaknya ingat gak?		

193.	Bapaknya juga gitu lusuh. Pakai celana pendek yah kayak gitu	Pakaian bapaknya juga lusuh dan mengenakan celana pendek (S1: 193a)	R3
200.	Diapain sama bapaknya si badut kecil itu?		
201.	Jadi badutnya itu nangis-nangis. Bapaknya bilang kalau, “gak akan ada lagi kemewahan buat kita”	Dalam bayangan masa lalu si badut itu, ketika kecil ia tengah menangis dan bapaknya berkata “gak akan ada lagi kemewahan buat kita” (S1: 201a)	RC MCR2
202.	Bapaknya wataknya gimana sih menurut Aulia?		
203.	Yah..agak-agak jahat	Watak dari bapaknya si badut perempuan ialah jahat (S1: 203a)	RA
204.	Kenapa bisa jahat menurut kamu?		
205.	Karena kayak bener-bener gak suka sama si Bella	Bapaknya jahat karena seperti tidak suka dengan anaknya (S1: 203b)	RA
206.	Gak suka sama anaknya sendiri yah. Kalau si badut itu waktu kecil gimana perasaannya digituin sama bapaknya?		
207.	Kayak sedih, terus sampai nangis gitu	Perasaan badut perempuan ketika masih kecil dan diperlakukan buruk oleh bapaknya ialah sedih hingga menangis (S1: 207a)	R4
208.	Sekarang kakak mau nanya, menurut Aulia si Bella itu gimana sifatnya? Si anak yang diculik itu?		

209.	Sebenarnya sih biasa. Cewek, anak kecil periang gitu.	Sifat Bella periang (S1: 209a)	RA
210.	Terakhir itu kan si badut itu nelfon si kakak. Habis nelfon si kakak itu masa langsung habis filmnya?		
211.	Enggak		
212.	Habis telfonnya ditutup, Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu. Terus badutnya masih di luar. Lalu, badutnya gak diliatin	Setelah badut perempuan menelpon kak Mira, Bella lalu dikembalikan ke dalam kamar (S1: 212a)	RC
216.	Ouh yah didorong, cowoknya itu kayak gimana sifatnya?		
217.	Yah.. jahat juga	Sifat cowok yang mencuri dompet kakaknya Bella jahat dan ingin mendapat keuntungan (S1: 217a, 221a) Cowok itu mencuri dompet sengaja untuk mengalihkan perhatian kakaknya Bella (S1: 221b)	R4 CP2
218.	Dia juga yang nyuri dompetnya yah?		
219.	Iya		
220.	Kalau nyuri dompet berarti gimana sifatnya?		
221.	Hm, pengen keuntungan gitu. Paling, kayaknya tuh nyuri dompet itu buat ngalihin perhatian.		
222.	Pas dia nyuri dompet itu.. eh, setelah dia ngedorong Bella lalu jatuh di lantai itu sebelumnya apa yang terjadi?		
223.	Kayak ditahan. Terus di belakangnya ada berdiri 3 orang dewasa kaya ngejagain dia gitu.	Bella ditahan oleh penculik. Di belakangnya berdiri tiga orang penculik yang menjaganya agar tidak kabur (S1: 223a)	RC

227.	Pokoknya di belakang cuman diem aja kayak nyeremin gitu		
230.	Kejadiannya sebelum itu gimana?		
231.	Gak tahu gak diliatin. Pokoknya kakaknya ngejar-ngejar terus langsung diliatin pas udah di rumah badut		
232.	Pas kakaknya ngejar-ngejar tuh Bella udah diculik atau belum?		
233.	Gak tahu – <i>agak kesulitan dalam melakukan change order di bagian ini. Bila diminta mundur ke belakang, anak jadi bingung dan gak tahu</i>		
234.	Sekarang, kakak pengen kita main andai-andai. Kalau Aulia jadi Bella terus didatangi sama badut itu diajak buat nyari kak Yuyu, karena kakak ke WC. Aulia gimana?		
235.	Nolak	<p>Apabila S1 menjadi Bella, ia akan menolak bila diajak pergi dengan badut perempuan itu.</p> <p>S1 mengetahui bahwa dirinya tidak boleh percaya dengan sembarang orang (S1: 237a)</p> <p>Apabila S1 tetap dibujuk bahkan dipaksa untuk ikut, maka ia memilih untuk kabur. Bila tetap dikejar ia akan sembunyi (S1: 241a, 243a)</p>	<p>RD</p> <p>CPI</p>
236.	Kenapa menolak?		
237.	Soalnya gak boleh percaya sama sembarang orang		
240.	Berarti menolak karena gak mau percaya sama sembarang orang. Apa yang Aulia lakuin kalau tetap dipaksa., “Ayo dong ikut sama aku. Kan aku baik, aku bakal bantu kamu buat nyari kakak kamu”		
241.	Kabur		
242.	Habis kabur kamu tetep dikejar gimana?		

243.	Sembunyi hehe		
246.	Sekarang bayangin Aulia jadi kakak angkat. Aulia punya adek. Adiknya sekecil..oh kayak tadi, kayak anak kecil cowok yang main kesini tadi!		
247.	Anak kelas 2		
248.	Iyah kelas 2. Aulia jalan sama dia ke taman bermain dan Aulia mau ke WC. Persis sama kayak kak Mira di film. Tapi Adek Aulia itu gak mau ikut soalnya dia tetap mau disitu. Apa yang Aulia bakal lakuin?		
249.	Hm,, tetap paksa sampai ikut	Apabila S1 menjadi Kak Mira, ia akan memaksa Bella untuk ikut dengannya ke toilet karena ia takut adiknya diculik dan ia merasa memiliki tanggung jawab pada si adik (S1: 249a)	CP1
250.	Kenapa aulia harus bawa dia ke wc?		
251.	Soalnya takut diculik		
252.	Berarti aulia merasa punya tanggung jawab gak sama si adek?		
253.	Iyah punya		
254.	Terakhir, kalau Aulia jadi seperti si badut. Andai Aulia waktu kecil suka dimarahi sama bapak. Terus dibilangin, kamu jangan manja, kamu harus kerja. Apa kamu bakalan kayak badut juga? Nyulik anak-anak buat dapat uang?		
255.	Gak	Apabila S1 berada dalam posisi sebagaimana yang	CP2

256.	Kenapa?	dialami oleh si badut perempuan, ia tidak mau menculik anak kecil karena itu perbuatan yang tidak baik (S1: 255a)	
257.	Soalnya gak baik		
262.	Sebenarnya badut itu nyulik karena apa sih?		
263.	Pengen harta	Badut perempuan itu menculik untuk mendapatkan uang agar bisa menjadi kaya (S1: 263a)	CP2
264.	Ada cara lain gak buat dapatkan uang selain itu?		
267.	Eeh,, hehehe gak tau hehehe dapat kerja lain		
268.	Oh dapat kerja lain yah. Pelajaran apa sih yang aulia dapat dari nonton film tadi?		
269.	Pokoknya gak boleh percaya sama sembarang orang.	Pelajaran yang didapat dari S1 melalui film ini ialah, kita tidak boleh percaya dengan sembarang orang (S1: 269a)	RD



Kode : Subyek 2 (S2)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
38.	Oh jadi itu, anak yang tadi itu diculik sama <i>badutnya</i> , terus sama <i>badutnya</i> itu dibilang sama orangtuanya kalo gak dikasih 300 juta nanti anaknya digoreng	Seorang anak kecil diculik oleh badut (S2: 38a) Badut mengancam orangtuanya, bila tidak menyerahkan uang 300 Juta anak kecil yang diculik akan dilukai (S2: 38b)	R2 RB
39.	Terus gimana lagi terus?		
42.	Ada orang, itu, jadi badut,, terus ada <i>anak kecil</i> ,, di mana yah.. di mana yah.. ga tau pokoknya di tempat-tempat yang kaya maen-maen gitu	Anak kecil dan badut itu berada di sebuah taman bermain (S2: 42a) – Keterbatasan kosakata dan pengetahuan membuat subjek tidak tau kata taman bermain, pasar malam.	R5 RB
44.	Jadinya anaknya (maksudnya badut) ngeliat ada <i>anak kecil</i> sama <i>kakaknya</i> lagi maen, terus kakaknya itu lagi mau ke toilet, terus ada yang ambil dompetnya, langsung di.. di.. di... adeknya itu dicari sama kakaknya, adeknya itu ternyata itu diculik sama dia (badut), terus itu, badutnya itu udah sampe rumah, terus anaknya itu disembunyiin dikamar mana gitu. Terus dibilang sama badutnya yang cewek itu dibilang kalo gak dikasih 300 jt nanti adeknya dipotong-potong.. terus udah dimatiin	Badut melihat anak kecil dan kakak itu di wahana bermain/pasar malam. Saat sang kakak mau ke toilet ada yang mengambil dompetnya (dicuri) – keterangan subjek masih belum jelas (S2: 44a) Kakak lalu mencari adiknya yang sudah tidak ada lagi di tempat (S2: 44b) Anak kecil itu diculik oleh badut (S2: 38a) Anak kecil itu dibawa ke rumah si badut, dan ditaruh di sebuah kamar (S2: 44c) Badut cewek itu lalu mengancam kakaknya, bila tidak	R2 R5 RB

		menyerahkan uang 300 Juta si adik yang diculik akan dilukai (S2:38b)	
49.	Eh nih nih.. terus terus,, masih inget gak tadikan ada badut tuh disana tuh, pake baju apa sih badutnya		
50.	Pake baju badut		
51.	Iya. Inget nggak warnanya?		
52.	Ada kuning-kuningnya,	Baju badut ada warna kuning (S2: 52a)	R3
53.	Itu aja? kuning aja,? Badutnya ada berapa?		
54.	Ada dua	Jumlah badutnya dua orang (S2: 54a)	R2
55.	Iya. Badutnya gimana aja?		
56.	Ada yang pake merah-merah disini terus disini (sambil menunjuk beberapa bagian wajahnya), terus kaya lipstik gitulah pokoknya	Salah satu badut ada yang menggunakan lipstik berwarna merah di wajahnya (S2: 56a)	R3
59.	Terus yang ambil dompetnya tuh, cowok apa cewek?		
60.	Cowok	Dompet si kakak diambil oleh cowok (S2: 60a)	R2
61.	Gimana bajunya?		
62.	Ya.. bajunya panjang gitu	Baju laki-laki itu panjang (S2: 62a)	R3

63.	Tadi suara apa aja yang didengar coba?		
64.	Yang disuruh bayar 300 juta itu yang paling aku inget	Ketika badut penculik meminta tebusan sebesar 300 juta pada kakaknya (S2: 64a)	
65.	Anaknya diculik dimana sih tempatnya?		
66.	Di Tokai (disini anak mulai terlihat bosan dan ingin mengalihkan pembicaraan)	Jawaban anak mulai lagi tidak serius	
73.	Kira kira kalo kamu jadi badutnya yang nyulik anaknya kamu apain anaknya?	S2 bila menjadi badut akan mengembalikan anak ke kakaknya karena dia orang baik (S2: 74, 76, 78a)	CP2
74.	Kubuang,,,		
75.	Iya? Kemana?		
76.	Ke mbaknya		
77.	Ehhh gak jadi bayar 300 juta		
78.	Iya karena aku kan orang baik		
79.	Terus kalo kamu jadi mbaknya yang diculik tadi,, mmm.. namanya siapa? Disebutin gak?		
80.	Gatau, disebutin tapi lupa		
81.	Kalo misalnya kamu jadi mbaknya, kamu bakal gimana?		

82.	Aku Tokai...		
85.	Aku mau nanya lagi, kalo misalnya kamu jadi anaknya yang diculik gimana?		
86.	Ya aku nangis	Bila menjadi anak yang diculik ia menangis (S2: 86a)	CP1

Kode : Subyek 3 (S3)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
12.	Nonton film judulnya badut penculik yang kejam.	Judul filmnya, badut penculik yang kejam (S3: 12a)	R1
21.	Badut penculik yang kejam? Boleh ceritain gak itu gimana? Dari awal tadi sampek terakhir kamu nonton.		
22.	Jadi tadi ada <i>anak perempuan</i> yang waktu kecilnya disuruh kerja oleh ayahnya.	Ada seorang perempuan yang ketika ia kecil disuruh bekerja oleh ayahnya (S3: 22a)	R2 RB
24.	Kerja. Dia gak mau miskin. Dia jadi badut dan menyamar di tempat.. di pasar malam. Terus ada anak kecil sedang bermain di tempat itu, dia dengan <i>temannya</i> bekerjasama supaya bisa menculik anak itu. Setelah menculik anak itu badut dan temannya itu minta nomor telepon si <i>kakaknya</i> anak kecil itu. Terus,.. kan di telepon, setelah di telepon minta tebusan uang,	Ayah dari anak itu tidak ingin miskin (S3: 24a) Anak perempuan itu saat besar lalu menjadi badut di sebuah pasar malam (S3: 24b) Ada seorang anak kecil sedang bermain di pasar malam. Badut itu kemudian bekerja sama dengan	R2 R5 RB

		<p>temannya untuk menculik anak itu (S3: 24c)</p> <p>Setelah berhasil menculik anak itu, temannya lalu meminta nomor telepon kakak dari anak yang diculik itu (S3: 24d)</p> <p>Penculik meminta uang tebusan pada kakaknya (S3: 24e)</p>	
28.	<p><i>Ada anak kecil dengan teman-teman yang lain, anak kecil menenangkan anak kecil itu supaya berhenti menangis. Terus setelah kakaknya di telepon dan meminta uang tebusan, bicara dan bertengkar.</i></p>	<p>Terdapat beberapa anak lainnya yang juga diculik. Mereka menenangkan anak yang diculik supaya berhenti menangis (S3: 28a)</p> <p>Ditelpon kakak dari anak yang diculik terlibat adu mulut/pertengkar dengan si penculik (S3: 28b)</p>	<p>R2</p> <p>RB</p>
29.	<p>Terus? Udah sampek gitu?</p>		
30.	<p>.... (hanya mengangguk)</p>		
31.	<p>Hmm, tadi disiksa? Eh apa, badutnya waktu kecil diapain sama ayahnya?</p>		
32.	<p>Disiksa disuruh kerja.</p>	<p>Ketika kecil si badut perempuan disiksa dan disuruh bekerja oleh ayahnya (S3: 32a)</p>	<p>RB</p>
33.	<p>Disuruh kerja?</p>		
34.	<p>Buat nyari makan buat ayahnya.</p>	<p>Ia bekerja untuk mencari makan buat ayahnya (S3:</p>	<p>RB</p>

		34a)	
49.	Oh, di pasar malam, itu ee kenapa..... tadi itu kan dia nyamar jadi badut. Itu kenapa kok dia nyamar? Ngapain?		
50.	Dia gak kepingin miskin, dia pingin jadi orang kaya.	Perempuan itu tidak ingin menjadi miskin dan ingin jadi kaya (S3: 50a)	CP2
54.	Nyamar buat jadi penculik setelah itu minta tebusan	Penculik bekerja sebagai badut hanya sebagai modus agar bisa menculik anak dan meminta uang tebusan (S3: 50b)	CP2
69.	Badut, namanya ingat gak? Ada yang ingat namanya?		
70.	Ella	Nama anak yang diculik adalah Ella (S3: 70a)	R2
75.	Oke, kakaknya Ella lupa ya. Itu badutnya cewek apa cowok?		
76.	Cewek	Badut penculiknya cewek (S3: 76a)	R2
79.	Teman-teman yang lain itu badut apa bukan?		
80.	Ada yang badut ada yang bukan		
81.	Ada yang badut ada yang bukan. Yang badut berapa orang?		
82.	Sekitar 2 atau 3.		
83.	2 atau 3? Berarti kalau sama kakak ceweknya yang jadi badut tadi,		

	badutnya jumlahnya berapa?		
84.	3 orang, sama 1 temannya yang bukan badut jadi 4.	Ada tiga orang badut dan satu orang temannya yang tidak menyamar jadi badut (S3: 84a)	R2
85.	Oh.. berarti ada badut cewek 1, terus yang lainnya...		
86.	2 badut lain.		
87.	2 badut itu cowok apa cewek?		
88.	<i>(menggelengkan kepala)</i> Kan pakek topeng		
89.	Ohh.. pakek topeng kamu gak tau yaa. Terus yang satunya bukan badut?		
90.	Iya		
91.	Itu cowok apa cewek yang bukan badut?		
92.	Cowok	Salah satu teman si badut yang tidak menggunakan baju badut adalah cowok (S3: 92a)	R2
93.	Cowok? Dia ngapain?		
94.	Dia itu yang ngalihin perhatian kakaknya Ella. Biar badutnya bisa nyulik Ella.	Cowok itu mengalihkan perhatian kakaknya Ella supaya badut bisa menculik Ella (S3: 94a)	RB
95.	Nyari perhatian biar badutnya bisa nyulik Ella, oke. Itu nyari		

	perhatiannya kayak gimana?		
96.	Ngambil dompet kakaknya terus lari. Jadi biar kakaknya ngejar terus badutnya bisa nyulik Ella.	Dompet kakaknya Ela dicuri kemudian pencuri itu lari, agar kakaknya mengejar dan Ella sendirian lalu badut itu bisa menculik Ella (S3: 94a)	RB
101.	Itu gimana sih kok bisa diculik pas waktu itu tuh?		
102.	Itu alasannya disuruh mau ikut apa gak.	Ella mengikuti badut penculik begitu saja (S3: 102a)	RB
103.	Mau apa?		
104.	Ikut badutnya apa gak, terus Ella-nya mau, jadinya ya diculik	Badut menawarkan agar Ella ikut dengan dia. Ella kemudian mau dan akhirnya ia diculik (S3: 102a)	RB
111.	Terus itu kakaknya gak tau?		
112.	Kakaknya pertamanya gak tau, terus kan habis dompet kakaknya sudah diambil, itu baru inget Ella sendirian, terus nyari Ella sampai kemana-mana akhirnya di telepon sama badutnya itu.	Setelah dompet kakaknya Ella sudah kembali, dia baru ingat bila Ella ditinggal sendirian (S3: 112a) Kakaknya Ella lalu mencari Ella kemana-mana, hingga akhirnya si badut penculik menelponnya (S3: 112b)	RB
116.	Gak ketemu, terus di telepon sama badutnya itu buat minta uang tebusan.	Badut penculik menelpon kakaknya Ela untuk meminta uang tebusan (S3: 112b)	RB
117.	Itu kok bisa nelfon kakaknya?		

118.	Dapat nomornya dari Ella-nya soalnya kakak temennya yang laki-laki itu bilang ke Ella katanya, "kamu mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya". Jadi bohongin Ella.	Ella terpaksa memberikan nomor telepon kakaknya karena ia diancam oleh penculik. Penculik itu (laki-laki temannya si badut) berkata "mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya" (S3: 118a)	RB MCR2
119.	Yang minta badutnya?		
120.	Bukan, yang minta yang teman laki-lakinya.		
125.	Oh... kerjasama. Itu dimana, Ella itu habis diculiknya dimana?		
126.	Dibawa ke rumahnya badut itu,	Setelah diculik Ela dibawa ke rumahnya badut (S3: 126a)	R5 RB
131.	Dibawa ke rumahnya badut itu... terus di... kamu ingat gak sih itu rumahnya kayak gimana?		
132.	<i>Geleng kepala</i>		
133.	Gak ingat? Itu emangnya waktu di rumah ditaruh dimana?		
134.	Di kamar, disitu juga banyak anak-anak yang juga diculik.	Ela disekap di kamar dan disana terdapat banyak anak yang diculik (S3: 134a)	R2 R5
135.	Banyak anak yang diculik? Berarti sebelumnya badutnya udah nyulik		
136.	Udah		

137.	Ooh, itu berapa? Kira-kira berapa anak? Kamu ingat gak berapa anaknya? Temannya, yang diculik?		
138.	Hmmm 6 atau 7	Ada 6 atau 7 (cewek-cowok) anak lainnya yang diculik (S3: 138a)	R2
142.	Cewek cowok.		
143.	Cewek cowok? Ceweknya berapa, cowoknya berapa?		
144.	Gak tau, gak inget.		
145.	Itu waktu Ella dibawa kesitu anak-anaknya lagi ngapain?		
146.	Lagi tidur	Anak-anak lainnya yang diculik sedang tidur ketika Ella dibawa masuk ke kamar (S3: 146a)	RB
147.	Lagi tidur? Terus waktu Ella masuk...		
148.	Waktu Ella masuk, setelah dimintai nomor telepon, kan yang laki-lakinya keluar, yang penculiknya itu, terus yang teman-temannya Ella itu bangun terus nyoba buat nenangin Ella.	Penculik (cowok temannya si badut) keluar dari kamar itu setelah ia mendapatkan nomor telepon kakaknya Ella. Anak-anak di dalam kamar itu lalu bangun dan menenangkan Ella (S3: 148a)	RB
150.	Terus nenangin Ella biar gak nangis lagi	Anak-anak itu lalu menenangkan Ella agar tidak menangis lagi (S3: 148b)	RB
151.	Nenangin Ella? Oh.. berarti sebelumnya Ella nangis ya? Menurut kamu kenapa sih kok Ella nangis?		

152.	Karena setelah ditinggal kakaknya dia diculik sama badut tapi dia sebenarnya gak tau kalau bakalan diculik	Setelah ditinggal oleh kakaknya, Ella menangis karena sadar bahwa ia telah diculik oleh badut (S3: 152a)	CPI
153.	Oh jadi dia gak tau kalau bakalan diculik, jadi dia nangis itu kenapa?		
154.	Takut	Perasaan Ella takut saat tahu ia ternyata diculik (S3: 154a)	R4
155.	Takut? Terus kamu inget gak ciri-ciri badutnya kayak gimana? Pakai baju apa gitu..?		
156.	<i>Menggelengkan kepala</i>		
157.	Kalau Ella.. Ella pakai baju apa?		
158.	Ella pakai baju warna merah	Ella mengenakan baju <i>dress</i> berwarna merah (S3: 158a)	R3
160.	Dress		
164.	Dikuncir satu		
166.	Panjang	Rambutnya Ella panjang dan dikuncir satu (S3: 158a)	R3
169.	Nggak? Pendek ya.. biar gak gerah yaa. Kakak juga rambutnya pendek. Eee... terus kalau kakaknya, kakaknya gimana ciri-cirinya?		
170.	Ya.. rambutnya panjang, baju atasannya warna pink, pakai celana hitam.	Ciri-ciri kakaknya Ella ialah rambutnya panjang, mengenakan baju berwarna pink, dan menggunakan	R3

		celana hitam (S3: 170a)	
173.	Kan tadi temannya badutnya yang cowok itu nyuri. Nah dia nyuri apa sih dari kakaknya?		
174.	Ngambil dompetnya kakaknya buat ngalihin perhatiannya kakaknya sama adeknya, terus kan kakaknya ngejar si laki-laki itu buat ngambil dompetnya lagi, nah Ella-nya itu ditawarkan sama badut perempuannya mau ikut apa gak?	Temannya si badut mencuri dompet kakaknya Ella untuk mengalihkan perhatian (S3: 94a) Kakaknya Ella lalu mengejar si laki-laki pencuri dompet, dan Ella lalu ditawarkan sama badut perempuan untuk ikut dengan dia (S3: 174a)	RC
175.	Itu sebelum yang kakaknya ngejar itu, kok bisa si cowoknya ngambil dompet kakaknya?		
176.	Waktu itu kakaknya mau ke toilet, waktu ngeluarin dompet tiba-tiba diambil.	Dompet kakaknya Ella diambil ketika ia mengeluarkan dompetnya saat hendak ke toilet (S3: 176a)	RC
177.	Tiba-tiba diambil yah. Itu kan tadi kamu bilang Ella disuruh ngasih nomornya kakaknya, itu Ella langsung mau?		
178.	Itu Ella sebenarnya gak mau, tapi yang temannya itu alasannya “mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu”	Awalnya Ella tidak mau memberikan nomor telepon kakaknya, tetapi ia diancam oleh teman si badut dengan berkata, “mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu” (S3: 118a)	RC MCR2
179.	Itu siapa yang ngasih tau kayak gitu?		

180.	itu kan Ella ditanyain sama temannya yang laki-laki itu	Ella ditanyai nomor telepon kakaknya oleh teman laki-lakinya si badut (S3: 118b)	RC
192.	Sebenarnya dia gak mau ngasih tau nomor teleponnya, tapi dipaksa.	Ella sebenarnya tidak ingin memberitahu nomor kakaknya, tapi dia dipaksa (S3: 118b)	RC
193.	Dipaksa? Oh..dipaksa yaa.sedih yaa. Terus tadi itu kan diculik, dibawa ke rumah yaa. Terus respon kakaknya waktu ditelepon sama penculiknya gimana?		
194.	Kaget sama takut.	Perasaan kakaknya Ella ketika ditelpon sama si penculik adalah kaget dan takut (S3: 194a)	R4
201.	Ke badutnya? Hmm terus tadi adegan yang paling kamu inget itu yang mana? Diantara semua cerita itu?		
202.	Ya yang Ella waktu diculik itu.		
203.	Ella waktu diculik? Nah kamu coba bayangin waktu Ella diculik itu tuh kalau kamu jadi Ella gimana kalau diculik?		
204.	Gak mau ikutin badutnya.	Apabila S3 menjadi Ella dia tidak mau ikut pergi sama si badut (S3: 204a)	CP1
205.	Gak mau ngikutin? Terus Ella tadi itu mau ngikutin?		
206.	<i>Mengangguk</i>		
207.	Awalnya mau itu sama badutnya diapain?		

208.	Dibujuk	Ella mau ikut pergi dengan si badut karena ia berhasil dibujuk (S3: 208a)	CP1
209.	Dibujuk? Ohh, kalau misal kamu jadi Ella, misalnya kakak badutnya nih, 'ayok kamu ikut sama kakak nanti kakak bantuin nyari kakak kamu' gitu, kamu mau gak?		
210.	Gak		
211.	Kenapa kok gak mau?		
212.	Karena sama orangtua sudah diajarin gak boleh sembarangan sama orang yang gak dikenal.	Tidak boleh sembarangan ikut dengan orang yang tidak dikenal (S3: 212a)	RD
213.	Gak boleh sembarangan sama orang yang gak dikenal, terus kalau misalnya kamu ada di cerita itu, melihat langsung, kamu ngelihat kejadian waktu Ella diculik, nah itu kamu pingin ngapain waktu itu?		
214.	Pingin ngasih tahu kakaknya terus bantuin Ella supaya bisa kabur sama teman-temannya.	Apabila S3 melihat kejadian ketika Ella diculik, ia akan memberitahu kakaknya Ella lalu membantu Ella supaya bisa kabur (S3: 214a)	CP1
216.	Ngasih tau tempatnya culiknya dimana biar bisa diselamatin		
229.	Belum. Terus apa lagi ya.. berarti, coba kakak rangkum ya yang kamu ceritain. Jadi awalnya itu ada anak kecil yang disiksa disuruh kerja sama bapaknya. Buat nyari makan buat bapaknya. Terus dia itu gak mau miskin.		
230.	Pas kecil disiksa jadi waktu udah besar dia itu gak mau miskin. Dia	Ketika kecil badut itu disiksa dan saat besar ia	RC

	pingin jadi orang kaya.	bertekad tidak ingin miskin dan mau jadi kaya (S3: 230a)	RB
233.	Sama kakaknya lagi ke pasar malam. Itu Ella waktu di pasar malam baru datang langsung di culik apa gimana?		
234.	Kan baru datang terus dia itu lagi main. Terus kan udah selesai main itu kakaknya mau ke toilet. Nah pas itu dompetnya diambil sama temannya badutnya.	Ketika tiba di pasar malam, Ela kemudian main sebuah wahana (S3: 234a) Setelah selesai main kakaknya ingin ke toilet. Lalu dompetnya dikeluarkan kemudian diambil oleh temannya si badut (S3: 176a)	RC
235.	Itu main apa?		
240.	Jadi kayak helikopter-helikopteran gitu.	Ella menaiki wahana helikopter (S3: 240a)	MCR1
245.	Selain helikopter yang mutar-mutar itu, disitu ada permainan apa lagi?		
246.	Gak tau.		
255.	Cowok datang ngambil dompetnya terus habis itu apa?		
256.	Lari. Cowok itu lari.	Setelah mengambil dompet kakaknya Ella, laki-laki temannya si badut kemudian lari. (S3: 94a)	RC
258.	Kakaknya itu kejar-kejaran, setelah itu badutnya itu ngajak Ella mau ikut apa gak,	Kakaknya Ella lalu mengejar si pencuri itu dan Ella yang ditinggal sendirian lalu diajak pergi oleh si badut penculik (S3: 174a)	RC

267.	Ella-nya langsung mau ya.. terus habis itu dia baru nyadar kalau diculik itu gimana tadi?		
268.	Itu waktu sampai rumahnya si badut	Ella baru sadar bila ia diculik ketika sudah sampai di rumah si badut (S3: 268a)	RC RB
273.	Ada anak-anak lain yang diculik terus anaknya itu nenangin Ella yang lagi nangis?		
274.	Iya. Itu setelah diculik sampai dibawa ke rumahnya. Dibawa ke ruangan.	Setelah sampai di rumah si badut, Ella lalu dibawa masuk ke sebuah ruangan. Anak-anak lain yang juga berada di ruangan itu dan bernasib sama-diculik-berusaha untuk menenangkan Ella yang menangis (S3: 150a)	RC
275.	Dibawa ke ruangan?		
276.	Iya kayak kamar gitu. Nah di kamar itu ada banyak anak-anak lain yang juga diculik lagi tidur	Ruangan itu seperti sebuah kamar. Di kamar itu banyak anak-anak yang sedang tidur dan mereka bernasib sama dengan Ella-diculik (S3: 276a)	RB RC
284.	Terus anak-anak itu ngehibur Ella biar gak sedih.	Anak-anak itu menghibur Ella agar tidak bersedih (S3: 284a)	RB
314.	Bedanya tujuannya antara badut yang di rumah kamu sama badut yang di film tadi apa?		

315.	Kalau menurutku di film tadi tujuannya buat nyulik anak kecil, kalau di rumah buat cari sumbangan.	Menjadi badut hanyalah modus yang dilakukan untuk memudahkan penculik melakukan aksinya untuk menculik anak (S3: 315a)	CP2
318.	Tapi gak boleh jauh-jauh kalau ngikutin, nanti dicariin. Terus hikmah yang bisa diambil dari film tadi itu apa sih kalau misal kamu kayak tadi?		
319.	Kalau misalnya ketemu sama orang yang yang gak dikenal perlu tanya-tanya dulu (<i>sempat tidak terdengar karena kelas berisik</i>)	Bila bertemu dengan orang yang tidak dikenal perlu mengetahui sifatnya dan tujuannya dengan cara bertanya kepadanya (S3: 319a)	RD
320.	Oh.. jangan nurutin kalau diajak orang, perlu tanya-tanya. Ee... kenapa kok perlu tanya-tanya?		
321.	Karena itu biar tau sifatnya atau tujuannya		



Kode : Subyek 4 (S4)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
26.	<p>Jadi pertamanya itu ada seorang <i>badut</i>, badut itu masa kecilnya itu miskin. Dia itu miskin pas besarnya itu jadi badut. Dia itu untuk menjadi kaya, dia itu menjadi badut yang jahat, yang mencuri orang-orang. Pada suatu hari, dia itu sudah bersiap-siap ke taman bermain saat malam-malam. Dia itu mencari mangsanya, saat mencari mangsanya, dia itu melihat <i>anak</i> yang bernama Ela. <i>Ela</i> itu didampingi seorang <i>kakak</i> yang bernama, dia didampingi kakak. Setelah itu badutnya sudah mengincar anak itu. Lalu <i>teman si badut</i> itu sedang menjalankan rencananya, yaitu untuk mengalihkan perhatiannya dengan mencuri dompetnya. Saat rencana dilakukan, kakak Ela tersebut mau menangkap pencurinya. Saat Ela ditinggal, Ela didampingi banyak badut. Yang badut itu rencananya itu mau menculik anak itu. Saat di itu, badut itu berkata “Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu”. Ela tersebut mau mencari dengan badut-badut tersebut. Saat kakaknya mengejar, akhirnya dikasihkan dompet tersebut. Saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut berkata “tidak, Ela, kamu dimana ?” Ela dibawa ke rumah seorang badut itu. Lalu badut itu mentidur, eh membawa Ela itu ke ruangan yang didalamnya banyak sekali hasil culikannya, <i>anak-anak culikannya</i>. Setelah itu Ela dimintai nomor kakaknya. Setelah dikasih nomor kakaknya, teman badut</p>	<p>Ada seorang anak yang pada masa kecilnya hidup miskin. Ketika besar ia memutuskan menjadi badut (S4: 26a)</p> <p>Badut itu ternyata jahat. Badut itu ingin menjadi kaya. Pekerjaannya sebagai badut hanya untuk penyamarannya agar mudah untuk menculik anak-anak (S4: 26b)</p> <p>Pada suatu malam di taman bermain, si badut melihat seorang anak yang bernama Ela (S4: 26c)</p> <p>Ela bersama kakaknya di taman bermain itu (S4: 26d)</p> <p>Badut itu langsung mengincar anak itu (S4: 26e)</p> <p>Salah seorang teman si badut menjalankan rencananya untuk mengalihkan perhatian kakaknya Ela dengan mencuri dompetnya (S4: 26f)</p> <p>Kakaknya Ela lalu meninggalkan Ela dan mengejar pencuri itu (S4: 26g)</p> <p>Ketika Ela ditinggal sendirian, beberapa badut menghampirinya dan berkata “Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu”. Dengan polosnya Ela pun ikut dengan si badut (S4:</p>	<p>R2</p> <p>R5</p> <p>RA</p> <p>RB</p> <p>MCR2</p>

	<p>tersebut menelpon kakaknya Ela. Setelah ditelpon, kakak Ela,,, kakak Ela mengangkatnya. Setelah mengangkatnya, ada yang berkata “halo, Adek kamu ada disini, Ela” setelah itu, intinya dia itu mmm eeee, intinya dia itu mau mencari adeknya, tapi badutnya itu tidak mau. Tapi dengan 300 juta. Badut itu meminta dengan 300 juta dalam 3 hari. Jika tidak ada, adek Ela tersebut akan disiksa. Kakak Ela tersebut menangis-nangis, dia mencari bantuan setelah akhirnya dipotong.</p>	<p>26h)</p> <p>Dompetnya kakak Ela akhirnya dikembalikan oleh si pencuri. Namun, saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut panik dan berkata “tidak, Ela, kamu dimana ?” (S4: 26i)</p> <p>Ela ternyata dibawa kerumah si badut dan dimasukkan ke sebuah ruangan yang di dalamnya terdapat beberapa anak yang juga bernasib sama dengan dia, diculik oleh si badut (S4: 26j)</p> <p>Ela lalu dimintai nomor telepon kakaknya. Teman badut tersebut lalu menelpon kakaknya Ela (S4: 26k)</p> <p>Kakak Ela mengangkat telepon. Dia lalu mengetahui bahwa adiknya bersama si badut. Badut itu memeras dan mengancamnya, dimana dia harus menyerahkan 300 juta dalam 3 hari. Jika tidak, maka Ela akan disiksa (S4: 26l)</p> <p>Kakaknya Ela menangis dan kemudian mencari bantuan (S4: 26m)</p>	
33.	Nggak asik ya, emm tapi didalam cerita itu ada gak sih yang menurut adek paling berkesan		
36.	Eh, ada. Waktu kakaknya mencari-cari adeknya	Si kakak mencari adiknya yang hilang (S4: 36a)	
39.	Itu kakak pingin tau dong, kakaknya Ela itu namanya siapa sih?		

42.	Lupa		
43.	Itu tapi Adek tau ciri-cinya apa?		
46.	Dia itu tinggi, baik	Ciri-ciri dari kakaknya Ela tinggi dan sifatnya baik (S4: 46a)	R3 RA
48.	Sayang sama Ela	Sayang dengan Ela (S4: 46a)	RA
50.	Kakaknya bajunya Ela itu bajunya warna putih	Baju kakaknya berwarna putih (S4: 46a)	R3
52.	Hitam	Rambutnya hitam (S4: 46a)	R3
57.	Emm terus kalo ciri-cirinya Ela kayak gimana?		
62.	Eem dia itu anaknya manja, anaknya kaya, anaknya itu dia itu sayang kakaknya.	Ela sifatnya manja, dia berasal dari keluarga kaya, dan sayang dengan kakaknya (S4: 62a)	RA
63.	Terus apa, ciri-ciri wajahnya itu kayak gimana?		
64.	Dia itu imut, mirip dengan masa kecil badut si penjahat	Imut, dan wajahnya mirip dengan masa kecil si badut penculik (S4: 64a)	R3
65.	Itu adek taunya pas badut, eh si Ela mirip si badut pas kecil darimana?		
66.	Saat, ee teman badut itu menelpon kakaknya Ela, dari situ dia sadar kalo Ela ini mirip dengan masa kecil badut tersebut	Ketika teman si badut menelpon kakaknya Ela, badut pun sadar bahwa Ela mirip dengan dirinya ketika kecil (S4: 66a)	RB

67.	Terus tadi kan Adek ngeliat badutnya itu ya, itu ciri-cirinya gimana sih?		
68.	Badutnya itu ada 3. Semuanya itu, yang 2 cowok yang 1 cewek. Yang cewek itu dia adalah bosnya dari badut-badut tersebut	Jumlah badut penculik ada tiga orang. Dua cowok dan satu cewek. Ceweknya merupakan bosnya (S4: 68a)	R2
71.	Terus ? wajahnya gitu?		
72.	Wajahnya itu dikasih bedak yang banyak. Habis itu di sekitar matanya dikasih ee lipstik kayaknya itu ya. Habis itu mulutnya di kasih lipstik warna merah	Wajahnya dikasih bedak. Di sekitar matanya dan di mulutnya dikasih lipstik berwarna merah (S4: 72a)	R3
73.	Itu semua badut kayak gitu dek?		
74.	Iya, kalo badut yang anak buahnya itu pake topeng bagian mulutnya.	Badut cowok menggunakan topeng di bagian mulutnya (S4: 74a)	R3
79.	Jadi, satu bos 2 anak buah gitu ya. Terus selain 2 badut itu ada yang lain nggak?		
82.	Pacarnya si badut yang menculik Ela	Pacar dari badut cewek juga terlibat dalam aksi penculikan (S4: 82a)	R2
83.	Gimana itu ciri-cirinya?		
84.	Dia itu tinggi, dia itu tampang-tampang jahat	Ciri-ciri pacarnya si badut cewek tinggi dan terlihat seperti orang jahat (S4: 84a)	R3
93.	Dikit ya, coba gini, tadi adek bayangin dari awal adek itu		

	kayak ngeliat adek itu ada di dalam film itu, adek kayak ngeliat dari belakang semua tokoh itu gimana coba bayangin. Kalo adek suka bayangin sambal merem ya berarti Adek merem aja.		
96.	Bayangin aku?		
97.	Bayangin itu, semua yang ada di film		
99.	Adek denger suara-suara gitu?		
102.	Suara-suara taman bermain, suara kakak Ela, suara badut, pacarnya badut	Suara taman bermain, suara kakak Ela, suara si badut dan pacar si badut (S4: 102a)	MCR2
103.	Terus Adek disitu liat apa		
104.	Taman bermain, habis itu rumah badut itu, udah	Taman bermain dan rumah si badut (S4: 104a)	R5
105.	Udah?, eh nggak di awal. di awal ini kan di taman bermain ya dek ya, di taman bermain itu ada apa aja yang adek liat di situ?		
106.	Wahana-wahana permainan yang dinaiki Ela	Wahana-wahana permainan yang dinaiki Ela (S4: 106a)	MCR1
107.	Ela naik apa?		
108.	Ela naik kereta putar	Wahana yang dinaiki Ela ialah kereta putar (S4: 108a)	MCR1
118.	Mau ke kamar mandi, kakak mau ke kamar mandi, Ela ayo ikut. Tapi Elanya tidak mau	Kakaknya Ela mau ke kamar mandi, tapi Ela tidak mau ikut (S4: 118a)	RB

119.	Itu kenapa kok gak mau?		
120.	Dia itu pingin mainan yang lain	Ela tidak mau ikut ke kamar mandi karena masih ingin naik wahana permainan lain (S4: 120a)	CP1
121.	Terus akhirnya ditinggal ?		
122.	Akhirnya mau ditinggal, habis itu dia ngeluarin dompet langsung diambil pencuri tersebut	Kakak si Ela lalu mengeluarkan dompet dan tiba-tiba diambil oleh si pencuri (S4: 122a)	RB
127.	Terus habis itu setelah diambil kakaknya balik?		
128.	Kakaknya balik, terus setelah balik, Ela sudah di apa ya, diambil sama badut	Sekembali si kakak dari mengejar si pencuri, Ela sudah tidak ada. Ia sudah diculik oleh si badut (S4: 26i)	RB RC
129.	Ooh, itu dibawa kemana itu terusan?		
130.	Ke kamar, eh ke rumahnya badut	Ela dibawa ke rumahnya si badut, dimasukkan ke kamar (S4: 26j)	R5
131.	Coba Adek bayangin, tadi kayak gimana sih filmnya, Adek ikutin dari belakang, itu Adek bayangin rumahnya itu kayak gimana, warnanya?		
132.	Warnanya itu putih, kuncinya itu agak kecoklat-coklatan putih, jadi dalemnya itu ada sofa-sofa nanti lurus, terus nanti kiri, kanan lagi, di dalemnya itu ada hasil penculikan anak-anak	Warna dinding rumah itu putih, kuncinya berwarna coklat putih, di dalemnya ada sofa-sofa. Di sebuah kamar terdapat beberapa anak yang disekap. Mereka sama seperti Ela, diculik oleh si badut (S4: 132a)	MCR1

133.	Ada berapa orang?		
134.	6	Terdapat 6 orang anak dalam ruangan itu (S4: 134a)	R2
137.	Hmm jadi disitu nggak terjadi apa-apa?		
138.	Nggak		
139.	Terus selama di culik itu si Ela diapain sih?		
140.	Di gandeng, dengan imbalan menemukan eee kakaknya, diantar ke kakaknya	Ketika diculik, Ela digandeng oleh si badut dengan tujuan untuk diantarkan ke kakaknya (S4: 140a)	RC
143.	Itu tujuannya di culik tadi buat apa?		
144.	Ee, buat itu, agar badut tersebut kaya dengan menjual anak tersebut 300 juta selama 3 hari	Si badut menculik Ela agar ia bisa meminta uang tebusan 300 juta ke keluarganya, sehingga ia bisa menjadi kaya (S4: 144a)	CP2
151.	Nggak di apa ya, di baik-baik-in aja gitu?		
152.	Pertamanya di jambak-jambak gitu	Ela awalnya dijambak oleh si Badut (S4: 152a)	RB
153.	Terus habis itu selain di jambak?		
154.	Di giniin, eeh di tarik pipinya	Pipinya ditarik (S4: 154a)	RB
165.	Itu telponnya isinya bilang gimana dek?		
166.	Eehh, Ela kan di suruh ngomong, kan biar..kan kakaknya Ela itu bilang kalau si badut itu penipu. Dia membuktikannya	Ela disuruh ngomong agar kakaknya percaya kalau Ela benar bersama si badut (S4: 166a)	RB

	dengan suara Ela tersebut		
167.	Terus Ela di apain itu biar mau?		
168.	Di ancam	Ela diancam (S4: 168a)	RB
180.	Mau mendatangi markas tersebut	Apabila menjadi kakak si Ela, S4 akan mendatangi markas si penculik (S4: 180a)	CP1
181.	Kalo Adek jadi si Ela itu?		
182.	Eeh pasrah	Apabila menjadi si Ela, ia akan pasrah (S4: 182a)	CP1
183.	Pasrah? mmm mau ngggak ditinggal kakaknya?		
184.	Nggak mau	S4 juga tidak mau bila ditinggal sama kakaknya (S4: 184a)	CP1
186.	Eeh, kalo sudah gak ada harapan lagi pasrah, kalo masih ada jalan keluarnya, berusaha untuk kabur dari rumah itu	S4 akan pasrah bila menghadapi situasi itu, namun bila ada jalan keluar ia akan mencoba untuk kabur (S4: 182b)	CP1
190.	Eeh ngikutin si kakak	S4 akan mengikuti si kakak bila menjadi Ela (S4: 184a)	CP1
191.	Terus kalo misalnya Adek jadi posisi kakaknya? kan Adek waktu itu punya adek ya misalnya, ngajak adek ke taman bermain, eh, Adek jadi sebagai kakak ya, jadi kakak bakal manggil kak Divio, kak Divio bakal manggil ninggalin Adek nya nggak?		
194.	Kalo dia nolak kita anu aja kita paksa	Apabila menjadi kakak dari si Ela, S4 akan memaksa si Ela	CP1

196.	Kalo dia masih nolak, kita ke toiletnya nanti saja	untuk tetap ikut ke toilet dengannya (S4: 194a) Bila masih nolak, ke toiletnya ditunda saja (S4: 196a)	
197.	Yang penting ditemenin dulu gitu ya, terus kalo misalnya Adek jadi si badut?		
198.	Tidak, berusaha semampunya, tidak dengan cara curang, cara jahat	Apabila menjadi si badut, S4 akan berusaha semampunya dan tidak dengan cara yang salah (melakukan kejahatan) (S4: 198a)	CP2
199.	Jadi harusnya gimana?		
200.	Eee, menghibur anak-anak dengan melakukan pertunjukan	S4 akan berusaha semampunya dengan menghibur anak dan melakukan pertunjukkan untuk mendapatkan uang (S4: 198a)	CP2
223.	Mm, terus dari film tadi yang Adek dapetin apa sih? pelajaran apa yang Adek dapet?		
224.	Kita harus menyayangi sesama keluarga, setelah itu jika kita ingin kaya bukan dengan cara jahat, tapi dengan usaha semampu kita	Harus menyayangi keluarga, dan bila ingin jadi kaya harus berusaha dengan baik bukannya melakukan segala cara (seperti menjadi jahat) untuk menjadi kaya (S4: 224a)	RD

Kode : Subyek 5 (S5)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
72.	Haa yayaya oke, kakak tanya, eh bukan tanya dulu, kakak mau kamu ceritain tadi filmnya kayak apa sih		
73.	Tadi filmnya gak nyeremin, biasa, ada badut		
74.	Ndak ndak gitu, dari awal gimana ceritanya runtut sampek akhir gimana?		
77.	Ya nggak mau itu panjang kok		
78.	Loh nggak papa, ceritanya gimana dari awal tadi?		
79.	Ceritanya ..ceritanya ada <i>anak gembel</i> terus dimarahi <i>ayahnya</i> terus pas besar itu dia jadi penculik selesai	Ada seorang anak kecil yang hidupnya melarat dan sering dimarahi ayahnya. Ketika besar ia menjadi penculik (S5: 79a)	R2 RB
80.	Oh gitu?		
85.	Iya		
86.	Dia pakek baju apa?		
87.	Baju <i>badut</i>	Penculik itu menggunakan kostum badut (S5: 87a)	R3

88.	Oh badut, emang ceritanya sesingkat itu ta?		
89.	Iya		
92.	Judulnya apa judulnya?		
93.	Judulnya..apa ya, tadi .. Badut.. penculik yang kejam	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam (S5: 93a)	R1
104.	Yang diculik siapa?		
105.	Yang diculik ya anak, <i>anak pakek baju merah</i> nggak tau namanya siapa	Anak yang diculik mengenakan baju merah (S5: 105a)	R2 R3
106.	Terus yang nyulik siapa?		
107.	Yang nyulik badutnya, yang anaknya tadi pas kecil dimarahin ayahnya gara gara.. apa ya, gara gara dia itu nggak.. apa.. apaa. Apa sih, nggak tau..	Si badut ketika kecil sering dimarahi oleh ayahnya karena... (S5: 107a)	RB
108.	Apa? Anaknya nakal?		
109.	Enggak, anaknya dimarahin sama ayahnya gara-gara dia itu mau kaya	Si badut ketika kecil dimarahi ayahnya karena dia mau menjadi kaya (S5: 107a)	RB
114.	Dimana nyuliknya		
115.	di.. apa ya nggak tau. Pasar malem	Penculikannya terjadi di pasar malam (S5: 115a)	R5
118.	Di pasar malem ada apa aja tadi?		

119.	Permainan lah	Di pasar malam itu ada permainan (S5: 119a)	MCR1
120.	Permainannya apa aja namanya?		
121.	Nggak tau, nggak tau namanya		
126.	Lha itu yang di film tadi ada apa aja?		
129.	Nggak tau namanya kok, nggak dijelaskan		
130.	Nggak pernah ke pasar malem yaa		
131.	Enggak		
132.	Oh gitu		
136.	Terus tadi ,tadi habis diculik ngapain?		
137.	Haa.. dibawa ke rumah	Setelah diculik, anak perempuan itu dibawa ke rumah (S5:137a)	R5 RB
138.	Rumah siapa?		
139.	Rumahnya badut, disiksa	Anak itu dibawa ke rumah badut dan disiksa (S5: 139a)	R5 RB
140.	Loh disiksa? Diapain?		

141.	Dibunuh!	Anak tersebut dibunuh (S5: 141a)	RB
142.	What, dibunuh?		
143.	Wahahahaha		
146.	Anaknya dibunuh?		
147.	Nggak taauu...		
148.	Kok nggak tau, tadi di film dibunuh nggak?		
149.	Enggak haha		
150.	Huu kirain dibunuh		
152.	Terus habis itu?		
153.	Habis itu yaudah		
154.	Emang itu, orang tuanya nggak nyari tuh, siapa gitu?		
155.	Enggak, kan yang nyari kan kakaknya bukan orangtuanya	Anak yang diculik itu dicari oleh kakaknya, bukan dengan orangtuanya (S5: 155a)	RB
158.	Berarti tadi dia ke pasar malem sama siapa?		
159.	Sama kakaknya	Anak yang diculik pergi ke pasar malam dengan kakaknya (S5: 159a)	R2

160.	Sama kakaknya itu..terus gimana ceritanya mereka kok bisa tiba-tiba diculik itu gimana?		
161.	Mmm, apa ya tadi. Oo dompetnya kakaknya itu dii, dii apa..diambil sama rekannya badutnya itu	Dompet kakaknya dicuri sama rekannya badut penculik (S5: 161a)	RB
162.	Ohh diambil oleh rekannya, terus habis itu?		
163.	Terus kakaknya ngejar, terus selesai, terus adiknya ditinggal, trus habisnya itu apa ya, badutnya itu buat ngerayu biar anaknya itu ikut sama badutnya	Si kakak lalu mengejar pencuri, sehingga adiknya ditinggal sendiri (S5: 163a) Badutnya lalu datang merayu si anak supaya mau ikut dengannya (S5: 163b)	RB
170.	Terus ketika anaknya habis diculik, ada nggak siapa gitu yang diculik? Apa cuman anak itu doang?		
171.	Ada sih		
174.	Berarti ada anak lain yang diculik?		
175.	Iya ada lah	Selain anak yang baru diculik, ternyata ada beberapa anak lain yang juga sudah diculik oleh badut (S5: 175a)	R2
182.	Oh, terus mereka berapa orang?		
183.	Nggak tau, nggak ngitung, ngapain di hitung, film kan dihayati, dilihat..		

193.	Tadi si badut gak minta apa apa gitu?		
194.	Mintalah, 300 juta	Badut penculik meminta 300 juta (S5: 194a)	RB
197.	Oh minta 300 juta. Untuk apa itu?		
198.	Nggak tau, paling buat dia menjadi kaya. Badutnya jadi kaya.	Agar bisa menjadi kaya, badut penculik memeras keluarga korban (S5: 194b)	RB
199.	Jadi badutnya minta ke siapa 300 juta itu?		
200.	Ke kakaknya lah	Badut penculik meminta 300 juta ke kakaknya si adik (S5: 194a)	RB
207.	Terus kayak badutnya pakek baju apa sih tadi?		
208.	Ya baju badut lah		
209.	Maksudnya kan beda-beda biasanya setiap badut		
210.	Ya nggak tau, pokoknya pakek lipstik merah terus mukanya putih. Selesai	Badut itu menggunakan lipstik merah dan mukanya warna putih karena makeup (S5: 210a)	R3
211.	Oh gitu. Terus si anak yang kecil?		
212.	Anak kecil pakek baju dress merah, pakek kalung tadi	Anak kecil perempuan yang diculik mengenakan baju <i>dress</i> merah dan kalung (S5: 212a)	R3
213.	Terus mungkin dia pakek rambutnya apa gitu?		

214.	Dikepang, kayaknya	Rambut anak itu dikepang (S5: 212a)	R3
215.	Oh dikepang rambutnya		
221.	Terus ciri-ciri badut yang lainnya kayak apa? Tau nggak?		
222.	Nggak tau		
223.	Coba diingat-ingat lagi mereka gimana ciri-cirinya?		
224.	Ada yang pakek topeng tapi mulutnya itu mulut monster. Hm..Kayak topeng, tapi mulut monster gitu	Badut lainnya menggunakan topeng serupa moster di mulutnya (S5: 224a)	R3
225.	Hmm ..Terus tadi si anak diem aja pas di culik?		
226.	Ya nggaklah nangis lah gitu	Ketika sudah tau kalau dia diculik, si anak perempuan itu menangis (S5: 226a)	RB
229.	Takut? Atau kenapa?		
230.	Nggak tau		
232.	Kan itu kan nggak tau perasaannya dia, itu kan cuma film. Hoo. Dia kan nggak cerita ke aku, hoo		
239.	Terus ini tak tanya, kalau kamu ada pada..., semisal kamu jadi anak kecil itu yaa, kamu mau nggak diajak orang ?		
240.	Enggak.		

241.	Enggak, kenapa?		
242.	Ya nggak mau, nggak dikenal katanya ibuk kan nggak boleh ikut orang yang nggak di kenal	Apabila diajak sama orang yang tidak dikenal, S5 tidak akan mau, karena ibunya tidak membolehkan dia untuk ikut sama orang asing (S5: 242a)	CP1 RD
261.	Oh yayaya, terus ini tak tanya lagi nih. Ini masalah...		
262.	Duh banyak amat sih pertanyaannya		
263.	Loh ini banyak, kan biar aku tau informasinya, tak tanya, hmm tadi waktu anak masih kecil itu seperti apa?		
264.	Ya nggak tau		
265.	Mungkin anaknya ini mirip siapa gitu?		
266.	Mirip samaa badutnya tadi pas waktu kecil	Anak kecil yang diculik, wajahnya mirip dengan si badut perempuan ketika kecil (S5: 266a)	RB
277.	Oh nggak diceritain bapaknya si anak itu, kalau bapaknya badut?		
278.	Kejam	Ayahnya si badut kejam (S5: 278a)	RA
281.	Kalau itu, si badutnya orangnya seperti apa?		
282.	Orangnya ya jahat lah, jahat yang nyulik kok, nyulik ya jahat	Badut tentu saja jahat, karena dia menculik orang (S5: 282a)	RA

285.	Mungkiinn.. kalau si anak kecil gimana orangnya?		
286.	Anak kecil, lugu, nggak tau, nggak pernah dinasehatin paling sama orang tuanya nggak pernah dikasih tau paling	Anak kecil yang diculik sifatnya lugu dan sepertinya gak pernah dinasehatin sama orang tuanya (S5: 286a)	RA
287.	Kok bisa gitu kenapa?		
288.	Ya bisa lah, wong dia mau mau aja kok		
289.	Mau diajak orang?		
290.	Wong anak kecilnya kan nggak tau itu siapa itu badutnya siapa itu		
307.	Ada berapa badut disitu?		
308.	Ada.... Tiga	Ada tiga badut (S5: 308a)	R2
319.	Oh.. nggak jelas kok, yaya. Terus tadi kan habis itu si rekannya nggambil dompet kakaknya, kakaknya lari dan ngejar itu, terus adiknya di ciluk gitu. Terus pas pertama diculik badutnya nggak ngomong apa-apa gitu?		
320.	Ngomong lah, “kamu pengen apa? Kamu pengen ketemu kakakmu?” terus, “ikut aku yaa”	Ketika hendak menculik, si badut bersikap baik seolah-olah ingin membantu anak itu mencari kakaknya dengan bilang, “kamu pengen apa? Kamu pengen ketemu kakakmu?” terus, “ikut aku yaa” (S5: 320a)	MCR2
327.	Terus habis itu, si penculik kok bisa telpon kakaknya gimana?		

328.	Ya itu maksa anaknya itu buat ngasih tau	Badut penculik bisa menelpon kakaknya karena anak yang diculik dipaksa memberitahu nomor kakaknya (S5: 328a)	RC
335.	Ngomong apa?		
336.	Ngomong pengen 300 juta pokoknya kalo pengen anak apa adeknya kembali	Badut penculik mengancam si kakak. Kalau dia ingin adiknya kembali maka ia harus menyerahkan 300 juta (S5: 336a)	MCR2
351.	Kamu kenapa kok ekspresinya seperti itu?		
353.	Kamu, capek?		
354.	Enggak,		
355.	Kenapa?		
356.	Aku bosan sama kakak		
357.	Sama aku bosan?		
358.	Iya Karena apa ya, kayak nggak jelas banget, ngomongnya @\$%^& jadi aarh.		
365.	Eh belum hehe, terus menurut kamu.. mmm pesan apa yang dapat diambil dari film ini		
368.	ya jangan ikut sama orang yang belum di kenal	Tidak boleh ikut sama orang yang tidak kita kenal	RD

		(S5: 242a)	
371.	Yayaya...		
372.	Terus gak ada lagi kan?		
373.	Eh belum, belum		
374.	Aduuuh lama banget sih ooo ooo oo		

Kode : Subyek 6 (S6)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
23.	Tadi abis ngapain disini?		
26.	Hehehe liat film		
27.	Film apa? kakak tadi diluar		
30.	Badut...hmmmm badut penculik yang kejam	Judul film adalah Badut penculik yang kejam (S6: 30a)	R1
39.	Oooh berarti tentang badut ya, tadi ceritanya gimana tu filmya?		
40.	Yaah, itu <i>badutnya</i> dulu hidup miskin gitu hehe trus pas besar nyulik anak-anak gitu	Kehidupan masa kecil si badut dulunya miskin. Ketika dia beranjak dewasa ia menculik anak-anak (S6: 40a)	R2 & RB

41.	Uda gitu doang ceritanya? Masa gitu doang?		
42.	Itu tadi ada <i>satu anak</i> yang diculik	Ada seorang anak yang diculik (S6: 42a)	R2
45.	Trus gimana tuh ceritanya, abis nyulik gimana tuh?		
46.	Abis nyulik dibawa ke rumahnya, trus minta nomer teleponnya, nomor kakaknya	Setelah diculik, anak itu dibawa ke rumah si badut dan nomor telepon kakaknya diminta (S6: 46a)	R2 R5 RB
48.	Terus habis itu nelpon	Kemudian si badut menelpon kakak dari anak yang diculik (S6: 48a)	RB
50.	Ngomongnya sambil nangis-nangis jadi gak jelas, terus abis itu di pause	Sambil menangis anak itu berbicara (S6: 50a)	RB
51.	Emang yang diculiknya siapa? Yang diculiknya itu ?		
52.	Kalo gak salah namanya Bella. Kalau gak salah itu hehe	Nama anak yang diculik Bella (S6: 52a)	R2
55.	Tadi nelpon ke siapa itu penculiknya ?		
56.	Nelpon ke kakaknya	Penculik menelpon kakak dari anak yang diculiknya (S6: 48a)	RB
61.	Oh, badutnya nyulik. Ada berapa badutnya?		
62.	Tiga	Jumlah badutnya tiga orang (S6: 62a)	R2

63.	Badutnya tiga ooh. Trus gimana itu waktu nyuliknya?		
64.	Itu kakaknya dialihkan, ngambil hp-nya gitu, <i>kakaknya</i> itu kan mau pipis lah itu hp-nya diambil sama, sama gatau itu <i>pacarnya</i> atau <i>suaminya badut</i> yang cewek itu	Si kakak dialihkan dengan cara <i>hp</i> -nya diambil (S6: 64a) Awalnya si kakak mau ke wc lalu hpnya diambil oleh pacar/suami si badut cewek (S6: 64b)	RB R2
65.	Ooh badutnya cewek. Terus		
66.	Iya badutnya tiga trus yang satunya itu gak makeup-an jadi gak dibilang badut	Badutnya ada tiga orang (S6: 62a) Salah satunya gak pakai makeup jadi bukan badut (S6: 62b)	R2 R3
75.	Terus kakaknya itu siapa namanya?		
76.	Siapa yah..ee.. lupa		
77.	Trus gimana abis diambil <i>hp</i> -nya?		
78.	Ya kan dikejar trus abis itu yang tiga badut itu nyamperin anak yang Bela itu, “gak ketemu ya? Yuk kakak ajak ke rumah“	Setelah <i>hp</i> -nya diambil, si kakak mengejar si pencuri (S6: 78a) Ketiga badut itu lalu mendatangi Bela dan mengajaknya ikut untuk mencari kakaknya (S6: 78b)	RB
79.	Itu yang ngomong badut?		
80.	Badut yang cewek trus akhirnya yang ngalihin itu ngembaliin hpnya trus abis itu lari, sampe di rumah badut pas itu ditaruh gudang. Bella-nya ditaruh di gudang kalo gak salah, kayaknya..	Pencuri (pengalih perhatian itu) lalu mengembalikan <i>hp</i> kakaknya Bella dan lari (S6: 80a)	R2 R5

	soalnya berantakan trus ketemu <i>anak-anak yang diculik lainnya.</i>	Bella (anak yang diculik) dibawa ke rumah si badut dan ditaruh di gudang (S6: 80b) Ruangan itu terlihat berantakan (S6: 80c) Di gudang, Bella bertemu beberapa anak yang diculik juga seperti dirinya (S6: 80d)	RB
81.	Oh, banyak dong yang diculik.		
82.	Iya. Cuma yang diceritain Bella. Abis itu ditanya nomer telpon kakaknya. Kalo mau pulang kan harus ngasih tau nomer telponnya, katanya itu, kalo gak nanti gak bisa pulang, ya trus akhirnya dikasih tau.	Bella diminta memberikan nomor telepon kakaknya (S6: 46a) Ia diancam. Bila mau pulang, maka nomor telepon kakaknya harus diberitahu ke si penculik. Bella lalu terpaksa memberitahu nomor telepon kakaknya (S6: 82a)	RB
83.	Dikasih tau sama Bella nomor telepon kakaknya?		
84.	Iyah. Terus akhirnya badutnya nelpon minta tebusan 300 juta. Kalo enggak Bela mati gitu.	Badut penculik itu lalu menelpon dan meminta tebusan sebesar 300 juta (S6: 84a) Badut itu mengancam akan membunuh Bella (S6: 84b)	RB
86.	Haha, yah trus abis itu kan gak percaya gitu	Kakak Bella tidak percaya bila adiknya diculik (S6: 86a)	RB
87.	Siapa yang gak percaya?		
88.	Kakaknya		

89.	Oh, kakaknya Bella gak percaya yah		
90.	Yah heeh. Trus itu diperdengarkan suaranya “kak...kak tolongin Bella”	Bella lalu disuruh berbicara di telepon. Bella lalu bilang “Kak...kak tolongin Bella” (S6: 90a)	RB MCR2
93.	Lupa yah namanya hehe. Gimana ngomongnya tadi, kak siapa gitu?		
94.	Tolongin Bella kak... Itu terus badutnya ngomong lagi, “kalau sampai datang polisi nanti Bella akan dipotong satu persatu”.	Badut penculik mengancam kakaknya Bella. Kalau ia lapor polisi, bela akan dilukai (S6: 84b)	RB MCR2
95.	Iih, serem amat dipotong-potong. Itu kan Jalu nonton. Paling inget yang mana? Ceritanya Jalu paling inget pas yang dimana		
96.	Yang..yang <i>hp</i> -nya diambil hehe		
97.	Yang <i>hp</i> nya diambil. Itu gimana sebelum <i>hp</i> nya diambil gimana?		
98.	Kan sudah ta' ceritain hehe		
99.	Gimana kakak lupa tadi lewat nangkepnya? Sebelum diambil		
100.	Hehe ya kan kebetul pipis trus mau pipis <i>hp</i> -nya diambil	Sebelum <i>hp</i> -nya diambil, kakaknya si Bella mau pipis ke wc (S6: 100a)	RC
101.	Ouh iyah yah. Jalu sekarang kakak minta coba bayangin..Oh ya		

	itu diculiknya dimana sih?		
102.	Di karnaval	Kejadian penculikan di karnaval (S6: 102a)	R5
103.	Karnavalnya kayak gimana itu?		
104.	Yah, banyak mainannya hehe	Di karnaval itu banyak mainannya (S6: 104a)	MCR1
105.	Terus si Bella tuh ngapain sama kakaknya di karnaval?		
106.	Yaaa mau main	Bella dan kakaknya di karnaval ingin bermain (S6: 106a)	RC
107.	Main apa itu?		
108.	Pertamanya main yang kayak mobil..	Bella main wahana mobil-mobilan (S6: 108a)	MCR1
109.	Oh mobil-mobilan		
110.	Bukan, yah kayak odong-odong	Seperti odong-odong (S6: 108a)	MCR1
111.	Hehe, Terus main apa lagi dia?		
112.	Nah, terus mau main bianglala lah tapi kakaknya pipis dulu. Nah, Bella disuruh ikut kakaknya tapi Bela gak mau, tetep disitu aja	Bella lalu ingin main bianglala, tapi kakaknya mau ke toilet (S6: 112a) Bella diajak kakaknya ikut, tapi dia tidak mau. Ia ingin tetap disitu menunggu (S6: 112b)	RC
113.	Coba Jalu bayangin lagi kalau Jalu lagi di karnaval. Bisa bayangin?		

114.	Iyah bisa		
115.	Terus disitu ada Bella juga sama kakaknya. Terus jalu liat Bella diculik, itu rasanya gimana?		
116.	Ya kan gak tau badutnya ngapain dikira mau main		
117.	Trus abis itu Jalu ngikutin badut sama Bella sampai rumah. Eh, taunya Bella diculik, terus Jalu mau ngapain itu, rasanya?		
118.	Yaa balik lagi ke karnaval trus bilang Ayah, terus habis itu minta dipanggilin sama polisi	S6 apabila mengetahui kejadian it, dia akan bilang kepada ayahnya dan menghubungi polisi (S6: 118a)	CP1
119.	Hmm, jadi udah tau Bella diculik balik lagi dan telpon polisi. Terus misalnya Jalu bayangin. Jalu lagi di karnaval, terus Jalu lihat ni badutnya, itu badutnya pake baju apa badutnya?		
120.	Kayak badut biasanya, hmmm badut yang mana?		
122.	Yang cewek kayak gimana yaaa...		
124.	Enggak ingat		
125.	Kalo bajunya Bella?		
126.	Warna ungu, yang segini (tanpa lengan) trus pake kalung	Warna bajunya Bela ungu, tanpa lengan dan ia memakai kalung (S6: 126a)	R3
127.	Kalungnya warna apa?		

128.	Warna putih	Kalungnya warna putih (S6: 126a)	R3
129.	Kalo kakaknya Bella? Inget gak?		
130.	Enggak hehehe		
135.	Coba bayangin lagi, misal Jalu di karnaval itu liat apa aja di karnaval itu?		
136.	Lihat mainan-mainan	S6 melihat wahana bermain seperti bianglala, odong-odong (S6: 136a)	MCR1
138.	Bianglala, odong-odong,		
141.	Trus suaranya gimana waktu di karnaval?		
142.	Ya rame, orang ngomong-ngomong	Suara orang yang ngomong dan ramai (S6: 142a)	MCR2
143.	Trus suara apa lagi?		
144.	Suara lagu, suara lagu odong-odong hehe	Ada suara lagunya odong-odong (S6: 144a)	MCR2
149.	Trus misalnya, sendainya Jalu yang jadi Bella gimana perasaannya?		
152.	Takut diapa-apain	S6 takut bila jadi Bella (S6: 152a)	CP1
153.	Terus kalau seandainya, Jalu jadi kakaknya Bella. Kan Jalu diculik nie adiknya dan Jalu jadi kakaknya, nah Jalu mau ngapain?		

154.	Yaaa nomer telponnya dilacak hehehe terus minta polisi malem-malem datang pas badutnya lagi tidur semua, trus yang lain diselamatkan yang badutnya ditangkep.	S6 bila menjadi kakaknya si Bela, ia akan mencoba melacak nomor telepon penculik. Minta polisi datang saat malam dan menyelamatkan anak-anak yang diculik dan menangkap si badut (S6: 154a)	CP1
159.	Itu anak kecilnya yang lain pada ngapain?		
160.	Yah, pas Bella datang kan badutnya juga ikut datang. Semuanya itu pura-pura tidur heheh, lah terus badutnya keluar ditanyain namamu siapa	Ketika Bela dimasukkan ke dalam gudang, anak-anak yang di dalam gudang sedang pura-pura tidur (S6: 160a) Setelah penculiknya keluar, anak-anak itu bangun dan menanyakan nama si Bella (S6: 160b)	RB RC
161.	Siapa yang nanya?		
162.	Anak lain yang diculik juga tapi laki-laki		
163.	Nanya gimana dia?		
164.	Namamu siapa?	Salah satu anak laki-laki yang diculik, menanyakan nama si Bella (S6: 164a)	RC
165.	Terus jawabnya?		
166.	Yah, sambil nangis-nangis	Bela menjawab sambil terisak (S6: 166a)	RC
167.	Itu yang anak lain yang diculik ada berapa orang?		
168.	Banyak soalnya udah ada yang dijual, ada anak yang sudah	Jumlah anak yang diculik banyak. Ada beberapa anak yang	R2

	kembali ke orangtuanya	sudah dijual dan kembali ke orang tuanya (S6: 168a)	
189.	Kan tadi udah nonton nie, kira-kira biar gak diculik gimana tuh?		
190.	Caranya yah..jangan pisah dari orangtua	Supaya tidak diculik jangan pisah dari orangtua (S6: 190a)	RD
191.	Jadi jangan misah dari orang tua. Trus gimana biar gak diculik?		
192.	Iya biar gak diculik gandengan sama orang tua	Gandengan dengan orangtua (S6: 190a)	RD
194.	Gak boleh ikut sama orang yang gak dikenal.	Tidak sembarangan ikut sama orang yang tidak dikenal (S6: 194a)	RD



Kode : Subyek 8 (S8)

No	Transkrip Wawancara	Pemadatan Fakta & Interpretasi	Unit Informasi
8.	Badut... badut... badut... baduuutt.. apa ya tadi? Kalau gak salah badut penculik yang kejam	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam (S8: 8a)	R1
9.	Terus itu ceritanya kayak gimana? Coba certain..		
10.	<p>Ceritanyaa..</p> <p>Ada orang, itu, orangnya itu... mengingat masa lalu. Tentang dulu itu, hidupnya itu sesat. Nyari makan itu sulit. Habis itu <i>bapaknya</i> marah, soalnya... Soalnya... juga sulit nyari makan. Habis itu ayahnya itu tidak mau manjain anaknya. (diam)</p> <p>Sudah habis itu berangkat ke tempat pasar malam. Yang ... yang... Yang tadi yang <i>perempuan</i>, yang mengingat masa lalu tadi, dia itu... aduuuh. Dia itu hehe... (terganggu sama temannya yang ribut) yang tadi perempuan itu melihat anak, sama <i>kakaknya</i> itu <i>adeknya</i> itu naik, habis naik, sudah habis itu... aduuhhh (terganggu sama temannya yang ribut). Habis itu sudah turun.... (terganggu lagi) habis itu, sudah turun. Habis ituu. <i>Suaminya orang yang tadi yang perempuan itu</i> ngganggu kakaknya anak kecil untuk mau.. kakaknya itu mau... ke toilet. Habis itu ngambil dompet. Yang istrinya tadi itu (sempat</p>	<p>Seorang perempuan mengingat masa kecilnya (S8: 10a)</p> <p>Di ingatannya itu, bapaknya tengah memarahinya. Mereka juga kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari, makan (S8: 10b)</p> <p>Bapaknya juga tidak ingin memanjakan dirinya (S8: 10c)</p> <p>Kemudian perempuan itu lalu berangkat ke pasar malam (S8:10d)</p> <p>Di pasar malam, perempuan ini melihat seorang anak dengan kakaknya. Si adik menaiki sebuah wahana kemudian turun (S8: 10e)</p> <p>Suami perempuan tadi lalu mengganggu kakak dari anak kecil yang mau ke toilet dengan cara mengambil dompetnya lalu lari (S8: 10f)</p> <p>Kemudian, adik dari si kakak itu diculik oleh perempuan tadi</p>	<p>R2</p> <p>R5</p> <p>RB</p>

	gak kedengeran fandy ngomong apa. Temennya ribut banget ☹) ngambil dompetnya bawa lari. Habis itu adeknya diambil sama yang perempuan tadi. Habis itu di bawa pulang.. <i>banyak sandera</i> di rumah, habis itu yang perempuan tadi, yang anak kecil tadi, di bawa ke rumah. Habis itu, mmm.... Habis itu... mau beritahu, eh.. disuruh memberitahu nomor kakaknya biar di telpon, padahal itu cuma pura-pura. Habis itu, ditelpon. Minta tebusan 300 juta. Mmm.. dalam waktu 3 hari. Selesai.	dan dibawa ke rumahnya (S8: 10g) Di rumah tersebut ternyata ada banyak sandera (S8: 10h) Anak kecil yang diculik itu disuruh memberitahu nomor telepon kakaknya (S8: 10i) Kakak dari adik itu ditelpon dan penculik tersebut meminta tebusan sebesar 300 juta dalam waktu tiga hari (S8: 10j)	
11.	Cobak, kita mainan lagi ya. Bayangkan pas kamu nonton film tadi, kamu bisa masuk ke filmnya. Jadi kamu bisa ikut. Ibaratnya, layar itu tadi pintu. Trus kamu ikut masuk. Bisa jadi ada di lokasi kejadian di cerita. Itu pertama katamu tadi ada yang ingat masa lalu. Itu masa lalunya siapa?		
12.	Masa lalunya yang orang perempuan tadi. Yang mengingat... yang jadi badut itu lo.	Perempuan (badut dalam film itu) mengingat masa lalunya (S8: 12a)	RB
13.	O yang jadi badut. Nah, habis itu kamu ee.... Ada anak kecil. Itu anak kecilnya di mana tadi?		
14.	Anak kecilnya itu? yang banyak?		
15.	Enggak. Yang tadi katamu kan ada anak kecil mainan itu di mana?		
16.	O, itu di tempat yang kayak... itu lho apa... di pasar malam. Itu lihat. Habis lihat itu suruh gangguin, yang laki tadi suruh	Anak kecil itu bermain di pasar malam (S8: 16a) Setelah melihat kakak dan adik itu, laki-laki (suami si badut)	RB

	nggangguin kakaknya itu. habis ituuu... habiis ituuu....	disuruh mengganggu kakaknya (S8: 16b)	
17.	Oke, cobak kamu bayangkan kamu ada di tempat pasar malam itu. lagi mainan juga di sana. Terus ketemu sama si anak kecil itu. Nama anak kecilnya siapa namanya?		
18.	Nama anak kecilnya...nama.. nama..nama... lupa aku		
19.	Oke, di sekitar situ ada apa aja? Trus ada suara apa aja? Coba bayangin, kamu seandainya di situ sama si anak kecil itu tadi.		
20.	Ya kalo aku ada di sana sih,,		
21.	Ada apa?		
22.	Seharusnya ada yang nolong. Tapi itu.. orangnya Cuma diem aja ii. Eemm.. habis itu, apa ya? Sudah.		
23.	Kamu liat gak, di situ ada apa aja? Di pasar malamnya itu?		
24.	Ada temannya si badut tadi	Si badut tidak sendirian. Ia memiliki komplotan penculik lainnya (S8: 24a)	R2
25.	Berapa temennya?		
26.	Dua.	Ada dua orang (S8: 24a)	R2
27.	Jadi badutnya bertiga?		

28.	Iya. Badutnya tiga.	Badutnya ada tiga orang (S8: 24a)	R2
29.	Terus?		
30.	Yang perempuan tadi, itu satu.	Badut perempuan hanya satu (S8: 24a)	R2
31.	Ada apa lagi?		
32.	Ada mainan sih. Adeknya itu kepingin naik lagi, tapi bukan naik yang pertama. Naikk, kapal yang.... Apa? Kayak yang di selekta itu.	Ada mainan (S8: 32a) Adiknya ingin naik satu wahana lagi, seperti naik kapal-kapalan (S8: 32b)	RB
33.	Oo, yang kayak di selekta itu?		
34.	Iya. Habis itu. kakaknya adeknya tadi diganggu, dompetnya diambil, di bawa lari ke sana. Habis itu yang perempuan tadi itu, mikirin masa lalu itu, itu ngambil adeknya. Suruh ikut habis itu..	Kakak dari adik tadi lalu diganggu dengan dompetnya diambil, dibawa lari (S8: 10f) Perempuan badut itu lalu menculik adiknya dengan memintanya ikut (S8: 34a)	RB
35.	Disuruh ikut kemana itu?		
36.	Ke rumah.	Anak kecil itu dibawa ke rumah (S8: 10g)	R5
37.	Di rumah itu ada apa?		
38.	Di rumah itu cuma ada <i>anak kecil</i> . Semuanya. Yang.. diculik	Di rumah itu hanya ada anak kecil lainnya yang diculik (S8: 38a)	R2

39.	Bentuk rumahnya itu gimana? Ingat gak di bayanganmu?		
40.	Ooo.. kalau depannya sih gak ingat. Tapi cuma diberi tahu dalemnya tok.		
41.	Dalemnya ada apa aja? Barang-barang apa gitu? Inget gak? Coba kamu bayangin, kamu ikut masuk ke dalam sana, sembunyi-sembunyi gitu kan. Ngikutin anaknya, di dalam situ ada apa?		
42.	Cuma... yaa.. kayak... setauku ya kayak... emmm... apa sehh...		
43.	Cobak sambil pejam. Gak papa		
44.	(S8 memejamkan mata) kayak ada lukisan, lukisan yaa... Seperti ruang tamu sih. Kalau gak salah, itu mau masuk ke kamar itu sudah ada lukisan, kamarnya itu dekat sama depan. Pintu depan. Itu yang ku tau	Saat masuk ke dalam rumah, ada ruang tamu dan disitu ada lukisan. Kamarnya dekat dengan pintu (S8: 44a)	MCR1
45.	Ada berapa kamar? Ingat gak?		
46.	Kalau gak salah, dua deh.	Ada dua kamar dalam rumah itu (S8: 46a)	MCR1
47.	Terus, pas. Kita balik lagi ke pasar malam. Itu, kamu ingat gak ada suara-suara kayak ada yang teriak atau apa? Gitu?		
48.	Enggak. Biasa aja		

49.	Menurutmu di film itu, yang paling menarik adegannya yang mana? Yang paling seru. Itu pas kapan?		
50.	Itu pas anak perempuan tadi yang kecil, adeknya kakaknya tadi itu, itu kan dimasukkan kamar. Habis itu teman-temannya itu yang kena tangkap itu, kan pura-pura tidur. Habis itu yang perempuan itu suruh beri tahu nomor telpon kakaknya itu biar di telpon, padahal itu cuma bohongan.	Anak yang diculik dimasukkan ke dalam kamar bersama anak-anak lainnya yang juga diculik seperti dirinya. Anak-anak lainnya di dalam kamar itu sedang pura-pura tidur (S8: 50a) Anak yang diculik itu lalu dipaksa untuk memberikan nomor telepon kakaknya, supaya bisa dihubungi (S8: 50b)	RC
56.	Iya, sama temen badut satu. Diberi tahu yang badutnya itu maksa-maksa, suruh beritahu nomor telponnya. Habis itu, yang laki tadi yang cuma pakek baju biasa itu, cuma nyatet habis itu keluar. Yang serunya itu kan yang anak kecil yang banyak itu cuma pura-pura tidur. Habis itu bangun. Beritahu ke anak perempuan itu.	Suami si badut memaksa si adik untuk memberitahu nomor telepon kakaknya. Ia lalu mencatatnya dan keluar (S8: 56a) Di dalam kamar, anak-anak lainnya yang diculik itu ternyata hanya pura-pura tidur. Mereka lalu bangun setelah suami si badut mendapatkan nomor telepon kakak dari adik yang baru saja diculik itu (S8: 56b)	RC
57.	Beritahu apa?		
58.	Beritahu jangan nangis lagi. habis itu,, teman-temannya itu juga sama ketakutan... yaa ketakutan...	Anak-anak lainnya yang diculik lalu menghibur anak yang baru saja diculik dan berkata "jangan nangis lagi" (S8: 58a) Padahal, anak-anak lainnya yang disekap di kamar itu juga sama takutnya (S8: 58b)	R4 RC

59.	Siapa yang ketakutan?		
60.	Ya anak kecil yang perempuan itu, sama anak laki, sama.. ehh... lakinya dua, perempuannya tiga sama adeknya tadi..	Anak kecil perempuan yang diculik dan anak-anak lainnya yang diculik takut (S8: 58b) Ada anak laki-laki dua, dan tiga anak perempuan-dihitung dengan anak perempuan yang baru diculik itu (S8: 60a)	R2 R4
61.	Yang disandra berarti berapa orang?		
62.	Lima.	Ada 5 orang anak yang disandra (S8: 60a)	R2
65.	Coba bayangin, bayangin sek kamu ikut masuk ke kamar, itu ada berapa anak?		
66.	(masih memejamkan mata)... kalo gak salah 5 deh. Wes 5 aja wes. Habis itu anak laki itu yang kecil itu, memberitahu.. "jangan nangis. Kita juga sama kok kena culik. Kita akan, ehhh... kita juga bekerjasama untuk keluar dari sini".	Ada 5 orang anak yang disandra. Lalu, salah satu anak laki-laki disitu menghiburnya dengan bilang "jangan nangis. Kita juga sama kok kena culik. Kita juga bisa bekerjasama untuk keluar dari sini" (S8: 66a)	R2 MCR2
69.	Namanya siapa ingat gak?		
70.	Duh, namanya kurang tahu aku.		
71.	Nama kakaknya yang adik kecil itu ingat gak?		
72.	Nggak tahuuu. Nggak ingat.. Orangya tok.		
75.	Ya gak papa. Trus habis itu gini. Menurutmu, watak orangnya..		

	ngerti artinya watak?		
76.	(diam)		
77.	Sifat. Sifatnya badut itu menurutmu gimana di film itu?		
78.	Jahat. Kejam. habis itu, gak tau maaaaluu. Dah	Sifat si badut jahat, kejam dan gak tau malu (S8: 78a)	RA
79.	Kok bisa gak tahu malu?		
80.	Soalnya itu... yang laki tadi itu, kayak langsung nyuri. Padahal banyak orang. Biasanya orang nyuri kan di tempat sepi-sepi. Itu banyak orang. Gak tau malu.	Laki-laki itu misalnya, dia mencuri di tempat ramai. Padahal orang mencuri biasanya di tempat sepi (S8: 80a)	RA
81.	Terus ciri-ciri badutnya gimana? Misalnya mbak ini polisi mau nangkap badutnya, itu kan harus tahu ciri-cirinya. Ingat gak ciri-cirinya apa?		
82.	Ciri-cirinya, badutnya itu. mulutnya besar. tapi itu cuma pakek lipstick. Habis itu di sininya hitam (nunjuk mata), habis itu pakek topi yang biasanya badut itu. Habis itu kalo temannya yang laki tadi dua, itu cuma pakek topeng buat mulut kayak giginya kayak... kayak apa ya... kayak.. di sini dua (nunjuk ujung bibir)	Badut cewek mulutnya besar, tapi hanya karena penggunaan lipstick aja. Di daerah sekitar mata berwarna hitam, ia menggunakan topi sebagaimana badut biasanya. Kemudian, dua badut teman laki-lakinya hanya menggunakan topeng di bagian mulutnya. Salah satu topeng itu ada giginya di ujung bibir seperti ... (S8: 82a)	R3
83.	Taring?		
84.	Iya taring. Kalau yang satunya itu temannya itu, pakai topeng yaa kayak badut senyum gitu.	Topeng yang digunakan di mulut ada taringnya. Badut satunya menggunakan topeng yg mulutnya senyum (S8: 82a)	R3

85.	Terus suaminya gimana? Ciri-ciri suaminya? Katanya tadi sama suaminya. Ciri-cirinya gimana?		
89.	Warnanya?		
90.	Warnanya merah sama hitam. Celananya kalau gak salah levis. Mmmm... sudah	Suami si badut mengenakan baju berwarna merah dan hitam juga celana jeans (S8: 90a)	R3
91.	Kalau ciri-cirinya anak kecilnya? Kalau mbak mau nyelametin anaknya, kan gak ngerti yang mana ini yang disandera. Gimana ciri-cirinya?		
92.	Itu bajunya merah, ya langsung jadi... yaaa.... Ya langsung... kayak anu. Jadi, ini baju langsung nyatu sama (nunjuk bagian kaki)	Anak yang diculik mengenakan baju dress berwarna merah (S8: 92a)	R3
93.	Oo, sama rok?		
94.	Iya. Habis itu, anaknya itu, anaknya itu.. eh maksudnya, adeknya kakaknya yang tadi itu wajahnya hamper mirip sama yang kakak badut itu dulu kecilnya.	Wajah dari anak perempuan yang diculik itu ternyata mirip dengan wajah si badut perempuan ketika masih kecil (S8: 94a)	RB
97.	Terus kalau kakanya? Ciri-cirinya gimana?		
98.	Kakaknya itu ciri-cirinya pakek baju pink... pakek baju pink.. ya sama kayak adeknya. Jadi nyambung kayak rok. Habis itu, ya cuma itu tok.	Kakaknya mengenakan baju berwarna pink yang modelnya sama seperti adiknya (S8: 98a)	R3
99.	Terus, ini kalau ciri-ciri anak-anak yang di sandera itu gimana?		

100.	Ciri-cirinya anak yang laki itu, yang memberitahu yang ke adeknya yang tadi itu, itu rambutnya itu... kayak apa ya... kayak ke kanan. Habis itu kalau temannya yang perempuan itu ada yang kriwil, ada yang ke bawah. Itu anak yang laki satunya itu kriwil lek gak salah.	Rambut anak laki-laki yang menghibur adik yang diculik punya poni ke kanan, lalu salah satu anak perempuan ada yang kriwil rambutnya, dan ada yang lurus ke bawah. Salah satu anak laki-laki rambutnya ada juga yang kriwil (S8: 100a)	R3
103.	Terus habis itu gini. Tadi kan katamu, kakaknya di telpon. Terus diminta uang tebusan tiga ratus juta. Itu reaksi kakaknya gimana?		
104.	Kakaknya itu juga sama pengemis. Tapi masa' bisa ya? Minta tebusan tiga ratus juta dalam waktu tiga hari	Kakak dari adik yang diculik itu tidak kaya (S8: 104a)	RB
105.	Terus gimana kakaknya tadi pas dengar uang tebusannya?		
106.	Yaa... yaaa.. <i>shock</i> (ketawa)	Kakak dari adik yang diculik <i>shock</i> dengan uang tebusan yang diminta oleh penculik (S8: 106a)	RB
109.	Ekspresi mbaknya emang gimana? Kok ngerti <i>shock</i> ?		
110.	Ya kayak kaget gitu. Soalnya minta tebusan 300 juta.	Kakak adik itu terlihat kaget karena uang 300 juta yang diminta untuk menebus adiknya (S8: 106a)	RB
111.	Terus, ee.. mbak lupa ni. Adeknya waktu ditanyain nomor telpon, apa langsung ngasih tau?		
112.	Pertamanya sih enggak. Habis itu orang yang laki tadi yang bersama badut, yang laki pakek baju merah kotak-kotak itu	Awalnya anak yang diculik itu tidak mau memberitahu nomor telepon kakaknya. Tapi, laki-laki yang bareng si badut	RC

	marah. Biar mau ngasih tau nomor telponnya.	perempuan itu memarahinya supaya segera memberitahu nomor telepon kakaknya (S8: 112a)	
113.	Terus gini. Seandainya kamu yang jadi adek kecil yang diculik itu, kamu main ke pasar malam. Terus di ajak orang. Kamu mau gak di ajak badutnya pergi?		
120.	Gak mau.	S8 tidak mau diajak oleh orang yang tidak dikenalnya (S8: 120a)	CP1
121.	Kenapa?		
122.	Soalnya,,, soalnya gak kayak..gak kayak yang kita kenal.	S8 tidak mau ikut sama orang yang tidak dikenalnya (S8: 120a)	CP1
125.	Oo gitu, jadi nyelametin ya? Terus kalau kamu seandainya berperan jadi badut. Kamu mau gak nyulik anak kecilnya?		
126.	(geleng) soalnya aku kepingin... kepingin nyari ee rejeki itu yang halal. Bukan yang kayak gitu.	Apabila menjadi si badut, S8 tidak akan menculik. Ia akan mencari rejeki yang halal (S8: 126a)	CP2
129.	Terus, mbak lupa lagi. kakaknya ninggal adeknya kenapa?		
130.	Soalnya kakaknya itu... misalnya ini adeknya. Adeknya itu, kan mau mainan yang satunya lagi. Itu kakaknya itu mau ke toilet. Mau diajak, tapi adeknya gak mau. Yah udah bentar. Habis itu ngambil dompet dari tas, habis itu mau di bukak. Habis itu suaminya yang badut tadi ngambil di bawa lari yang jauh, habis itu sama tadi, yang kakaknya yang mengingat masa	Adik yang diculik itu awalnya ingin main satu wahana lagi (S8: 130a) Tapi, kakaknya itu mau ke toilet. Tentu saja si adik diajak. Tapi, si adik tetap gak mau ikut (S8: 130b) Si kakak lalu mengambil dompet dari tas. Ketika mau dibuka,	RC

	<p>lalu tadi, diambil, biar dianterin pulang. Ternyata itu gak dianter pulang. Tapi di bawa ke rumahnya.</p>	<p>tiba-tiba suami badut perempuan itu mencuri dompetnya dan di bawa lari yang jauh (S8: 10f)</p> <p>Badut perempuan lalu mendatangi adiknya yang ditinggal sendiri dan diculiklah anak itu (S8: 10g)</p> <p>Modus si badut ketika menculik ialah ingin mengantarnya pulang, dan ternyata malah dibawa ke rumahnya untuk diculik (S8: 130c)</p>	
131.	Terus, kamu ngerti nggak sih kenapa badutnya kok jadi jahat?		
132.	Karena dulu itu, katanya bapaknya itu, kamu itu akan hidup sesat. Tapi anaknya itu hidupnya itu gak jadi sesat. Jadi nyulik gitu.	Badut menjadi jahat hingga menculik anak karena bapaknya waktu kecil mengatainya akan hidup sesat (S8: 132a)	CP2
133.	Okee, pertanyaan terakhir. Lokasinya di mana aja?		
134.	Di pasar malam, sama di rumahnya tadi badut. Dah.	Lokasi kejadian di pasar malam dan rumah si badut (S8: 134a)	R5
135.	Kejadiannya waktunya kapan? Pagi, siang, sore?		R5
136.	Malam.	Kejadiannya saat malam (S8: 136a)	R5

Lampiran 23 Pemadatan Fakta Sejenis (Koding) Hasil Transkrip Wawancara Kognitif berdasarkan Unit Informasi yang Dibutuhkan

Unit Informasi	Pemadatan Fakta	Fakta
Aspek Pengetahuan (R1 – R5)		
Judul film (R1)	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam	Badut Penculik yang Kejam
	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam	Nonton film judulnya badut penculik yang kejam (S3: 12a)
	Judul filmnya, Badut Penculik yang Kejam	Judulnya..apa ya, tadi.. Badut... Penculik yang Kejam (S5: 93a)
	Judul film adalah Badut penculik yang kejam	Badut...hmmmm badut penculik yang kejam (S6: 30a)
	Film mengenai penculikan anak	Penculik anak (S7: 43a) Penculikan (S7: 90a)
	Judul film adalah Badut penculik yang kejam	Badut... badut... badut... baduuutt.. apa ya tadi? Kalau gak salah badut penculik yang kejam (S8: 8a)
	Badut penculik yang kejam	Badut penculik yang kejam (S9: 4a)
	Judul filmnya, Badut yang kejam	Badut yang... kejam (S10: 24a)
	Film mengenai badut yang menculik anak	Tentang apa ya? Ten..tang <i>badut</i> yang menculik <i>anak</i> (S11: 74a)
	Judul filmnya, Badut penculik yang kejam	Badut penculik yang kejam (S12: 38a)
	Judul filmnya ialah Badut penculik terkejam	Badut... penculik.. terkejam (S13: 38a)
Tokoh-tokoh dalam film (R2)	Anak perempuan → besarnya bekerja sebagai badut Anak kecil yang diculik Kakak dari anak yang diculik Anak-anak lainnya yang diculik	Jadi pertama itu kayak ada seorang cewek. <i>Cewek</i> itu waktu kecil kayak orang miskin. Terus eeh..suatu hari cewek itu bertekad jadi kaya mendapatkan kemewahan dengan cara menculik anak kecil. Lalu suatu hari <i>cewek itu menyamar jadi badut</i> di sebuah taman bermain. Lalu, di taman bermain itu ada seorang <i>anak kecil</i> yang ditinggal sendirian oleh <i>kakaknya</i> . Kakaknya yakin Bella bisa menjaga dirinya sendiri. Emm, Si badut tersebut berusaha untuk menipu Bella dengan mengatakan bahwa ia mengetahui keberadaan kakaknya. Lalu perempuan tersebut mengantarkan Bella ke rumahnya. Lalu...lalu bella mengunci..mengunci..eeh lalu. Perempuan tersebut mengunci Bella ke dalam suatu ruangan bersama <i>anak-anak lain yang telah ia culik</i> sebelumnya. Sebelumnya, Bella

		takut tapi lama-lama Bella terbiasa. Cuma ingat itu kak (S1: 18a - 18i)
	Badut perempuan ini memiliki teman, namun namanya tidak disebutkan	Ada sih. Tapi gak tahu namanya (S1: 35a)
	Nama anak yang diculik ialah Bella	Bella (S1: 37a)
	Pencuri dompet (temannya si badut) Pencuri yg mengambil dompet kakaknya Bella adalah laki-laki	Itu kakaknya mau ke toilet. Terus waktu mau ke toilet itu kayak ada <i>pencuri</i> . ---- Pencurinya temannya si badut itu (S1: 45b) Cowok (S1: 45b)
	Ada lima anak yang sudah diculik sebelumnya. Ditambah dengan Bella, total ada 6 anak di ruangan itu	Hmm, kalau gak lima enam (S1: 127a) Belum sama Bella (S1: 127a) Lima (S1: 127a)
	Nama kakaknya Bella adalah Mira. Satpam Badut penculik Beberapa anak lainnya yang juga diculik. Diantara anak yang diculik, ada seorang anak cowok	Namanya kak Mira (S1: 61a) Hmm, kayak satpam. Jadi waktu Bella-nya hilang kakaknya ngelapor ke satpam (S1: 63a) Ada beberapa anak yang kayaknya juga diculik sama badutnya (S1: 18h) Cowok. Tapi aku lupa siapa namanya (S1: 18h)
	Ketika hendak menculik Bella, badut perempuan itu bersama badut lainnya. Badut yang mendatangi Bella ada dua orang. Satu cewek dan satunya cowok.	Ada satu badut lagi. Tapi gak tahu baik atau enggak (S1: 109a) Iyah, tapi satunya diam (S1: 109a) Cowok (S1: 109a)
	Anak kecil Badut Orangtua	Oh jadi itu, anak yang tadi itu diculik sama <i>badutnya</i> , terus sama badutnya itu dibilang sama orangtuanya kalo gak dikasih 300 juta nanti anaknya digoreng (S2: 38a)
	Kakak Pencuri dompet.	Jadinya anaknya (maksudnya badut) ngeliat ada <i>anak kecil</i> sama <i>kakaknya</i> lagi maen, terus kakaknya itu lagi mau ke toilet, terus ada yang ambil dompetnya, langsung di.. di.. di... adeknya itu dicari sama kakaknya, adeknya itu ternyata itu diculik sama dia (badut), terus itu, badutnya itu udah sampe rumah, terus anaknya itu disembunyiin dikamar mana gitu. Terus dibilang sama badutnya yang cewek itu dibilang kalo gak dikasih 300 jt nanti adeknya dipotong-

	potong.. terus udah dimatiin
Jumlah badutnya dua orang.	Ada dua orang (S2: 54a)
Dompot si kakak diambil oleh cowok.	Cowok (S2: 60a)
Baju laki-laki itu panjang.	Ya.. bajunya panjang gitu (S2: 62a)
Anak perempuan, ayahnya	Jadi tadi ada <i>anak perempuan</i> yang waktu kecilnya disuruh kerja oleh <i>ayahnya</i> (S3: 22a)
Anak perempuan → besarnya bekerja sebagai badut Anak kecil yang diculik Kakak dari anak yang diculik Temannya si badut penculik	Kerja. Dia gak mau miskin. Dia jadi <i>badut</i> & menyamar di tempat.. di pasar malam. Terus ada <i>anak kecil</i> sedang bermain di tempat itu, dia dengan <i>temannya</i> bekerjasama supaya bisa menculik anak itu. Setelah menculik anak itu badut dan temannya itu minta nomor telepon si <i>kakaknya</i> anak kecil itu. ----- (S3: 24a-e)
Anak-anak lainnya yang diculik	Ada <i>anak kecil</i> dengan <i>teman-teman</i> yang <i>lain</i> , anak kecil menenangkan anak kecil itu supaya berhenti menangis. --- (S3: 28a, 28b)
Ada 6 atau 7 anak (cewek-cowok) yang sudah diculik badut dan mereka ada di kamar itu.	Di kamar, disitu juga banyak anak-anak yang juga diculik (S3: 134a) Hmm 6 atau 7 (S3: 138a) Cewek cowok (S3: 138a)
Nama anak yang diculik Ella Badut penculiknya cewek	Ella (S3: 70a) Cewek (S3: 76a)
Ada tiga orang badut dan satu orang temannya yang tidak menyamar jadi badut. Salah satu teman si badut yang tidak menggunakan baju badut adalah cowok.	3 orang, sama 1 temannya yang bukan badut jadi 4 (S3: 84a) Cowok (S3: 92a)
Badut penculik Seorang anak bernama Ela Kakaknya Ela Teman si badut (pencuri dompet) Anak-anak lainnya yang diculik	Jadi pertamanya itu ada seorang <i>badut</i> , badut itu masa kecilnya itu miskin. Dia itu miskin pas besarnya itu jadi badut. Dia itu untuk menjadi kaya, dia itu menjadi badut yang jahat, yang mencuri orang-orang. Pada suatu hari, dia itu sudah bersiap-siap ke taman bermain saat malam-malam. Dia itu mencari mangsanya, saat mencari mangsanya, dia itu melihat <i>anak</i> yang bernama <i>Ela</i> . <i>Ela</i> itu didampingi seorang <i>kakak</i> yang bernama, dia didampingi kakak. Setelah itu badutnya sudah mengincar anak itu. Lalu <i>teman si badut</i> itu sedang menjalankan rencananya, yaitu untuk mengalihkan perhatiannya dengan mencuri dompetnya. ----- (S4: 26a) Saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut berkata “tidak, Ela, kamu dimana?”

	Ela dibawa ke rumah seorang badut itu. Lalu badut itu mentidur, eh membawa Ela itu ke ruangan yang didalamnya banyak sekali hasil culikannya, <i>anak-anak culikannya</i> . ----- (S4: 26a)
Jumlah badut penculik ada tiga orang. Dua cowok dan satu cewek. Ceweknya merupakan bosnya.	Badutnya itu ada 3. Semuanya itu, yang 2 cowok yang 1 cewek. Yang cewek itu dia adalah bosnya dari badut-badut tersebut (S4: 68a)
Pacar dari badut cewek juga terlibat dalam aksi penculikan.	Pacarnya si badut yang menculik Ela (S4: 82a)
Terdapat 6 orang anak dalam ruangan itu	6 (S4: 134a)
Anak gembel	Ceritanya ..ceritanya ada <i>anak gembel</i> terus dimarahi <i>ayahnya</i> terus pas besar itu dia jadi penculik selesai (S5: 79a)
Ayahnya	
Anak yang diculik	Yang diculik <i>ya anak</i> , anak pakek baju merah nggak tau namanya siapa
Anak yang diculik pergi ke pasar malam dengan kakaknya	Sama kakaknya (S5: 159a)
Selain anak yang baru diculik, ternyata ada beberapa anak lain yang juga sudah diculik oleh badut	Iya ada lah (S5: 175a)
Ada tiga badut	Ada...tiga (S5: 308a)
Badut penculik	Yaah, itu <i>badutnya</i> dulu hidup miskin gitu hehe trus pas besar nyulik anak-anak gitu (S6: 40a)
Ada seorang anak yang diculik	Itu tadi ada <i>satu anak</i> yang diculik (S6: 42a)
Kakak dari anak yang diculik	Abis nyulik dibawa ke rumahnya, trus minta nomer teleponnya, nomor <i>kakaknya</i> (S6: 46a)
Nama anak yang diculik Bella	Kalo gak salah namanya Bella. Kalau gak salah itu hehe (S6: 52a)
Jumlah badutnya tiga orang	Tiga (S6: 62a) Iya badutnya tiga trus --- (S6: 62a)
Pengalih perhatian (pencuri hp kakaknya Bella, entah pacar atau suami si badut) – S6 belum yakin dengan status si pencuri dompet	Itu kakaknya dialihkan, ngambil hp-nya gitu, <i>kakaknya</i> itu kan mau pipis lah itu hp-nya diambil sama, sama gatau itu <i>pacarnya</i> atau <i>suaminya badut</i> yang cewek itu (S6: 64a, 64b)
Anak-anak lainnya yang diculik	--- Bella-nya ditaruh di gudang kalo gak salah, kayaknya.. soalnya berantakan trus ketemu <i>anak-anak yang diculik lainnya</i> (S6: 80a)
Jumlah anak yang diculik banyak. Ada beberapa anak yang sudah dijual dan kembali	Banyak soalnya udah ada yang dijual, ada anak yang sudah kembali ke orangtuanya (S6: 168a)

ke orang tuanya	
Kakak	Tadi kan pas diculik itu ada <i>kakaknya</i> , diculik sama <i>badut</i> (S7:60a)
Badut	
Ada 6 orang anak kecil.	6 orang (S7: 120a)
6 orang anak kecil itu terdiri dari laki-laki dan perempuan.	Ada laki ada perempuan (S7: 120a)
Perempuan	Ceritanya..
Bapak	Ada orang, itu, orangnya itu... mengingat masa lalu. Tentang dulu itu, hidupnya itu sesat. Nyari makan itu sulit. Habis itu <i>bapaknya</i> marah, soalnya... Soalnya... juga sulit nyari makan. Habis itu ayahnya itu tidak mau manjain anaknya. (diam)
Kakak	
Adik	
Suami si perempuan	Sudah habis itu berangkat ke tempat pasar malam. Yang ... yang... Yang tadi yang <i>perempuan</i> , yang mengingat masa lalu tadi, -- -- yang tadi perempuan itu melihat anak, sama <i>kakaknya</i> itu <i>adeknya</i> itu naik, habis naik, sudah habis itu ---. Habis itu. <i>Suaminya orang yang tadi yang perempuan itu</i> ngganggu kakaknya anak kecil untuk mau.. kakaknya itu mau... ke toilet. --- Habis itu <i>adeknya</i> diambil sama yang perempuan tadi. Habis itu di bawa pulang.. <i>banyak sandera</i> di rumah, habis itu yang perempuan tadi, yang anak kecil tadi, di bawa ke rumah. --- (S8: 8a)
Sandera lainnya	
Si badut tidak sendirian. Ia memiliki komplotan penculik lainnya (sejumlah dua orang). Badutnya ada tiga orang, dimana badut perempuan hanya satu.	Ada temannya si badut tadi (S8: 24a) Dua (S8: 24a) Iya. Badutnya tiga (S8: 24a) Yang perempuan tadi, itu satu (S8: 24a)
Di rumah itu hanya ada anak kecil lainnya yang diculik	Di rumah itu cuma ada <i>anak kecil</i> . Semuanya yang.. diculik (S8: 38a)
Ada anak laki-laki dua, dan tiga anak perempuan - dihitung dengan anak perempuan yang baru diculik itu	Ya anak kecil yang perempuan itu, sama anak laki, sama.. eh... lakinya dua, perempuannya tiga sama <i>adeknya</i> tadi.. (S8: 58b, 60a)
Ada 5 orang anak yang disandera	(pejam)... kalo gak salah 5 deh. Wes 5 aja wes (S8: 66a)
Seorang anak kecil	Ada <i>anak kecil</i> , itu kata ayahnya gak boleh hidup..gak boleh hidup enak. Terus kata <i>ayahnya</i> suruh cari makan sendiri, terus pas besarnya yang si cewek itu, eee... jadi <i>badut</i> terus culik anak dan (S9: 12a, 12b)
Ayahnya	
Badut penculik	
Seorang cowok membantu.	Dibantu sama <i>cowok</i> (S9: 14a)
Teman-teman yang baik	Eeeee.... <i>Perempuannya</i> ada <i>temen-temen</i>

Penculik Ibu.	yang baik. Temen-temen baik yang mau bantu, sama penculiknya itu ditanyain nomor telepon <i>ibunya</i> terus dijawab, ditelpon ibunya langsung dikasih diminta uang 300jt. Terus...udah ya? (S9: 16a, 16b)
Anak kecil yang diculik Anak perempuan Tiga orang badut Kakak anak perempuan yang diculik ingin ke kamar mandi.	Nyulik.... anak kecil (S9: 12b) Anak gadis cewek (S9: 12b) Tiga (S9: 22a) Yang kakaknya ijin ke kamar mandi itu (S9: 70a)
Kakaknya anak perempuan	Kakaknya gadis itu (S9: 70a)
Kakak Adik Badut	Gak tau tadi <i>kakak-kakaknya</i> siapa sama <i>adeknya</i> itu ke taman hiburan. Terus <i>adeknya</i> itu maen. Habis itu kakaknya itu mau ke toilet. terus dompetnya kan diambil. Nah, <i>adeknya</i> kan sendiri, terus habis itu adiknya itu lalu diculik sama si <i>badut</i> dibawa ke rumah si badutnya (S10: 26a)
Terdapat banyak anak lainnya yang diculik dan tinggal pula di rumah itu. Jumlah badutnya ada 4.	Di dalamnya <i>banyak anak yang diculik</i> . Ada 4 badut. Udah (S10: 48a. 48b)
Badut penculik Anak kecil yang diculik Kakak Pencuri dompet.	Awalnya itu kan di pasar malam, terus ada <i>badut</i> . Nah setelah itu ada <i>anak kecil</i> habis mainan sama <i>kakaknya</i> . Terus kakaknya itu mau ke toilet. Pas itu, tapi anak kecilnya itu gak diajak. Tinggal sendirian di dalam yang mainan-mainan itu, terus kakaknya dicegat sama orang, diambil dompetnya terus disuruh ngejar orangnya itu. Nah, anak kecilnya itu diambil sama badutnya, terus dibawa ke rumahnya badut itu (S11: 78a)
Badutnya ada tiga orang. Dua badut laki-laki dan satu badut cewek selaku ketuanya.	Tiga (S11: 138a) Oohh.. semua badutnya. Yang dua cowok, terus yang ketuanya itu cewek (S11: 142a)
Di kamar itu ada anak lain. Ada lima anak, sudah dihitung dengan anak yang baru saja diculik. Tepatnya, dua anak cewek dan tiga anak cowok.	Ada anak (S11: 160a) Lima.. tapi ditambahin anak yang satu itu (S11: 160a) Cowoknya dua, ceweknya tiga (S11: 160a)
Nama anak yang diculik Ella	Ella.. (S11: 172a)
Adik Penculik Kakak	Heheheeee kan <i>adiknya</i> diculik, sama <i>penculiknya kakaknya</i> diminta tebusan 30 juta, (S12: 42a)
Nama adik yang diculik Ella	Ella (S12: 48a)
Suaminya si badut (Pencuri	Dompetnya kakaknya itu diambil sama,

	dompet),	kayaknya apa <i>suaminya si badut</i> . --- (S12: 56a)
	Badut penculiknya cewek	Cewek (S12: 60a)
	Badut penculik bersama komplotannya, suaminya dan temannya	Sama temannya, sama suaminya (S12: 84a)
	Badut penculik memiliki dua teman. Ada tiga orang badut. Satu badut perempuan dan dua badut laki-laki	Enggak, sama dua temennya (S12: 84a) Tiga (S12: 110a) Yang satu perempuan yang dua laki-laki (S12: 110a)
	Beberapa anak lainnya yang juga diculik. Ada 5 orang anak di kamar itu. Ada anak laki-laki dan perempuan	Di kamar itu juga ada anak-anak yang udah diculik (S12: 128a) 4... 5, 5 (doubt) (S12: 128b) Ada yang laki-laki, ada yang perempuan (S12: 128b)
	Anak yang diculik	---. Terus ada <i>anak yang di culik</i> , disitu ada <i>badut</i> yang jahat... trus... ehm.. ada badut (S13: 42b)
	Badut	
	Kakak	<i>Kakaknya</i> tuh di rampok, trus adeknya di culik sama badutnya. Dibohongi kalau mau diajak ke kakaknya (S13: 44a, 44b)
	Anak lainnya yang diculik	Disitu ada <i>banyak anak yang diculik</i> juga (S13: 60a)
	Badut penculiknya cewek. Ada empat badut. Tiga badut laki-laki dan satu badut perempuan.	Perempuan (S13: 72a) Badutnya empat (S13: 74a) Ada laki-laki tiga (S13: 74a)
	Nama adik yang diculik Ela	Ella (S13: 90a)
	Anak yang barusan diculik ada satu orang, Ela. Anak lainnya yang sudah diculik dan berada di rumah badut sebelum Ela ada empat atau lima anak, salah satunya anak laki-laki.	Yang di culik baru 1 trus sama ela di rumah badutnya ada 4 kalau nggak 5 anak yang di culik (S13: 136a. 136b) Ada laki-lakinya satu (S13: 136b)
	Teman si badut penculik (pencuri dompet)	Dicuri sama <i>temannya temen badutnya</i> tadi. -- (S13: 166a)
Ciri-ciri tokoh (R3)	Ciri-ciri badut perempuan itu usianya masih remaja, rambutnya dikepang dua sedada dan dandanannya seperti badut pada umumnya	Ehm, jadi cewek, remaja usianya. Itu rambutnya dikepang dua sedada. Terus dandan kayak badut biasanya gitu (S1: 27a)
	Wajah badut perempuan itu dihiasi dengan bedak gitu. Disini..sini sama sini dikasih warna merah (sambil menyentuh hidung, dan bibirnya). Terus pipinya juga dikasih merah-merah (S1: 27a)	Mukanya dihias bedak gitu. Disini..sini sama sini dikasih warna merah (sambil menyentuh hidung, dan bibirnya). Terus pipinya juga dikasih merah-merah (S1: 27a)
	Warna baju badutnya merah. Bagian kanan jaketnya	Warnanya merah. Terus disini ada merah juga (nunjuk bagian kanan jaketnya) terus ada

berwarna merah dan ada warna kuning juga	kayak kuning-kuningnya gitu (S1: 27a)
Ciri-ciri Bella seperti anak kecil pada umumnya, rambutnya dikuncir satu, mengenakan baju <i>dress</i> warna merah. Usia Bella kira-kira masih sekolah dasar.	Yah, anak kecil biasa, rambutnya itu dikuncir satu terus.. pakai baju warna merah <i>dress</i> , sepatunya gak lihat (S1: 39a) SD (S1: 39a)
Pakaiannya lusuh	Lusuh (S1: 191a)
Pakaian bapaknya juga lusuh dan mengenakan celana pendek	Bapaknya juga gitu lusuh. Pakai celana pendek yah kayak gitu (S1: 193a)
Baju badut ada warna kuning.	Ada kuning-kuningnya (S2: 52a)
Salah satu badut ada yang menggunakan lipstik berwarna merah di wajahnya.	Ada yang pake merah-merah disini terus disini (sambil menunjuk beberapa bagian wajahnya), terus kaya lipstik gitulah pokoknya (S2: 56a)
Ella mengenakan baju <i>dress</i> berwarna merah. Rambutnya panjang dan dikuncir satu	Ella pakai baju warna merah (S3: 158a) Dress (S3: 158a) Dikuncir satu (S3: 158a) Panjang (S3: 158a)
Ciri-ciri kakaknya Ella ialah rambutnya panjang, lalu dia mengenakan baju berwarna pink, dan menggunakan celana hitam	Ya...rambutnya panjang, baju atasannya warna pink, pakai celana hitam (S3: 170a)
Ciri-ciri dari kakaknya Ela tinggi dan sifatnya baik. Baju kakaknya berwarna putih dan rambutnya hitam.	Dia itu tinggi, baik (S4: 46a) Kakaknya bajunya Ela itu bajunya warna putih (S4: 46a) Hitam (S4: 46a)
Imut, dan wajahnya mirip dengan masa kecil si badut penculik.	Dia itu imut, mirip dengan masa kecil badut si penjahat (S4: 64a)
Wajahnya dikasih bedak. Di sekitar matanya dan di mulutnya dikasih lipstik berwarna merah.	Wajahnya itu dikasih bedak yang banyak. Habis itu di sekitar matanya dikasih ee lipstik kayaknya itu ya. Habis itu mulutnya di kasih lipstik warna merah (S4: 72a)
Badut cowok (anak buahnya) menggunakan topeng di bagian mulutnya.	Iya, kalo badut yang anak buahnya itu pake topeng bagian mulutnya (S4: 74a)
Ciri-ciri pacarnya si badut cewek tinggi dan terlihat seperti orang jahat.	Dia itu tinggi, dia itu tampang-tampang jahat (S4: 84a)
Penculik itu menggunakan kostum badut	Baju badut (S5: 87a)
Anak yang diculik mengenakan baju merah	Yang diculik ya anak, <i>anak pakek baju merah</i> nggak tau namanya siapa (S5: 105a)
Badut itu menggunakan lipstik merah dan mukanya warna putih karena <i>makeup</i>	Ya nggak tau, pokoknya pakek lipstik merah terus mukanya putih. Selesai (S5: 210a)

Anak kecil perempuan yang diculik mengenakan baju <i>dress</i> merah dan kalung Rambut anak itu dikepang	Anak kecil pakek baju <i>dress</i> merah, pakek kalung tadi (S5: 212a) Dikepang, kayaknya (S5: 214a)
Badut lainnya menggunakan topeng serupa moster di mulutnya	Ada yang pakek topeng tapi mulutnya itu mulut monster. Hm..Kayak topeng, tapi mulut monster gitu (S5: 224a)
Salah satunya gak pakai makeup jadi bukan badut – pencuri <i>hp</i>	Iya badutnya tiga trus yang satunya itu gak makeup-an jadi gak dibilang badut (S6: 62a, 62b)
Warna bajunya Bela ungu, tanpa lengan dan ia memakai kalung. Kalungnya warna putih	Warna ungu, yang segini (tanpa lengan) trus pake kalung (S6: 126a) Warna putih (S6: 128a)
Anak kecil yang diculik mengenakan baju berwarna merah	Merah (S7: 55a)
Badut penculik mengenakan baju berwarna merah	Merah (S7: 62a)
Kakak mengenakan baju berwarna putih	Putih (S7: 66a)
Badut cewek mulutnya besar, tapi hanya karena penggunaan lipstik aja. Di daerah sekitar mata berwarna hitam, ia menggunakan topi seperti badut biasanya. Kemudian, dua badut teman laki-lakinya hanya menggunakan topeng di bagian mulutnya. Salah satu topeng itu ada giginya di ujung bibir seperti	Ciri-cirinya, badutnya itu. mulutnya besar. tapi itu cuma pakek lipstik. Habis itu di sininya hitam (nunjuk mata), habis itu pakek topi yang biasanya badut itu. Habis itu kalo temannya yang laki tadi dua, itu cuma pakek topeng buat mulut kayak giginya kayak... kayak apa ya... kayak.. di sini dua (nunjuk ujung bibir (S8: 82a)
Topeng yang digunakan di mulut ada taringnya. Badut satunya menggunakan topeng yang mulutnya senyum.	Iya taring. Kalau yang satunya itu temannya itu, pakai topeng yaa kayak badut senyum gitu (S8: 82a)
Suami si badut mengenakan baju berwarna merah dan hitam juga celana <i>jeans</i>	Warnanya merah sama hitam. Celananya kalau gak salah levis. Mmmm... sudah (S8: 90a)
Anak yang diculik mengenakan baju <i>dress</i> berwarna merah	Itu bajunya merah, ya langsung jadi... yaaa... Ya langsung... kayak anu. Jadi, ini baju langsung nyatu sama (nunjuk bagian kaki) (S8: 92a)
Kakaknya mengenakan baju berwarna pink yang modelnya sama seperti adiknya	Kakaknya itu ciri-cirinya pakek baju pink... pakek baju pink.. ya sama kayak adeknya. Jadi nyambung kayak rok. Habis itu, ya cuma itu tok (S8: 98a)
Rambut anak laki-laki yang	Ciri-cirinya anak yang laki itu, yang

menghibur adik yang diculik punya poni ke kanan, lalu salah satu anak perempuan ada yang kriwil rambutnya, dan ada yang lurus ke bawah. Salah satu anak laki-laki rambutnya ada juga yang kriwil	memberitahu yang ke adeknya yang tadi itu, itu rambutnya itu... kayak apa ya... kayak ke kanan. Habis itu kalau temannya yang perempuan itu ada yang kriwil, ada yang ke bawah. Itu anak yang laki satunya itu kriwil lek gak salah. (S8: 100a)
Badutnya 2 cowok dan 1 cewek, pakai topeng	Pake topeng. Terus 2 cowok, 1 cewek (S9: 24a)
Wajah dari badut itu putih (menggunakan <i>makeup</i>), pakai topi, dan rambutnya dikepang	Ciri-cirinya wajahnya putih, terus pake topi. Rambutnya di kelabang udah (S10: 62a)
Anak yang diculik usianya sekitar 8 tahun, menggunakan baju merah dan rambutnya dikepang.	Kira-kira 8 tahun, pake baju merah, dikelabang (S10: 74a)
Cowok yang mencuri dompet kakaknya itu jelek, hitam, dan rambutnya pendek. Punya kumis dan badannya tidak begitu gemuk juga kurus.	Haaaaaa... cowoknya itu jelek, hitam, terus rambutnya pendek tapi gak terlalu lurus (S11: 118a) Punya kumis, nggak gendut tapi nggak kurus (S11: 118a)
Ciri-ciri si kakak, rambutnya panjang dan pakai kalung. Mengenakan baju berwarna pink	Kakaknya itu rambutnya panjang, pakai kalung, terus (S11: 124a) Pink terus sudah (S11: 124a)
Badut cewek itu mengenakan topi, mulutnya dikasih lipstik, juga mukanya dikasih ... (Subjek nampak cukup kesulitan mendeskripsikan ciri-ciri badut penculik). Baju yang dikenakan si badut warna-warni	Pakai topi, terus mulutnya itu dikasih lipstik sampai... eee..ee gitulah, mukanya itu dikasih.... Aaa pokoknya warna putih (S11: 146a) Bajunya warna-warni (S11: 146a)
Ella (anak yang diculik) mengenakan baju berwarna merah, rambutnya dikuncir satu dan menggunakan kalung	Pakai baju warna merah, terus rambutnya dikuncir satu, dia pakai kalung (S11: 176a)
Ciri-ciri Ella pipinya tembem, rambutnya hitam. Ella mengenakan baju <i>dress</i> berwarna merah, juga kalung warna ungu dan pink di lehernya	Ehm, pipinya itu (nunjuk pipi) rambutnya hitam, terus pipinya itu agak eh...pipiya itu kayak (S12: 66a) Pake dress warna merah (S12: 66a) Ehm.. pake kalung warna ungu sama warna pink (S12: 66a)
Ciri-ciri kakaknya Ella rambutnya panjang, memakai tas berwarna ungu dan baju berwarna <i>cream</i>	Ehm.. kakaknya itu rambutnya panjang, terus bawa tas warna ungu. Ehm (mikir) bajunya warna cream (dengan ragu-ragu) (S12: 74a)
Menggunakan celana jeans	Terus celananya itu kayaknya celana jeans

		(S12: 74a)
	Rambut dari si badut dikepang	Ah... badutnya itu rambutnya juga panjang dikelabang (S12: 78a)
	Menggunakan kostum badut, wajahnya menggunakan <i>makeup</i> berwarna putih dan lipstik merah diberikan pada bagian hidung, bibir	Terus pake kostum badut, mukanya itu di make up-in warna putih dikasih lipstik yang merah di hidung, di bibir (sambal nunjuk yang disebutkan) (S12: 78a)
	Wajahnya putih semua dengan bedak dan di bagian pipi kanan dan kiri, hidung dan di bibir diberikan lipstik merah	Ini putih semua (menyentuh wajahnya), disini, disini, sama disini (nunjuk pipinya, hidung) sama di mulutnya yang merah (S12: 78a)
	Dua teman si badut (komplotannya) menggunakan masker yang serem	Pake masker serem (S12: 106a)
	Semua anak-anak itu menggunakan baju putih	Eh... semuanya pake baju putih (S12: 136a)
	Bajunya berwarna putih namun kotor	Ehm... bajunya kotor terus pake baju putih semua (S12: 136a)
	Suami si badut mengenakan jaket <i>jeans</i> dan celana warna hitam	Pake jaket jeans (S12: 208a) Celananya warna hitam, terus eh.... Gak tau lagi (S12: 208a)
	Ciri-ciri Ela, pipinya tembem, rambutnya panjang dan diikat satu, mengenakan baju berwarna merah dan menggunakan kalung	Pipinya gemuk, rambutnya panjang, bajunya merah hati pake kalung trus dikuncit (S13: 98a)
	Ela mengikat rambutnya Ciri-ciri kakaknya Ela, rambutnya seleher dan lurus, mengenakan baju berwarna pink, celana <i>jeans</i> dan menggunakan tas berwarna biru,	Kuncit satu di belakang (S13: 98a) Kakaknya pake baju pink, pake celana jeans bawa tas biru, rambutnya seleher trus lurus (S13: 102a)
	Ciri-ciri dari badut ialah, <i>makeup-nya</i> menyeramkan, mengenakan topi, kaos kakinya berbeda warna-satu merah dan satunya biru-topi yang digunakan ada hiasan seperti ekor kucing	Kalau badutnya <i>makeup-nya</i> serem, pake topi, trus kaos kakinya beda satu merah satu biru. Trus topi nya kayak ada klintingan kucing (S13: 104a)
	Badut laki-laki ada yang menggunakan topeng dengan gambar <i>cepot</i> dan satunya topeng dengan gigi <i>vampire</i>	Topeng yang satunya gambarnya cepot, yang satunya topeng giginya vampire (S13: 128a)
Perasaan tokoh (R4)	Reaksi kakaknya Bella panik ketika dompetnya dicuri	Panik. ----- (S1: 51a)
	Perasaan Bella sedih karena ia baru sadar bahwa ia tengah	Sedih (S1: 77a) Karena tau diculik sama si sadut (S1: 77a)

	diculik oleh si badut	
	Ketika mengetahui bahwa ada yang menemukan Bella, kak Mira senang. Namun, setelah tahu bahwa yang menelponnya ternyata bermaksud jahat dan tak lain merupakan orang yang menculik Bella, ia pun panik	Awalnya kayak seneng gitu. Jadi dikira awalnya dia tau Bella disitu, gak bermaksud jahat. Akhirnya perasaannya awalnya senang. Terus, nanti kalau si badutnya bermaksud nyulik si Bella, dia mulai agak panik. ---- (S1: 139a, 139b)
	Perasaan badut perempuan ketika ngobrol di telepon dengan kakaknya Bella ialah senang dan puas	Kayak seneng tapi gimana gitu..kayak puas (S1: 143a)
	Perasaan badut perempuan ketika masih kecil dan diperlakukan buruk oleh bapaknya ialah sedih hingga menangis	Kayak sedih, terus sampai nangis gitu (S1: 207a)
	Perasaan Ella takut saat tahu ia ternyata diculik	Takut (S3: 154a)
	Perasaan kakaknya Ella ketika ditelpon sama si penculik adalah kaget dan takut	Kaget sama takut (S3: 194a)
	Anak-anak lainnya yang diculik lalu menghibur anak yang baru saja diculik dan berkata “jangan nangis lagi”, padahal anak-anak lainnya yang disekap di kamar itu juga sama takutnya	Beritahu jangan nangis lagi. habis itu,, teman-temannya itu juga sama ketakutan... yaa ketakutan... (S8: 58a)
	Anak kecil perempuan yang diculik dan anak-anak lainnya yang diculik takut	Ya anak kecil yang perempuan itu, sama anak laki, sama.. ehh... lakinya dua, perempuannya tiga sama adeknya tadi.. (S8: 58b, 60a)
	Perasaan anak yang diculik, sedih, takut dan kelaparan	Sedih, takut, kelaparan (S10: 68a)
	Kakaknya bingung karena adiknya hilang	Kalau kakaknya bingung terus... udah (S10: 70a)

Tempat dan waktu dari peristiwa dalam film (R5)	Taman bermain Rumah badut penculik Sebuah ruangan	-----. Lalu suatu hari cewek itu menyamar jadi badut di sebuah <i>taman bermain</i> . ----- Lalu perempuan tersebut mengantarkan Bella ke <i>rumahnya</i> . Lalu...lalu bella mengunci..mengunci..eeh lalu. perempuan tersebut mengunci Bella ke dalam <i>suatu ruangan</i> bersama anak-anak lain yang telah ia culik sebelumnya. ---- (S1: 18c, 18g, 18h)
	Ketika dihubungi oleh si badut, kak Mira sedang berada <i>di jalan</i> yang sepi dan gelap. Saat itu masih malam hari	Kayak di jalan, malam, sepi, terus gelap (S1: 137a)
	<i>Keterbatasan kosakata dan pengetahuan membuat subjek tidak tahu kata taman bermain, pasar malam.</i>	Ada orang, itu, jadi badut,, terus ada anak kecil,, di mana yah.. di mana yah.. ga tau pokoknya di <i>tempat-tempat yang kaya maen-maen</i> gitu (S2: 42a)
	Pasar malam	Kerja. Dia gak mau miskin. Dia jadi badut dan menyamar di tempat.. di <i>pasar malam</i> . --- (S3: 24b)
	Rumah badut penculik Di kamar	Dibawa ke rumahnya badut itu (S3: 126a) Di kamar, disitu juga banyak anak-anak yang juga diculik (S3: 134a)
	Taman bermain. Saat malam hari.	Jadi pertamanya itu ada seorang badut, badut itu masa kecilnya itu miskin. Dia itu miskin pas besarnya itu jadi badut. Dia itu untuk menjadi kaya, dia itu menjadi badut yang jahat, yang mencuri orang-orang. Pada suatu hari, dia itu sudah bersiap-siap ke <i>taman bermain saat malam-malam</i> --- (S4: 26a) Taman bermain, habis itu rumah badut itu, udah (S4: 104a)
	Rumah badut penculik. Sebuah ruangan.	----. Ela dibawa ke rumah seorang badut itu. Lalu badut itu mentidur, eh membawa Ela itu ke ruangan yang di dalamnya banyak sekali hasil culikannya, anak-anak culikannya. ---- (S4: 26a)
	Penculikannya terjadi di pasar malam	di... apa ya nggak tau. Pasar malem (S5: 115a)
	Setelah diculik, anak perempuan itu dibawa ke rumah	Haa.. dibawa ke rumah (S5: 137a)
	Anak itu dibawa ke rumah badut penculik dan disiksa	Rumahnya badut, disiksa (S5: 139a)
	Rumah badut penculik	Abis nyulik dibawa ke rumahnya, trus minta nomer teleponnya, nomor kakaknya (S6: 46a)
	Gudang	---- Bella-nya ditaruh di gudang kalo gak

	salah, kayaknya.. soalnya berantakan trus ketemu anak-anak yang diculik lainnya (S6: 80a)
Kejadian penculikan di karnaval	Di karnaval (S6: 102a)
Anak yang diculik dibawa ke kamar.	Adeke dibawa ke kamar (S7: 118a)
Di rumah dan di kamar.	Jadinya anaknya (maksudnya badut) ngeliat ada <i>anak kecil</i> sama <i>kakaknya</i> lagi maen, terus kakaknya itu lagi mau ke toilet, terus ada yang ambil dompetnya, langsung di.. di.. di... adeknya itu dicari sama kakaknya, adeknya itu ternyata itu diculik sama dia (badut), terus itu, badutnya itu udah sampe rumah, terus anaknya itu disembunyiin dikamar mana gitu. Terus dibilang sama badutnya yang cewek itu dibilang kalo gak dikasih 300 jt nanti adeknya dipotong-potong.. terus udah dimatiin (S7: 44a)
Pasar malam Rumah badut penculik Anak kecil itu dibawa ke rumah Kejadiannya saat malam hari	Di pasar malam, sama di rumahnya tadi badut. Dah (S8: 134a) Ke rumah (S8: 10g) Malam (S8: 136a)
Di pasar minggu	di..... di.... Di pasar... pasar minggu kayaknya (S9: 26a)
Di penampungan membantu anak-anak yang diculik.	Di penampungannya membantu <i>anak-anak yang diculik</i> itu (S9: 60a)
Taman hiburan Rumah badut penculik	Gak tau tadi kakak-kakaknya siapa sama adeknya itu ke taman hiburan. -----, terus habis itu adiknya itu lalu diculik sama si badut dibawa ke rumah si badutnya (S10: 26a)
Pasar malam, rumah si badut, kamar.	Awalnya itu kan di pasar malam, terus ada <i>badut</i> . Nah setelah itu ada <i>anak kecil</i> habis mainan sama <i>kakaknya</i> . Terus kakaknya itu mau ke toilet. Pas itu, tapi anak kecilnya itu gak diajak. Tinggal sendirian di dalam yang mainan-mainan itu, terus kakaknya dicegat sama orang, diambil dompetnya terus disuruh ngejar orangnya itu. Nah, anak kecilnya itu diambil sama badutnya, terus dibawa ke rumahnya badut itu. Terus dimasukin ke kamar, terus minta nomor teleponnya kakaknya, terus ditelepon kakaknya bilang kalau harus bawa uang buat ngambil adiknya dalam tiga hari (S11: 78a)
Anak yang diculik dibawa ke rumah biasa.	Kayak rumah biasa (S11: 150a)

	Penculikannya terjadi di pasar malam	Di pasar malam (S12: 54a)
	Di kamar	Ehm.. sama suaminya badutnya ditaruh di kamar (S12: 126a)
	Lokasi penculikannya di pasar malam	Ada pasar malemnya. ----- (S13: 42a)
	Waktu kejadian penculikan malam hari	Malam hari (S13: 46a)
	Anak tersebut diculik dan dibawa ke rumahnya badut penculik	Di rumah badut (S13: 54a)
Aspek Pemahaman (RA – RD)		
Watak tokoh (RA)	Badut penculik itu sadis	Sadis (S1: 53a)
	Watak dari ayahnya si badut perempuan ialah jahat.	Yah... agak-agak jahat (S1: 203a)
	Bapaknya jahat karena seperti tidak suka dengan anaknya	Karena kayak bener-bener gak suka sama si Bella (S1: 203b)
	Sifat Bella periang	Sebenarnya sih biasa. Cewek, anak kecil periang gitu (S1: 209a)
	Sifat cowok yang mencuri dompet kakaknya Bella jahat dan ingin mendapat keuntungan	Yah.. jahat juga (S1: 217a) Hm, pengen keuntungan gitu --- (S1: 221a)
	Jahat (watak badut).	Jadi pertamanya itu ada seorang badut, badut itu masa kecilnya itu miskin. Dia itu miskin pas besarnya itu jadi badut. Dia itu untuk menjadi kaya, dia itu menjadi badut yang jahat, yang mencuri orang-orang. --- (S4: 26a)
	Baik dan sayang dengan Ela (watak kakaknya Ela)	Dia itu tinggi, baik (S4: 46a) Sayang sama Ela (S4: 46a)
	Ela sifatnya manja, dia berasal dari keluarga kaya, dan sayang dengan kakaknya.	Eem dia itu anaknya manja, anaknya kaya, anaknya itu dia itu sayang kakaknya (S4: 62a)
	Ayahnya si badut kejam	Kejam (S5: 278a)
	Badut tentu saja jahat, karena dia menculik orang	Orangnya ya jahat lah, jahat yang nyulik kok, nyulik ya jahat (S5: 282a)
	Anak kecil yang diculik sifatnya lugu dan sepertinya gak pernah dinasehatin sama orang tuanya	Anak kecil, lugu, nggak tau, nggak pernah dinasehatin paling sama orang tuanya nggak pernah dikasih tau paling (S5: 286a)
	Sifat si badut jahat, kejam dan suaminya si badut gak tau malu	Jahat. Kejam. habis itu, gak tau maaaaaluu. Dah (S8: 78a)
Laki-laki itu misalnya, dia	Soalnya itu... yang laki tadi itu, kayak	

	mencuri di tempat ramai. Padahal orang mencuri biasanya di tempat sepi	langsung nyuri. Padahal banyak orang. Biasanya orang nyuri kan di tempat sepi-sepi. Itu banyak orang. Gak tau malu (S8: 80a)
	Temannya yang baik sifatnya (anak-anak lainnya yang diculik).	Eeee.... Perempuannya ada temen-temen yang baik. Temen-temen baik yang mau bantu, sama penculiknya itu ditanyain nomor telepon ibunya terus dijawab, ditelpon ibunya langsung dikasih diminta uang 300jt. Terus...udah ya? (S9: 16a, 16b)
	Anak-anaknya baik.	Karena anak-anaknya itu baik (S9: 16a)
	Sifat kakaknya ialah, baik, namun kurang bisa menjaga adiknya	Si kakaknya baik, tapi kurang menjaga adeknya, udah (S10: 80a)
	Sifat kakaknya baik, tapi memperhatikan diri sendiri	Baik tapi memperhatikan diri sendiri (S10: 82a)
	Sifatnya Ella ramah Sifatnya Ella ceria Sifat si badut itu jahat Sifat suami si badut galak	Ramah (S12: 62a) Ceria (S12: 64a) Jahat (S12: 72a) Galak (S12: 206a)
	Anak-anak lainnya yang juga diculik seperti Ela memiliki sifat yang baik	Waktu di culik ternyata anak-anak yang diculik baik (S13: 114a)
	Badut perempuan itu jahat sifatnya	Jahat (S13: 192a)
RA (Indikator 2) – Unit informasi dalam penilaian wawancara kognitif		
Menceritakan seluruh kejadian dalam film secara detail (RB)	<p>Ada seorang perempuan yang kehidupan masa kecilnya miskin.</p> <p>Ketika sudah beranjak dewasa, perempuan itu bertekad menjadi kaya dan mendapatkan kemewahan dengan cara menculik anak kecil.</p> <p>Perempuan itu kemudian bekerja sebagai badut di sebuah taman bermain. Menjadi badut sebenarnya hanya sebuah upaya penyamaran saja.</p> <p>Pada suatu hari, di taman bermain ada seorang anak kecil yang ditinggal sendirian oleh kakaknya. Nama anak</p>	<p>Jadi pertama itu kayak ada seorang cewek. <i>Cewek</i> itu waktu kecil kayak orang miskin. Terus eeh..suatu hari cewek itu bertekad jadi kaya mendapatkan kemewahan dengan cara menculik anak kecil. Lalu suatu hari <i>cewek itu menyamar jadi badut</i> di sebuah taman bermain. Lalu, di taman bermain itu ada seorang <i>anak kecil</i> yang ditinggal sendirian oleh <i>kakaknya</i>. Kakaknya yakin Bella bisa menjaga dirinya sendiri. Emm, Si badut tersebut berusaha untuk menipu Bella dengan mengatakan bahwa ia mengetahui keberadaan kakaknya. Lalu perempuan tersebut mengantarkan Bella ke rumahnya. Lalu...lalu bella mengunci..mengunci..eeh lalu. perempuan tersebut mengunci Bella ke dalam suatu ruangan bersama <i>anak-anak lain yang telah ia culik</i> sebelumnya. Sebelumnya, Bella takut tapi lama-lama Bella terbiasa. Cuman ingat itu kak (S1: 18a - 18i)</p>

	<p>kecil itu, Bella. Kakaknya yakin Bella bisa menjaga dirinya sendiri. Perempuan yang menyamar menjadi badut itu lalu berusaha untuk menipu Bella dengan mengatakan bahwa dirinya mengetahui soal keberadaan kakaknya.</p> <p>Badut perempuan itu ternyata tidak mengantarkan Bella menemui kakaknya, tetapi membawa Bella menuju rumahnya. Di rumah itu Bella disekap dalam sebuah ruangan bersama anak-anak lain yang telah diculik sebelumnya. Bella awalnya takut, namun lama-lama ia bisa menyesuaikan diri.</p>	
	<p>Bella jalan-jalan ke pasar malam dengan kakaknya. Saat kakaknya hendak ke toilet tiba-tiba ada seorang pencuri yang mengambil dompetnya.</p> <p>Pencuri itu merupakan teman si badut perempuan.</p>	<p>Itu kakaknya mau ke toilet. Terus waktu mau ke toilet itu kayak ada pencuri. Itu ngambil dompet kakaknya. Pencurinya temannya si badut itu (S1: 45a, 45b)</p>
	<p>Reaksi kakaknya Bella panik ketika dompetnya dicuri. Di rumahnya si badut kakaknya Bella lalu ditelpon dan diancam oleh si badut. Ia berkata “kalau gak ngasih uang 300 juta, nanti Bella dipotong-potong”</p>	<p>Panik. Ouh, terus itu, waktu dirumahnya cewek badut itu, itu badutnya telfon kakaknya habis itu dibilangi..dibilangi “kalau gak ngasih uang 300 juta ke badutnya, nanti Bella dipotong-potong” (S1: 51a, 51b)</p>
	<p>Kakaknya Bella berusaha mengejar pencuri dompetnya</p>	<p>Ngejar-ngejar (S1: 55a)</p>
	<p>Kakaknya Bella berusaha untuk mencegat pencuri itu. Mereka bahkan berkejaran hingga ke sebuah wahana</p>	<p>Yah, kakaknya berusaha ceget. Terus sampai ke wahana-wahana gitu (S1: 57a)</p>
	<p>Ketika Bella hilang, kakaknya sempat melapor dan bertanya ke satpam tentang keberadaan Ella. Sayangnya, satpam itu tidak melihat Bella</p>	<p>Hmm, kayak satpam. Jadi waktu Bella-nya hilang kakaknya ngelapor ke satpam (S1: 63a)</p> <p>Satpamnya gak lihat si Bella. Terus ditanya ke teman-temannya tapi gak diceritain (S1: 63b)</p>
	<p>Di karpet itu anak-anak</p>	<p>----. Jadi di karpet itu anak-anak itu tidur-</p>

lainnya sedang tiduran. Saat Bella masuk ke dalam kamar mereka kemudian bangun	tiduran. Terus Bella datang, anak-anaknya bangun (S1: 73b)
Anak-anak lainnya yang berada di kamar itu lalu ngobrol dengan Bella dan berusaha menenangkan Bella yang sedang menangis	Yah ngomong-ngomong sama Bella. Ditenangin. Soalnya Bella-nya nangis (S1: 75a)
Pada awalnya badut itu terlihat baik	Soalnya badutnya kayak gak jahat (S1: 83a)
Bella sendirian naik wahana bianglala	Sendirian (S1: 97a)
Ketika hendak menculik Bella, badut perempuan itu bersama badut lainnya	Ada satu badut lagi. Tapi gak tahu baik atau enggak (S1: 109a)
Bella memberikan nomor telepon kakaknya sambil nangis-nangis	Bella ngasih nomor telepon sambil nangis-nangis (S1: 117b)
Badut itu setelah menelpon kakaknya Bella menyinggah	Menyinggah (S1: 141a)
Seorang anak kecil diculik oleh badut. Badut mengancam orangtuanya, bila tidak menyerahkan uang 300 Juta anak kecil yang diculik akan dilukai.	Oh jadi itu, anak yang tadi itu diculik sama <i>badutnya</i> , terus sama badutnya itu dibilang sama orangtuanya kalo gak dikasih 300 juta nanti anaknya digoreng (S2: 38a)
Anak kecil dan badut itu berada di sebuah wahana bermain.	Ada orang, itu, jadi badut,, terus ada <i>anak kecil</i> ,, di mana yah.. di mana yah.. ga tau pokoknya di tempat-tempat yang kaya maen-maen gitu (S2: 42a)
Badut melihat anak kecil dan kakak itu di wahana bermain. Saat sang kakak mau ke toilet ada yang mengambil dompetnya (dicuri) – <i>keterangan subjek setelah itu masih belum jelas.</i> Kakak lalu mencari adiknya yang sudah tidak ada lagi di tempat. Anak kecil itu ternyata diculik oleh badut. Anak kecil itu dibawa ke rumah si badut, dan ditaruh di sebuah kamar. Badut cewek itu lalu mengancam kakaknya, bila tidak menyerahkan uang 300 juta si adik yang diculik akan dilukai.	Jadinya anaknya (maksudnya badut) ngeliat ada <i>anak kecil</i> sama <i>kakaknya</i> lagi maen, terus kakaknya itu lagi mau ke toilet, terus ada yang ambil dompetnya, langsung di.. di.. di... adeknya itu dicari sama kakaknya, adeknya itu ternyata itu diculik sama dia (badut), terus itu, badutnya itu udah sampe rumah, terus anaknya itu disembunyiin dikamar mana gitu. Terus dibilang sama badutnya yang cewek itu dibilang kalo gak dikasih 300 jt nanti adeknya dipotong-potong.. terus udah dimatiin (S2: 44a)
Ada seorang perempuan yang	Jadi tadi ada <i>anak perempuan</i> yang waktu

ketika ia kecil disuruh bekerja oleh ayahnya	kecilnya disuruh kerja oleh ayahnya (S3: 22a)
<p>Ayah dari anak itu tidak ingin miskin. Anak perempuan itu saat besar lalu menjadi badut di sebuah pasar malam.</p> <p>Pada suatu hari, di sebuah pasar malam ada seorang anak kecil sedang bermain. Badut itu kemudian bekerja sama dengan temannya untuk menculik anak itu.</p> <p>Setelah berhasil menculik anak itu, temannya lalu meminta nomor telepon kakak dari anak yang diculik itu. Penculik lalu menghubungi kakaknya dan meminta uang tebusan.</p>	<p>Kerja. Dia gak mau miskin. Dia jadi badut dan menyamar di tempat.. di pasar malam. Terus ada anak kecil sedang bermain di tempat itu, dia dengan temannya bekerjasama supaya bisa menculik anak itu. Setelah menculik anak itu badut dan temannya itu minta nomor telepon si kakaknya anak kecil itu. Terus,.. kan di telepon, setelah di telepon minta tebusan uang (S3: 24a-e)</p>
<p>Terdapat beberapa anak lainnya yang juga diculik. Mereka menenangkan anak yang diculik supaya berhenti menangis. Lalu, ditelpon kakak dari anak yang diculik terlibat adu mulut atau pertengkaran dengan si penculik</p>	<p>Ada anak kecil dengan teman-teman yang lain, anak kecil menenangkan anak kecil itu supaya berhenti menangis. Terus setelah kakaknya di telepon dan meminta uang tebusan, bicara dan bertengkar (S3: 28a, 28b)</p>
Ketika kecil si badut perempuan disiksa dan disuruh bekerja oleh ayahnya	Disiksa disuruh kerja (S3: 32a)
Ia bekerja untuk mencari makan buat ayahnya	Buat nyari makan buat ayahnya (S3: 34a)
Cowok itu mengalihkan perhatian kakaknya Ella supaya badut bisa menculik Ella	Dia itu yang ngalihin perhatian kakaknya Ella. Biar badutnya bisa nyulik Ella (S3: 94a)
Dompot kakaknya Ela dicuri kemudian pencuri itu lari, agar kakaknya mengejar dan Ella sendirian lalu badut itu bisa menculik Ella	Ngambil dompet kakaknya terus lari. Jadi biar kakaknya ngejar terus badutnya bisa nyulik Ella (S3: 94a)
Ella mengikuti badut penculik begitu saja. Si badut awalnya menawarkan agar Ella ikut dengan dia. Ella kemudian mau dan akhirnya ia diculik	<p>Itu alasannya disuruh mau ikut apa gak (S3: 102a)</p> <p>Ikut badutnya apa gak, terus Ella-nya mau, jadinya ya diculik (S3: 102a)</p>
Setelah dompet kakaknya Ella	Kakaknya pertamanya gak tau, terus kan

sudah kembali, dia baru ingat bila Ella ditinggal sendirian. Kakaknya Ella lalu mencari Ella kemana-mana, hingga akhirnya si badut penculik menelponnya	habis dompet kakaknya sudah diambil, itu baru inget Ella sendirian, terus nyari Ella sampai kemana-mana akhirnya di telepon sama badutnya itu (S3: 112a. 112b)
Badut penculik menelpon kakaknya Ela untuk meminta uang tebusan	Gak ketemu, terus di telepon sama badutnya itu buat minta uang tebusan (S3: 112b)
Ella terpaksa memberikan nomor telepon kakaknya karena ia diancam oleh penculik. Penculik itu (laki-laki temannya si badut) berkata “Kamu mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya”	Dapat nomornya dari Ella-nya soalnya kakak temennya yang laki-laki itu bilang ke Ella katanya, "kamu mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya”. Jadi bohongin Ella (S3: 118a). Bukan, yang minta yang teman laki-lakinya (S3: 118a)
Setelah diculik Ela dibawa ke rumahnya badut	Dibawa ke rumahnya badut itu (S3: 126a)
Anak-anak lainnya yang diculik sedang tidur ketika Ella dibawa masuk ke kamar	Lagi tidur (S3: 146a)
Penculik (cowok temannya si badut) keluar dari kamar itu setelah ia mendapatkan nomor telepon kakaknya Ella. Anak-anak di dalam kamar itu lalu bangun dan menenangkan Ella	Waktu Ella masuk, setelah dimintai nomor telepon, kan yang laki-lakinya keluar, yang penculiknya itu, terus yang teman-temannya Ella itu bangun terus nyoba buat nenangin Ella (S3: 148a)
Anak-anak itu lalu menenangkan Ella agar tidak menangis lagi	Terus nenangin Ella biar gak nangis lagi (S3: 148b)
Ketika kecil badut itu disiksa dan saat besar ia bertekad tidak ingin miskin dan mau jadi kaya	Pas kecil disiksa jadi waktu udah besar dia itu gak mau miskin. Dia pingin jadi orang kaya (S3: 230a)
Ella baru sadar bila ia diculik ketika sudah sampai di rumah si badut	Itu waktu sampai rumahnya si badut (S3: 268a)
Ruangan itu seperti sebuah kamar. Di kamar itu banyak anak-anak yang sedang tidur dan mereka bernasib sama dengan Ella-diculik	Iya kayak kamar gitu. Nah di kamar itu ada banyak anak-anak lain yang juga diculik lagi tidur (S3: 276a)
Anak-anak itu menghibur Ella agar tidak bersedih	Terus anak-anak itu ngehibur Ella biar gak sedih (S3: 284a)
Ada seorang anak yang pada masa kecilnya hidup miskin. Ketika besar ia memutuskan menjadi badut. Badut itu ternyata jahat, ia ingin menjadi	Jadi pertamanya itu ada seorang <i>badut</i> , badut itu masa kecilnya itu miskin. Dia itu miskin pas besarnya itu jadi badut. Dia itu untuk menjadi kaya, dia itu menjadi badut yang jahat, yang mencuri orang-orang. Pada suatu

	<p>kaya dan pekerjaannya sebagai badut hanya sebagai modus untuk penyamarannya agar mudah untuk menculik anak-anak.</p> <p>Pada suatu malam di taman bermain, si badut melihat seorang anak yang bernama Ela. Ela bersama kakaknya di taman bermain itu. Badut itu berencana mengincar anak itu untuk diculik.</p> <p>Salah seorang teman si badut menjalankan rencananya untuk mengalihkan perhatian si kakaknya Ela dengan mencuri dompetnya.</p> <p>Kakaknya Ela kemudian berlari meninggalkan Ela dan berusaha mengejar pencuri itu.</p> <p>Ketika Ela ditinggal sendirian, beberapa orang dengan kostum badut menghampirinya dan berkata “Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu”. Dengan polosnya Ela pun ikut dengan si badut. Dompetnya kakak Ela akhirnya dikembalikan oleh si pencuri. Namun, saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut panik dan berkata “tidak, Ela, kamu dimana?”.</p> <p>Ela ternyata dibawa ke rumah si badut dan dimasukkan ke sebuah ruangan yang di dalamnya terdapat beberapa anak yang juga bernasib sama dengan dia, diculik oleh si badut.</p> <p>Ela lalu dimintai nomor telepon kakaknya. Teman badut tersebut kemudian menelpon kakaknya Ela. Kakaknya lalu mengangkat</p>	<p>hari, dia itu sudah bersiap-siap ke taman bermain saat malam-malam. Dia itu mencari mangsanya, saat mencari mangsanya, dia itu melihat <i>anak</i> yang bernama Ela. <i>Ela</i> itu didampingi seorang <i>kakak</i> yang bernama, dia didampingi kakak. Setelah itu badutnya sudah mengincar anak itu. Lalu <i>teman si badut</i> itu sedang menjalankan rencananya, yaitu untuk mengalihkan perhatiannya dengan mencuri dompetnya. Saat rencana dilakukan, kakak Ela tersebut mau menangkap pencurinya. Saat Ela ditinggal, Ela didampingi banyak badut. Yang badut itu rencananya itu mau menculik anak itu. Saat di itu, badut itu berkata “Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu”. Ela tersebut mau mencari dengan badut-badut tersebut. Saat kakaknya mengejar, akhirnya dikasih dompet tersebut. Saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut berkata “tidak, Ela, kamu dimana ?” Ela dibawa ke rumah seorang badut itu. Lalu badut itu mentidur, eh membawa Ela itu ke ruangan yang didalamnya banyak sekali hasil culikannya, <i>anak-anak culikannya</i>. Setelah itu Ela dimintai nomor kakaknya. Setelah dikasih nomor kakaknya, teman badut tersebut menelpon kakaknya Ela. Setelah ditelpon, kakak Ela,, kakak Ela mengangkatnya. Setelah mengangkatnya, ada yang berkata “halo, Adek kamu ada disini, Ela” setelah itu, intinya dia itu mmm eeee, intinya dia itu mau mencari adeknya, tapi badutnya itu tidak mau. Tapi dengan 300 juta. Badut itu meminta dengan 300 juta dalam 3 hari. Jika tidak ada, adek Ela tersebut akan disiksa. Kakak Ela tersebut menangis-nangis, dia mencari bantuan setelah akhirnya dipotong (S4: 26a)</p>
--	--	---

	telepon. Dia lalu mengetahui bahwa adiknya bersama si badut. Badut itu memeras dan mengancamnya, dimana dia harus menyerahkan 300 juta dalam 3 hari. Jika tidak, maka Ela akan disiksa. Kakaknya Ela lalu menangis dan mencari bantuan.	
	Ketika teman si badut menelpon kakaknya Ela, badut pun sadar bahwa Ela mirip dengan dirinya ketika kecil.	Saat, ee teman badut itu menelpon kakaknya Ela, dari situ dia sadar kalo Ela ini mirip dengan masa kecil badut tersebut (S4: 66a)
	Kakaknya Ela mau ke kamar mandi, tapi Ela tidak mau ikut	Mau ke kamar mandi, kakak mau ke kamar mandi, Ela ayo ikut. Tapi Elanya tidak mau (S4: 118a)
	Kakak si Ela lalu mengeluarkan dompet dan tiba-tiba diambil oleh si pencuri	Akhirnya mau ditinggal, habis itu dia ngeluarin dompet langsung diambil pencuri tersebut (S4: 122a)
	Sekembalinya si kakak dari mengejar si pencuri, Ela sudah tidak ada. Ela sudah diculik badut	Kakaknya balik, terus setelah balik, Ela sudah di apa ya, diambil sama badut (S4: 26i)
	Ela awalnya dijambak oleh si Badut	Pertamanya dijambak-jambak gitu (S4: 152a)
	Lalu pipinya ditarik	Di giniin, eeh di tarik pipinya (S4: 154a)
	Ela disuruh ngomong agar kakaknya percaya kalau Ela benar bersama si badut. Agar mau bicara Ela diancam	Eeh, Ela kan di suruh ngomong, kan biar..kan kakaknya Ela itu bilang kalau si badut itu penipu. Dia membuktikannya dengan suara Ela tersebut (S4: 166a) Di ancam (S4: 168a)
	Ada seorang anak kecil yang hidupnya melarat dan sering dimarahi ayahnya. Ketika besar ia menjadi penculik	Ceritanya ..ceritanya ada <i>anak gembel</i> terus dimarahi <i>ayahnya</i> terus pas besar itu dia jadi penculik selesai (S5: 79a)
	Si badut ketika kecil sering dimarahi oleh ayahnya karena... Badut itu lalu menculik.	Yang nyulik badutnya, yang anaknya tadi pas kecil dimarahin ayahnya gara gara.. apa ya, gara gara dia itu nggak.. apa.. apaa. Apa sih, nggak tau.. (S5: 107a)
	Si badut ketika kecil dimarahi ayahnya karena dia mau menjadi kaya	---. anaknya dimarahin sama ayahnya gara-gara dia itu mau kaya (S5: 107a)
	Setelah diculik, anak perempuan itu dibawa ke rumah	Haa.. dibawa ke rumah (S5: 137a)
	Anak itu dibawa ke rumah badut dan disiksa	Rumahnya badut, disiksa (S5: 139a)
	Anak tersebut dibunuh	Dibunuh! (S5: 141a)
	Anak yang diculik itu dicari	Enggak, kan yang nyari kan kakaknya bukan

	oleh kakaknya, bukan dengan orangtuanya.	orangtuanya (S5: 155a)
	Dompot kakaknya dicuri sama rekannya badut penculik	Mmm, apa ya tadi. Oo dompetnya kakaknya itu dii, dii apa..diambil sama rekannya badutnya itu (S5: 161a)
	Si kakak lalu mengejar pencuri, sehingga adiknya ditinggal sendiri. Badutnya lalu datang merayu si anak supaya mau ikut dengannya	Terus kakaknya ngejar, terus selesai, terus adiknya ditinggal, trus habisnya itu apa ya, badutnya itu buat ngerayu biar anaknya itu ikut sama badutnya (S5: 163a)
	Agar bisa menjadi kaya, badut penculik memeras keluarga korban (kakaknya) dengan meminta 300 juta	Mintalah 300 juta (S5: 194a) Nggak tau, paling buat dia menjadi kaya. Badutnya jadi kaya (S5: 198a) Ke kakaknya lah (S5: 200a)
	Ketika sudah tau kalau dia diculik, si anak perempuan itu menangis	Ya nggaklah nangis lah gitu (S5: 226a)
	Anak kecil yang diculik, wajahnya mirip dengan si badut perempuan ketika kecil	Mirip sama badutnya tadi pas waktu kecil (S5: 266a)
	Kehidupan masa kecil si badut dulunya miskin. Ketika dia beranjak dewasa ia menculik anak-anak	Yaah, itu badutnya dulu hidup miskin gitu hehe trus pas besar nyulik anak-anak gitu (S6: 40a)
	Setelah diculik, anak itu dibawa ke rumah si badut dan nomor telepon kakaknya diminta	Abis nyulik dibawa ke rumahnya, trus minta nomer telponnya, nomor kakaknya (S6: 46a)
	Kemudian si badut menelpon kakak dari anak yang diculik	Terus habis itu nelpon (S6: 48a)
	Sambil menangis anak itu berbicara	Ngomongnya sambil nangis-nangis jadi gak jelas, terus abis itu di pause (S6: 50a)
	Penculik menelpon kakak dari anak yang diculiknya	Nelpon ke kakaknya (S6:48a)
	Si kakak dialihkan dengan cara hp-nya diambil. Awalnya si kakak mau ke wc lalu hpnya diambil oleh pacar/suami si badut cewek	Itu kakaknya dialihkan, ngambil hpnya gitu, kakaknya itu kan mau pipis lah itu hp-nya diambil sama, samaa gatau itu pacarnya atau suaminya badut yang cewek itu (S6: 78a)
	Setelah hp-nya diambil, si kakak mengejar si pencuri. Ketiga badut itu lalu mendatangi Bela dan mencoba mengajaknya agar ikut mereka untuk mencari kakaknya	Ya kan dikejar trus abis itu yang tiga badut itu nyamperin anak yang Bela itu, “gak ketemu ya? Yuk kakak ajak ke rumah“(S6: 78a, S6: 78b)
	Pencuri (pengalih perhatian itu) lalu mengembalikan hp kakaknya Bella dan lari. Bella (anak yang diculik) dibawa ke rumah si badut dan ditaruh di	Badut yang cewek trus akhirnya yang ngalihin itu ngembaliin hpnya trus abis itu lari, sampe di rumah badut pas itu ditaruh gudang. Bella-nya ditaruh di gudang kalo gak salah, kayaknya.. soalnya berantakan trus

	gudang. Ruangan itu terlihat berantakan. Di gudang itu Bella bertemu beberapa anak yang diculik juga seperti dirinya	ketemu anak-anak yang diculik lainnya (S6: 80a, 80b, 80c, 80d)
	Bella diminta memberikan nomor telepon kakaknya. Ia diancam. Bila mau pulang, maka nomor telepon kakaknya harus diberitahu ke si penculik. Bella lalu mau tidak mau terpaksa memberitahu nomor telepon kakaknya	Iya. Cuma yang diceritain Bella. Abis itu ditanya nomer telpon kakaknya. Kalo mau pulang kan harus ngasih tau nomer telponnya, katanya itu, kalo gak nanti gak bisa pulang, ya trus akhirnya dikasih tau (S6: 82a)
	Badut penculik itu lalu menelpon dan meminta tebusan sebesar 300 juta. Badut itu juga mengancam akan membunuh Bella.	Iyah. Terus akhirnya badutnya nelpon minta tebusan 300 juta. Kalo enggak Bela mati gitu (S6: 84a, 84b)
	Kakak Bella tidak percaya bila adiknya diculik	Haha, yah trus abis itu kan gak percaya gitu (S6: 86a)
	Bella lalu disuruh berbicara di telepon. Bella lalu bilang “Kak...kak tolongin Bella”	Yah heeh. Trus itu diperdengarkan suaranya “kak...kak tolongin Bella” (S6: 90a)
	Badut penculik mengancam kakaknya Bella. Kalau ia lapor polisi, bela akan dilukai	Tolongin Bella kak... Itu terus badutnya ngomong lagi, “kalau sampai datang polisi nanti Bella akan dipotong satu persatu” (S6: 84b)
	Ketika Bela dimasukkan ke dalam gudang, anak-anak yang di dalam gudang sedang pura-pura tidur. Setelah badutnya keluar, anak-anak itu bangun dan menanyai nama si Bella	Yah, pas Bella datang kan badutnya juga ikut datang. Semuanya itu pura-pura tidur heheh, lah terus badutnya keluar ditanyain namamu siapa (S6: 160a, 160b)
	Seorang anak kecil yang diculik menangis. .	Terus <i>anaknya</i> nangis (S7: 45a)
	Anak kecil yang diculik minta tolong.	Anaknya minta tolong (S7: 45b)
	Awalnya anak kecil itu bersama kakaknya, lalu ia diculik..	Tadi kan pas diculik itu ada <i>kakaknya</i> , diculik sama <i>badut</i> (S7:60a)
	Setelah diculik anak kecil itu lalu menangis.	Kejadiannya ya.. anaknya diculik terus nangis (S7: 74a)
	Anak itu diculik, dan penculik minta tebusan sebesar 300 juta.	Ya diculik, terus minta uang. 300...300 juta (S7: 76a)
	Anak kecil itu diajak si penculik	Diajak (S7: 92a)
	Anak kecil itu diajak si badut penculik untuk mencari	Diajak nyari kakaknya, habis terus dibawa, wess mari, kejadian itu (S7: 104a)

kakaknya, padahal ia diculik.	
Setelah adiknya hilang, kakaknya mencarinya.	Nggak tahu, kakaknya nyari (S7: 112a)
Setelah anak kecil itu diculik, penculik meminta nomor telepon kakaknya.	Sudah diculik, minta nomer telpon.e kakaknya (S7: 116a)
Anak kecil yang diculik itu nangis.	Nangis (S7: 128a)
Penjahat lalu menelpon kakak si adik	Penjahatnya nelpon kakaknya (S7: 134a)
<p>Seorang perempuan mengingat masa kecilnya Dalam ingatannya itu, bapaknya tengah memarahinya. Keduanya juga kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari, untuk makan. Bapaknya juga tidak ingin memanjakan dirinya.</p> <p>Kemudian perempuan itu lalu berangkat ke pasar malam. Di pasar malam, perempuan ini melihat seorang anak dengan kakaknya. Si adik menaiki sebuah wahana kemudian turun</p> <p>Suami perempuan tadi lalu mengganggu kakak dari anak kecil yang mau ke toilet dengan cara mengambil dompetnya lalu lari. Kemudian, adik dari si kakak itu diculik oleh perempuan tadi dan dibawa ke rumahnya.</p> <p>Di rumah tersebut ternyata ada banyak sandera. Anak kecil yang diculik itu disuruh memberitahu nomor telepon kakaknya. Kakak dari adik itu ditelpon dan penculik tersebut meminta tebusan sebesar 300 juta dalam waktu tiga hari.</p>	<p>Ceritanyaa..</p> <p>Ada orang, itu, orangnya itu... mengingat masa lalu. Tentang dulu itu, hidupnya itu sesat. Nyari makan itu sulit. Habis itu bapaknya marah, soalnya... Soalnya... juga sulit nyari makan. Habis itu ayahnya itu tidak mau manjain anaknya. (diam)</p> <p>Sudah habis itu berangkat ke tempat pasar malam. Yang ... yang.... Yang tadi yang perempuan, yang mengingat masa lalu tadi, dia itu... aduuuh. Dia itu hehe.... (terganggu sama temannya yang ribut) yang tadi perempuan itu melihat anak, sama kakaknya itu adeknya itu naik, habis naik, sudah habis itu.... aduuhhh (terganggu sama temannya yang ribut). Habis itu sudah turun.... (terganggu lagi) habis itu, sudah turun. Habis ituu. Suaminya orang yang tadi yang perempuan itu ngganggu kakaknya anak kecil untuk mau.. kakaknya itu mau... ke toilet. Habis itu ngambil dompet. Yang istrinya tadi itu (sempat gak kedengeran fandy ngomong apa. Temennya ribut banget ☹) ngambil dompetnya bawa lari. Habis itu adeknya diambil sama yang perempuan tadi. Habis itu di bawa pulang.. banyak sandera di rumah, habis itu yang perempuan tadi, yang anak kecil tadi, di bawa ke rumah. Habis itu, mmm.... Habis itu... mau beritahu, eh.. disuruh memberitahu nomor kakaknya biar di telpon, padahal itu cuma pura-pura. Habis itu, ditelpon. Minta tebusan 300 juta. Mmm.. dalam waktu 3 hari. Selesai. (S8: 8a)</p>
Perempuan (badut dalam film itu) mengingat masa lalunya	Masa lalunya yang orang perempuan tadi. Yang mengingat... yang jadi badut itu lo (S8: 12a)
Anak kecil itu bermain di pasar malam. Setelah melihat	O, itu di tempat yang kayak... itu lho apa... di pasar malem. Itu lihat. Habis lihat itu suruh

kakak dan adik itu, laki-laki (suami si badut) disuruh mengganggu kakaknya	gangguin, yang laki tadi suruh nggangguin kakaknya itu. habis ituuu... habiis ituuu... (S8: 16a, 16b)
Adiknya ingin naik satu wahana lagi, seperti naik kapal-kapalan	Ada mainan sih. Adeknya itu kepingin naik lagi, tapi bukan naik yang pertama. Naikk, kapal yang.... Apa? Kayak yang di selekta itu (S8: 32a, 32b)
Kakak dari adik tadi lalu diganggu dengan dompetnya diambil, dibawa lari. Lalu, perempuan badut itu lalu menculik adiknya dengan memintanya ikut	Iya. Habis itu. kakaknya adeknya tadi diganggu, dompetnya diambil, di bawa lari ke sana. Habis itu yang perempuan tadi itu, mikirin masa lalu itu, itu ngambil adeknya. Suruh ikut habis itu.. (S8: 34a)
Wajah dari anak perempuan yang diculik itu ternyata mirip dengan wajah si badut perempuan ketika masih kecil	Iya. Habis itu, anaknya itu, anaknya itu.. eh maksudnya, adeknya kakaknya yang tadi itu wajahnya hamper mirip sama yang kakak badut itu dulu kecilnya (S8: 94a)
Kakak dari adik yang diculik itu tidak kaya	Kakaknya itu juga sama pengemis. Tapi masa' bisa ya? Minta tebusan tiga ratus juta dalam waktu tiga hari (S8: 104a)
Kakak dari adik yang diculik <i>shock</i> dengan uang tebusan sebesar 300 juta yang diminta oleh penculik untuk menebus adiknya.	Yaa... yaaa.. <i>shock</i> (ketawa). Ya kayak kaget gitu. Soalnya minta tebusan 300 juta (S8: 106a)
Ada seorang anak perempuan yang disuruh menghidupi dirinya sendiri. Oleh ayahnya, anak itu dilarang hidup enak. Ketika sudah beranjak dewasa, anak perempuan itu menjadi badut yang menculik anak	Ada <i>anak kecil</i> , itu kata ayahnya gak boleh hidup..gak boleh hidup enak. Terus kata <i>ayahnya</i> suruh cari makan sendiri, terus pas besarnya yang si cewek itu, eee... jadi <i>badut</i> terus culik anak dan (S9: 12a, 12b)
Anak yang diculik bertemu temen-temen yang baik yang ingin berusaha membantunya. Lalu, si penculik meminta nomor telepon ibu dari anak yang diculik. Ibu anak itu lalu ditelepon dan ia disuruh menyerahkan uang tebusan sebesar 300 juta.	Eeeee.... Perempuannya ada temen-temen yang baik. Temen-temen baik yang mau bantu, sama penculiknya itu ditanyain nomor telepon ibunya terus dijawab, ditelpon ibunya langsung dikasih diminta uang 300jt. Terus...udah ya? (S9: 16a, 16b)
Apabila sudah menyerahkan 300 juta (uang tebusan) anak yang diculik akan dikembalikan.	Terus kalau sudah dibayar 300 juta, anaknya dibalikin (S9: 16b)
Anak kecil yang diculik itu ingin sendirian, namun kakaknya memintanya untuk ikut	Anak gadisnya itu pengennya sendiri, tapi sama kakaknya itu suruh barengan (S9: 74a)
Apabila ingin anaknya	Kalo anakmu pengen balik bayar 300 jt, lebih

	kembali, maka uang tebusan sebesar 300 juta harus diberikan segera	cepat lebih baik (S9: 16b)
	Ibu dari anak yang diculik ingin menelpon polisi. Namun, bila ia menelpon polisi anaknya akan dilukai oleh si penculik	Pengen telpon polisi, tapi kalo telpon polisi anaknya katanya dipotong-potong (S9: 16b)
	Seorang kakak dengan adiknya pergi ke taman bermain. Adiknya lalu main di taman bermain itu. Kakaknya lalu hendak pergi ke toilet, tapi dompetnya diambil. Adiknya lalu sendirian, kemudian diculik sama si badut dan dibawa ke rumahnya.	Gak tau tadi kakak-kakaknya siapa sama adeknya itu ke taman hiburan. Terus adeknya itu maen. Habis itu kakaknya itu mau ke toilet. Terus dompetnya kan diambil. Nah, adeknya kan sendiri, terus habis itu adiknya itu lalu diculik sama si badut dibawa ke rumah si badutnya (S10: 26a)
	Kakaknya harus menyerahkan 300 juta bila ingin adiknya bebas	Terus, kalau mau adeknya bebas kakaknya harus nyiapin uang 300 juta (S10: 30a)
	S10 melihat penculikan terjadi S10 melihat perampokan terjadi Adik itu diculik karena ia sendirian. Kakak dari adik yang diculik mengejar dompetnya.	Penculikan (S10: 32a) Perampokan (S10: 34a) Karena sendirian (S10: 40a) Ngejar copet (S10: 42a)
	Anak yang diculik dibawa ke rumah si badut penculik.	Rumah si penculik (S10: 44a)
	Si badut perempuan dulu ketika kecil pernah disiksa	Ada..badutnya dulu pas kecil juga disiksa (S10: 102a)
	Badut perempuan ketika masa kecil mirip dengan anak yang diculik	Badutnya pas masih kecil mirip sama anak yang diculik (S10: 106a)
	Di sebuah pasar malam ada seorang badut dan seorang anak kecil dengan kakaknya yang baru selesai main sebuah wahana. Kakak si adik mau ke toilet dan adiknya tidak ikut karena ingin tinggal sendiri di dalam mainan wahana. Tapi, dompet kakak itu tiba-tiba diambil dan ia mengejar si pencuri.	Awalnya itu kan di pasar malam, terus ada <i>badut</i> . Nah setelah itu ada <i>anak kecil</i> habis mainan sama <i>kakaknya</i> . Terus kakaknya itu mau ke toilet. Pas itu, tapi anak kecilnya itu gak diajak. Tinggal sendirian di dalam yang mainan-mainan itu, terus kakaknya dicegat sama orang, diambil dompetnya terus disuruh ngejar orangnya itu. Nah, anak kecilnya itu diambil sama badutnya, terus dibawa ke rumahnya badut itu. Terus dimasukin ke kamar, terus minta nomor teleponnya kakaknya, terus ditelepon kakaknya bilang kalau harus bawa uang buat ngambil adiknya dalam tiga hari (S11: 78a)

	<p>Adiknya lalu diculik si badut, dibawa ke rumahnya dan disekap dalam kamar. Adik itu lalu diminta memberikan nomor telepon kakaknya. Badut lalu menelpon kakaknya dan minta uang tebusan untuk adiknya dalam waktu tiga hari.</p>	
	<p>Awalnya adiknya ingin main sebuah wahana dan kakaknya lalu menunggunya.</p>	<p>Ya itu.. adiknya kan mau naik mainan yang itu, terus ditungguin sama kakaknya (S11: 102a)</p>
	<p>Lalu kakaknya ingin ke toilet. Tapi adeknya gak mau ikut</p>	<p>Terus kan kakaknya ke toilet, tapi adeknya gak mau ikut (S11: 78c)</p>
	<p>Dompot si kakak diambil, terus kakaknya berlari mengejar si pencuri.</p> <p>Mencuri dompet adalah cara untuk mengalihkan perhatian kakaknya supaya gak melihat aksi si badut yang menculik adiknya.</p>	<p>Itu diambil dompetnya, berlari ngejar yang ngambil itu biar nggak ngeliat adeknya diambil (S11: 112a)</p>
	<p>Anak kecil yang diculik lalu dimasukkan ke dalam kamar dengan cara di dorong. Kemudian nomor telepon kakaknya diminta</p>	<p>Anaknya itu dimasukan dulu ke kamarnya, didorong, habis itu dimintain nomor telepon (S11: 78e, 78f)</p>
	<p>Anak-anak di dalam kamar itu sedang tidur saat anak kecil yang diculik itu didorong masuk ke dalam kamar. Anak kecil yang diculik itu menangis.</p> <p>Anak-anak di dalam kamar lalu bangun setelah penculiknya keluar, dan mereka kemudian menanyai sesuatu pada anak yang diculik dan meminta dia untuk tidak usah nangis lag</p>	<p>Anak-anaknya masih tidur terus pas orangnya keluar, anak-anak yang lainnya itu bangun. Dia ditanya-tanya, dia diem kan nangis, terus gitu dikasih tau kalau gak boleh nangis. Soalnya kalau nangis nanti..nanti.. tambah (gak dilanjut) (S11: 166a, 166b, 166c)</p>
	<p>Kakak anak yang diculik ditelpon namun ia tidak percaya adiknya diculik. Anak kecil yang diculik lalu dikeluarkan dari kamar.</p> <p>Ia disuruh berbicara sama kakaknya lewat telepon. Tak</p>	<p>Terus kan ditelepon kakaknya.. tapi kakaknya itu gak percaya, akhirnya anaknya dikeluarkan dari kamar..terus anaknya ikut ngomong sama kakaknya. Nah kan teleponnya dimatiin, terus badutnya yang cewek itu lihat anaknya itu kayak mirip pas masih kecil (S11: 168a, 168b, 168c)</p>

	lama kemudian teleponnya lalu dimatikan. Badut cewek itu lalu melihat si anak kecil dan menyadari bahwa wajah anak itu mirip dengan wajahnya waktu kecil.	
	Jumlah uang tebusan 300 juta.	300 juta.. (S11: 194a)
	Kakaknya Ella bingung karena tidak punya uang. Badut penculik pun mengancamnya, dengan bilang, “pokoknya dalam tiga hari uang tebusan itu harus dikirim kalau enggak, adekmu akan dipotong-potong”	Kakaknya ngomong dapat uang dari mana, Terus badutnya itu ngomong kayak gini, “pokoknya dalam tiga hari itu harus dikirim kalau enggak, adekmu akan dipotong-potong” (S11: 196a)
	Seorang adik kecil diculik oleh badut. Penculik (badut) meminta uang tebusan sebesar 30 juta kepada kakaknya	Heheheeee kan adiknya diculik, sama peculiknya kakaknya diminta tebusan 30 juta (S12: 42a, 42b)
	Dompot kakak dari adik yang diculik itu dicuri oleh suami si badut. Dompot itu sengaja dicuri agar kakak itu mengejar dompetnya dan meninggalkan Ella sendirian.	Dompetnya kakaknya itu diambil sama, kayaknya apa suaminya si badut. Dompetnya itu diambil biar kakaknya itu ngejar dompetnya biar gak ingat si Ella (S12: 56a, 56b)
	Ketika mengejar si pencuri dompet, si kakak ingin berteriak “maling” untuk minta tolong pada orang di sekitarnya. Pencuri dompet (suami si badut) akhirnya takut dan memberikan dompet itu lalu lari.	Dikasihkan kakaknya. Soalnya kakaknya mau teriak bilang maling terus kan suaminya takut jadi dikasihkan terus lari (S12: 88a, 88b)
	Badut penculik lalu mendatangi Ella dan berkata “apa mau dibantu cari kakakmu”?	Terus badutnya yang perempuan kan lari terus bilang ke Ella “apa mau dibantu cari kakakmu” (S12: 92a)
	Ella lalu digandeng dengan si badut penculik	Ella digandeng (S12: 96a)
	Si kakak lalu mencari-cari Ella yang hilang di pasar malam. Saat ia sedang di jalan, suami si badut menelponnya dan menyuruhnya membayar 30 juta bila ingin Ella kembali.	Terus.... Apa, kakaknya itu kan cari-cari disana, kakaknya jalan, terus ditelepon sama suaminya penculiknya. Terus disuruh bayar 30 juta baru Ella dikasih (S12: 118a, 118b)
	Awalnya kakaknya Ella tidak percaya bila adiknya diculik	Kan gak percaya kalo Ella itu diambil soalnya kan dibilangnya kan 30 juta (S12: 120a)
	Si kakak mengira penculik itu salah menghubungi. Penculik	Eh, ini pasti salah nomor, terus Ellanya diambil terus akhirnya tau Ellanya disitu

lalu membuktikan bahwa Ella benar tengah diculik dan bersamanya.	beneran (S12: 122a, 122b)
Ella dibawa keluar dari kamar dan disuruh berbicara lewat <i>hp</i> dengan kakaknya	Iya gak percaya, terus Ellanya diambil dari kamar terus akhirnya apa di speaker dia kedengeran (S12: 124a)
Ella dibawa ke rumah si penculik dan dimasukkan dalam sebuah kamar oleh suaminya si badut penculik	Ehm.. sama suaminya badutnya ditaruh dikamar (S12: 126a)
Setelah dibawa ke kamar, Ella ditinggal begitu saja oleh si penculik. Anak-anak yang diculik di kamar itu kemudian bangun, mereka ternyata hanya pura-pura tidur. Anak disana bilang “jangan nangis, gak usah takut soalnya yang lainnya tuh udah ada yang dua bulan disitu”.	Kan ditinggal, terus temennya yang lain itu kayak pura-pura tidur terus bangun terus bilang “jangan nangis, gak usah takut soalnya yang lainnya tuh udah ada yang dua bulan disitu”. (S12: 140a, 140b)
Ella dimarahin oleh suami si badut karena ia teriak-teriak dan nangis	Soalnya Ella teriak-teriak sama nangis (S12: 256a)
Awalnya kakak dari adik yang diculik itu dirampok. Adiknya lalu diculik oleh badut setelah diajak untuk pergi bersama menemui kakaknya	<i>Kakaknya</i> tuh di rampok, trus adeknya di culik sama badutnya. Dibohongi kalau mau diajak ke kakaknya (S13: 44a, 44b)
Penculik meminta nomor telepon kakak dari adik yang diculik. Kakak dari adik yang diculik itu pun ditelpon dan diancam. Bila ingin adiknya kembali ia harus menyerahkan 300 juta.	Trus yang nyulik tadi minta nomor teleponnya kakaknya trus di telfon kakaknya kalau mau ngambil adiknya di suruh ngasih 300 juta (S13: 48a, 48b)
Anak yang diculik itu ingin menaiki wahana helikopter	Waktu anaknya minta naik, naik helikopter (S13: 58a)
Ketika di rumah si badut, anak yang diculik itu diancam	Dia diancam (S13: 66a)
Apabila uang 300 juta tidak diserahkan, maka dia akan dipotong-potong	Katanya kalau kakaknya gak bawa 300 juta nanti anaknya nanti dipotong potong (S13: 68a)
Ikatan rambut anak yang diculik itu lalu dilepas dan ternyata wajahnya mirip dengan badut yang menculiknya tadi ketika masih kecil	Habis itu, kuncitan rambutnya dilepas terus ternyata mirip sama badutnya yang nyulik tadi (S13: 70a)
Badut perempuan itu mengingat	Sampe yang ... badutnya nginget-ninget wajahnya.. waktu kecil (S13: 118a)

	kehidupan masa kecilnya	
	Badut perempuan ketika masih kecil sudah disuruh oleh ayahnya untuk mencari uang	Ayahnya nyuruh anaknya cari uang (S13: 122a)
Melanjutkan cerita walau sudah dibolak-balik (RC)	Setelah Bella turun dari bianglala, kak Mira ingin ke toilet. Bella pun diajak, tapi ia tidak mau dan akhirnya ia ditinggal sendirian oleh kakaknya	Turun dari bianglala. Terus kakaknya bilang, kakaknya mau ke toilet. Diajak gitu. Tapi Bella-nya gak mau. Akhirnya ditinggal (S1: 99a)
	Badut perempuan mengajak Bella untuk ikut dengannya. Ia bilang ia tahu kakaknya berada di mana	Bellanya diajak si badut itu. Bilang kalau dia tahu kakaknya di mana (S1: 18f)
	Badut berkata pada Bella, “kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?”	Enggak. Langsung dibilangin, “kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?” Langsung Bella-nya ngangguk-ngangguk (S1: 18f)
	Bella didorong masuk ke dalam ruangan dan disekap di sana. Cowok yang mencuri dompet kakaknya lalu mendatangi Bella dan memaksa Bella untuk memberitahu nomor telepon kakaknya. Badut perempuan itu lalu menelpon kakaknya Bella.	Yah Bellanya kayak di tutup di ruangan terus ada anak-anak lagi tidur-tiduran. Terus dilempar keras gitu. Terus cowoknya yang pencuri itu datengin Bella terus minta nomor telepon kakaknya. Terus akhirnya ditelponkan langsung dikasih ke badutnya (S1: 117a, 117b, 117c)
	Setelah nomor telepon kakaknya Bella didapatkan, cowok temannya si badut itu lalu menyerahkan <i>hp</i> -nya ke badut perempuan itu. Badut perempuan itu kemudian menghubungi kak Mira dan memberitahu bahwa Bella ada bersamanya.	Terus <i>hp</i> -nya yang cowok itu dikasih ke badutnya. Terus badutnya bilang ke kakaknya kalau Bella ada di dia gitu (S1: 135a, 135b)
	Ketika mengetahui bahwa ada yang menemukan Bella, kak Mira senang. Namun, setelah tahu bahwa yang menelponnya ternyata bermaksud jahat dan tak lain merupakan orang yang menculik Bella, ia pun panik. Lewat telepon kak Mira lalu bertanya kepada si badut “Kamu dimana sekarang?”. Badutnya justru mengalihkan pembicaraan ke topik lain	Awalnya kayak seneng gitu. Jadi dikira awalnya dia tau Bella disitu, gak bermaksud jahat. Akhirnya perasaannya awalnya senang. Terus, nanti kalau si badutnya bermaksud nyulik si Bella, dia mulai agak panik. Terus nyari Bella kemana-kemana. Lalu ditanyain kamu dimana sekarang? Terus badutnya malah ngalihin pembicaraan ke yang lain (S1: 139a, 139b, 139c)

Ketika badut perempuan sedang menelpon kak Mira, Bella disuruh keluar lalu dikembalikan lagi ke ruangan	Jadi waktu nelfon itu Bella-nya dipanggil. Terus Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu (S1: 147a)
Bella dipanggil keluar untuk membuktikan kalau dia benar-benar ada bersama si badut	Buat ngebuktiin kalau Bella benar-benar ada disitu (S1: 149a)
Pada awalnya kak Mira tidak percaya bahwa Bella itu diculik oleh si penelpon yang menghubunginya. Lewat <i>hp</i> Bella lalu berbicara dengan kakaknya dan membuktikan kalau dia benar bersama si penelpon	Iya (S1: 151a) Lewat <i>hp</i> , dia disuruh bicara sama kakaknya (S1: 153a)
Sebelum Bella diculik dompet kakaknya diambil oleh pencuri	Waktu dompetnya kakaknya diambil (S1: 173a)
Kakaknya awalnya sudah bergegas mau ke toilet	Kayak sudah mau jalan ke toilet (S1: 175a)
Sebelum Kak Mira hendak ke toilet, Bella bermain bianglala	Yah, main bianglala (S1: 177a)
Kakak Mira dan Bella sebelum main bianglala hanya jalan-jalan saja di taman bermain itu	Cuman jalan-jalan gitu (S1: 179a)
Di awal cerita nampak badut perempuan sedang berdandan	Waktu badutnya dandan (S1: 183a)
Badut perempuan itu tengah berdandan sembari mengingat masa kecilnya. Badut perempuan itu setelah mengenang masa kecilnya lalu bertekad tidak mau menjadi gembel	Dandan gitu, terus sambil inget-inget masa lalunya. Terus dia bertekad gak mau jadi gembel (S1: 185a, 185b)
Ketika kecil si badut perempuan hidup miskin dengan keluarganya	Jadi... orangnya miskin. Keluarganya miskin terus bilang gak akan ada kemewahan lagi. Kayak gitu sih awalnya (S1: 187a)
Ketika kecil, si badut perempuan begitu mirip dengan Bella	Waktu kecil mirip sama Bella (S1: 189a)
Dalam bayangan masa lalu si badut itu, ketika kecil ia tengah menangis dan bapaknya berkata “gak akan ada lagi kemewahan buat kita”	Jadi badutnya itu nangis-nangis. Bapaknya bilang kalau, “gak akan ada lagi kemewahan buat kita” (S1: 201a)
Setelah badut perempuan menelpon kak Mira, Bella lalu dikembalikan ke dalam kamar	Habis telfonnya ditutup, Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu. Terus badutnya masih di luar. Lalu, badutnya gak diliatin (S1: 212a)
Bella ditahan oleh penculik. Di belakangnya berdiri tiga orang	Kayak ditahan. Terus di belakangnya ada berdiri 3 orang dewasa kaya ngejagain dia

	penculik yang menjaganya agar tidak kabur	gitu (S1: 223a)
	<p>Temannya si badut mencuri dompet kakaknya Ella untuk mengalihkan perhatian.</p> <p>Kakaknya Ella lalu mengejar si laki-laki pencuri dompet, dan Ella lalu ditawarkan sama badut perempuan untuk ikut dengan dia</p>	Ngambil dompetnya kakaknya buat ngalihin perhatiannya kakaknya sama adeknya, terus kan kakaknya ngejar si laki-laki itu buat ngambil dompetnya lagi, nah Ella-nya itu ditawarkan sama badut perempuannya mau ikut apa gak? (S3: 174a)
	Dompet kakaknya Ella diambil ketika ia mengeluarkan dompetnya saat hendak ke toilet	Waktu itu kakaknya mau ke toilet, waktu ngeluarin dompet tiba-tiba diambil (S3: 176a)
	Awalnya Ella tidak mau memberikan nomor telepon kakaknya, tetapi ia diancam oleh teman si badut dengan berkata, “mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu”	Itu Ella sebenarnya gak mau, tapi yang temannya itu alasannya “mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu” (S3: 118a)
	Ella ditanyai nomor telepon kakaknya oleh teman laki-lakinya si badut. Ella sebenarnya tidak ingin memberitahu nomor kakaknya, tapi dia dipaksa	Itu kan Ella ditanyain sama temannya yang laki-laki itu (S3: 118b) Sebenarnya dia gak mau ngasih tau nomor teleponnya, tapi dipaksa (S3: 118b)
	<p>Ketika kecil badut itu disiksa dan saat besar ia bertekad tidak ingin miskin dan mau jadi kaya</p> <p>Ketika tiba di pasar malam, Ela bermain sebuah wahana. Setelah selesai main kakaknya ingin ke toilet. Lalu dompetnya dikeluarin, lalu diambil oleh temannya si badut.</p>	<p>Pas kecil disiksa jadi waktu udah besar dia itu gak mau miskin. Dia pingin jadi orang kaya (S3: 230a)</p> <p>Kan baru datang terus dia itu lagi main. Terus kan udah selesai main itu kakaknya mau ke toilet. Nah pas itu dompetnya diambil sama temannya badutnya (S3: 234a)</p>
	Setelah mengambil dompet si kakaknya Ella, laki-laki temannya si badut kemudian lari.	Lari. Cowok itu lari (S3: 94a)
	Kakaknya Ella lalu mengejar si pencuri itu dan Ella yang ditinggal sendirian lalu diajak pergi oleh si badut penculik	Kakaknya itu kejar-kejaran, setelah itu badutnya itu ngajak Ella mau ikut apa gak (S3: 174a)

Ella baru sadar bila ia diculik ketika sudah sampai di rumah si badut	Itu waktu sampai rumahnya si badut (S3: 268a)
Setelah sampai di rumah si badut, Ella lalu dibawa masuk ke sebuah ruangan. Anak-anak lain yang juga berada di ruangan itu dan bernasib sama-diculik-berusaha agar bisa menenangkan Ella yang menangis	Iya. Itu setelah diculik sampai dibawa ke rumahnya. Dibawa ke ruangan (S3: 150a)
Ruangan itu seperti sebuah kamar. Di kamar itu banyak anak-anak yang sedang tidur dan mereka bernasib sama dengan Ella-diculik	Iya kayak kamar gitu. Nah di kamar itu ada banyak anak-anak lain yang juga diculik lagi tidur (S3: 276a)
Sekembalinya si kakak dari mengejar si pencuri, Ela sudah tidak ada. Ia sudah diculik oleh si badut	Kakaknya balik, terus setelah balik, Ela sudah di apa ya, diambil sama badut (S4: 26i)
Ketika diculik, Ela digandeng oleh si badut dengan tujuan untuk diantarkan ke kakaknya	Di gandeng, dengan imbalan menemukan eee kakaknya, diantar ke kakaknya (S4: 140a)
Badut penculik bisa menelpon kakaknya karena anak yang diculik dipaksa memberitahu nomor kakaknya	Ya itu maksa anaknya itu buat ngasih tau (S5: 328a)
Sebelum <i>hp</i> -nya diambil, kakaknya Bella mau pipis ke wc	Hehe ya kan kebelet pipis trus mau pipis <i>hp</i> -nya diambil (S6: 100a)
Bella dan kakaknya di karnaval ingin bermain	Yaaa mau main (S6: 106a)
Bella lalu ingin main biaglala, tapi kakaknya mau ke toilet. Bella lalu diajak kakaknya ikut, tapi dia tidak mau. Ia ingin tetap disitu menunggu	Nah, terus mau main biaglala lah tapi kakaknya pipis dulu. Nah, Bella disuruh ikut kakaknya tapi Bela gak mau, tetep disitu aja (S6: 112a, 112b)
Ketika Bela dimasukkan ke dalam gudang, anak-anak yang di dalam gudang sedang pura-pura tidur. Setelah badutnya keluar, anak-anak itu bangun dan menanyai nama si Bella	Yah, pas Bella datang kan badutnya juga ikut datang. Semuanya itu pura-pura tidur heheh, lah terus badutnya keluar ditanyain namamu siapa (S6: 160a, 160b)
Salah satu anak laki-laki yang diculik, menanyai nama si Bella. Bela kemudian menjawab sambil terisak	Namamu siapa? (S6: 164a) Yah, sambil nangis-nangis (S6: 166a)
Anak yang diculik sebelumnya main.	Yoo.. maen (S7: 108a)

	<p>Anak yang diculik dimasukkan ke dalam kamar bersama anak-anak lainnya yang juga diculik seperti dirinya. Anak-anak lainnya di dalam kamar itu sedang pura-pura tidur. Anak yang diculik itu lalu dipaksa untuk memberikan nomor telepon kakaknya, supaya bisa dihubungi.</p>	<p>Itu pas anak perempuan tadi yang kecil, adeknya kakaknya tadi itu, itu kan dimasukkan kamar. Habis itu temannya itu yang kena tangkap itu, kan pura-pura tidur. Habis itu yang perempuan itu suruh beri tahu nomor telpon kakaknya itu biar di telpon, padahal itu cuma bohongan (S8: 50a, 50b)</p>
	<p>Suami si badut memaksa si adik untuk memberitahu nomor telepon kakaknya. Ia lalu mencatatnya dan keluar.</p> <p>Di dalam kamar, anak-anak lainnya yang diculik itu ternyata hanya pura-pura tidur. Mereka lalu bangun setelah suami si badut mendapatkan nomor telepon kakak dari adik yang baru saja diculik itu.</p>	<p>Iya, sama temen badut satu. Diberi tahu yang badutnya itu maksa-maksa, suruh beritahu nomor telponnya. Habis itu, yang laki tadi yang cuma pakek baju biasa itu, cuma nyatet habis itu keluar. Yang serunya itu kan yang anak kecil yang banyak itu cuma pura-pura tidur. Habis itu bangun. Beritahu ke anak perempuan itu (S8: 56a, 56b)</p>
	<p>Anak-anak lainnya yang diculik lalu menghibur anak yang baru saja diculik dan berkata “jangan nangis lagi”, padahal mereka juga sama-sama takut</p>	<p>Beritahu jangan nangis lagi. habis itu,, temannya itu juga sama ketakutan... yaa ketakutan... (S8: 58a)</p>
	<p>Awalnya anak yang diculik itu tidak mau memberitahu nomor telepon kakaknya. Tapi, laki-laki yang bareng si badut perempuan itu memarahinya supaya segera memberitahu nomor telepon kakaknya</p>	<p>Pertamanya sih enggak. Habis itu orang yang laki tadi yang bersama badut, yang laki pakek baju merah kotak-kotak itu marah. Biar mau ngasih tau nomor telponnya (S8: 112a)</p>
	<p>Adik yang diculik itu awalnya ingin main satu wahana lagi. Tapi, kakaknya itu mau ke toilet. Tentu saja si adik diajak. Tapi, si adik tetap gak mau ikut.</p> <p>Si kakak lalu mengambil dompet dari tas. Ketika mau dibuka, tiba-tiba suami badut perempuan itu mencuri dompetnya dan di bawa lari yang jauh. Kemudian, badut perempuan lalu mendatangi</p>	<p>Soalnya kakaknya itu... misalnya ini adeknya. Adeknya itu, kan mau mainan yang satunya lagi. Itu kakaknya itu mau ke toilet. Mau diajak, tapi adeknya gak mau. Yah udah bentar. Habis itu ngambil dompet dari tas, habis itu mau di bukak. Habis itu suaminya yang badut tadi ngambil di bawa lari yang jauh, habis itu sama tadi, yang kakaknya yang mengingat masa lalu tadi, diambil, biar dianterin pulang. Ternyata itu gak dianter pulang. Tapi di bawa ke rumahnya (S8: 130a, 130b, 130c)</p>

	adiknya yang ditinggal sendiri dan diajak pergi. Modus si badut ketika hendak menculik Ela ialah ingin mengantarnya pulang, dan ternyata malah dibawa ke rumahnya untuk diculik.	
	Anak perempuan yang diculik diajak mencari kakaknya.	Diajak cari kakaknya (S9: 68a)
	Ibu anak ditelepon.	Menelpon ibunya (S9: 80a)
	Badut yang cewek menelpon.	Badut yang...cewek itu (S9: 80a)
	Sebelum si adik diculik, kakaknya mengejar si copet. Akhirnya adiknya sendirian lalu diculik oleh si badut	Itukan kakaknya ngejar copet terus adeknya sendiri terus ditangkep sama si badutnya. (S10: 78a)
	Awalnya adiknya ingin main sebuah wahana dan kakaknya lalu menunggunya.	Ya itu.. adiknya kan mau naik mainan yang itu, terus ditungguin sama kakaknya (S11: 102a)
	Anak kecil yang diculik dimasukkan ke dalam kamar dengan cara di dorong. Lalu nomor telepon kakaknya diminta.	Anaknya itu dimasukan dulu ke kamarnya, didorong, habis itu dimintain nomor telepon (S11: 78e, 78f)
	Anak-anak di dalam kamar itu sedang tidur saat anak kecil yang diculik itu didorong masuk ke dalam kamar. Anak kecil yang diculik itu menangis. Anak-anak di dalam kamar lalu bangun setelah penculiknya keluar, dan mereka kemudian menanyai sesuatu pada anak yang diculik dan meminta dia untuk tidak usah nangis lagi.	Anak-anaknya masih tidur terus pas orangnya keluar, anak-anak yang lainnya itu bangun. Dia ditanya-tanya, dia diem kan nangis, terus gitu dikasih tau kalau gak boleh nangis. Soalnya kalau nangis nanti..nanti.. tambah (gak dilanjut) (S11: 166a, 166b, 166c)
	Badut cewek itu melihat si anak kecil dan menyadari bahwa wajah anak itu mirip dengan wajahnya waktu kecil.	Ya sudah..habis itu badut yang cewek itu lihat anaknya itu mirip dengan dia yang dulu, terus filmnya habis.. (S11: 168c)
	Setelah adiknya sendirian, adiknya lalu diculik oleh badut	Diambil sama badutnya (S11: 38a)
	Si penculik mengetahui nomor telepon kakaknya Ella, mungkin juga dari KTP kakaknya ketika dompet itu diambil oleh suami si badut (S12: 202a) - <i>anak melakukan interpretasi bukan fakta peristiwa</i>	Ya tau tiba-tiba ditelfon aja, ato gak, tadi kan dompetnya diambil sama suaminya, terus kan dilihat itu kan ada KTP-nya terus ada nomor telfonnya (S12: 202a)

	Ella menangis sebelum dibawa ke kamar	Nangis (S12: 214a)
	Setelah Ella dimasukkan ke kamar, suami si penculik memarahinya	Terus dimarahin suaminya penculiknya tapi aku gak denger kata-katanya hehhe (S12: 216a)
	Kakaknya Ella mau ke toilet sementara itu Ella tidak mau, dan ingin menunggu di wahana saja. Ketika kakaknya Ella mengeluarkan dompet, ingin mengambil uang tiba-tiba dompetnya dicuri oleh suami si badut	Kan kakaknya itu mau ke toilet tapi Ella bilangnya itu apa, Ella maunya diam di wahana aja. Nunggu di wahana, terus akhirnya kakaknya mau ngeluarin uang buat ke toilet terus akhirnya dompetnya diambil (S12: 230a, 230b)
	Sebelum diculik, Ella dikerumuni dengan tiga orang badut	Apa digerembulin sama badut-badut (S12: 234a)
	Pertama-tama Ela dan kakaknya naik helikopter	Dulu main, naik helikopter (S13: 162a)
	Kakaknya hendak ke kamar mandi, tapi dompetnya dicuri oleh seseorang	Trus kakaknya mau ke kamar mandi terus dompet kakaknya itu di curi (S13: 164a)
	Dompet kakaknya Ela dicuri oleh teman si badut penculik. Pencurian dompet itu sengaja dilakukan untuk mengalihkan perhatian kakaknya Ela dari si Ela	Dicuri sama temannya teman badutnya tadi. Badutnya tuh punya rencana biar mengalihkan perhatian kakaknya (S13: 166a, 166b)
	Pencurian dompet kakaknya Ela adalah rencana agar kakaknya meninggalkan Ela sendirian dan mengejar dompetnya	Biar kakaknya gak nyadar kalau Ela-nya tadi di tingal sendirian disana (S13: 166b)
	Ela dipaksa oleh temannya si badut untuk memberikan nomor telepon kakaknya. Kakaknya Ela lalu dihubungi. Awalnya kakaknya Ela berpikir Ela tidak apa-apa, ternyata ia diancam untuk menyerahkan 300 juta bila ingin Ela selamat	Waktu minta nomor teleponnya itu yang Ela di paksa sama temannya si badut buat ngasih nomor telepon kakaknya, trus kakaknya di telepon. Habis itu naruh Ela di situ trus kakaknya mikir kalau Ela gak apa apa di situ (tidak jelas....) ternyata harus kasih 300 juta (S13: 180a, 180b)
Pelajaran dari cerita dalam film (RD)	Pelajaran yang didapat dari S1 melalui film ini ialah, harus menolak bila diajak pergi dengan orang yang tidak dikenal karena kita tidak boleh percaya dengan sembarang orang.	Nolak (S1: 235a) Soalnya gak boleh percaya sama sembarang orang (S1: 237a) Pokoknya gak boleh percaya sama sembarang orang (S1: 269a)
	Tidak boleh sembarangan ikut	Karena sama orangtua sudah diajarin gak

dengan orang yang tidak dikenal	boleh sembarangan sama orang yang gak dikenal (S3: 212a)
Bila bertemu dengan orang yang tidak dikenal perlu mengetahui sifatnya dan tujuannya dengan cara bertanya kepadanya	Kalau misalnya ketemu sama orang yang yang gak dikenal perlu tanya-tanya dulu ---- (S3: 319a) Karena itu biar tau sifatnya atau tujuannya (S3: 319a)
Harus menyayangi keluarga, dan bila ingin jadi kaya harus berusaha dengan baik dan semampunya bukannya malah melakukan kejahatan seperti si badut.	Kita harus menyayangi sesama keluarga, setelah itu jika kita ingin kaya bukan dengan cara jahat, tapi dengan usaha semampu kita (S4: 224a)
Apabila diajak sama orang yang tidak dikenal, S5 tidak akan mau, karena ibunya tidak membolehkan dia untuk ikut sama orang asing	Ya nggak mau, nggak dikenal katanya ibuk kan nggak boleh ikut orang yang nggak dikenal (S5: 242a)
Tidak boleh ikut sama orang yang tidak kita kenal	Ya jangan ikut sama orang yang belum di kenal (S5: 242a)
Supaya tidak diculik jangan pisah dari orangtua, gandingan terus.	Caranya yah..jangan pisah dari orangtua (S6: 190a) Iya biar gak diculik gandingan sama orang tua (S6: 190a)
Tidak sembarangan ikut dengan orang yang tidak dikenal	Gak boleh ikut sama orang yang gak dikenal (S6: 194a)
S9 mengetahui bahwa, dirinya tidak boleh diajak pergi sama orang yang gak dikenalnya.	Iya. Waktu itu aku pernah diajak gitu. Tapi aku gak mau. (S9: 122a) Diajak sama orang lain, gak tau. Untungnya ibuku datang. Terus langsung alihin perhatian orangnya (S9: 124a)
Tidak membiarkan anak kecil sendirian	Yang bisa diambil, jangan membiarkan anak kecil sendiri (S10: 108a)
Kita tidak boleh menculik	Gak boleh menculik (S13: 198a)

Unit informasi	Indikator	Pemadatan Fakta	Fakta
MCR	1	Kamar tempat Bella dan anak-anak lainnya disekap cukup kecil, hanya beralaskan karpet.	Yah, jadi kamarnya itu kecil, beralas karpet. Jadi di karpet itu anak-anak itu tidur-tiduran. ---- (S1: 73a)
		Wahana yang dinaiki Bella adalah bianglala	Bianglala (S1: 95a)
		Cat ruangan di kamar itu putih dan sudah kotor	Catnya putih tapi udah kotor (S1: 119a)
		Dindingnya bercat putih, kotor dan kusam namun tidak ada coretannya	Kotornya kayak gitu (menunjuk dinding yang kusam di sebelah pintu kelas 4B) coret-coretnya gak ada (S1: 119a)
		Ruangannya terang	Terang (S1: 125a)
	2	Di rumahnya si badut, kakaknya Bella ditelpon dan diancam oleh si badut. Ia berkata “kalau gak ngasih uang 300 juta, nanti Bella dipotong-potong”. (Dialog badut penculik saat menelpon dan mengancam kakaknya Ela)	Panik. Ouh, terus itu, waktu dirumahnya cewek badut itu, itu badutnya telfon kakaknya habis itu dibilangi..dibilangi “kalau gak ngasih uang 300 juta ke badutnya, nanti Bella dipotong-potong” (S1: 51a, 51b)
		Badut berkata pada Bella, “kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?” (Dialog si badut saat membujuk Bella untuk ikut dengannya)	Enggak. Langsung dibilangin , “kamu mau aku antar ke tempat kakakmu?” langsung Bella-nya ngangguk-ngangguk (S1:)
		Badut itu mengancam kak Mira dengan berkata “Kalau gak segera ngasih uang 300 juta dalam tiga hari, Bella-nya nanti dipotong-potong” (Dialog si badut saat mengancam kakaknya Bella)	Habis dibilangin kayak gitu, dibilangin “Kalau gak segera ngasih uang 300 juta dalam 3 hari, Bella-nya nanti dipotong-potong” (S1: 145a)
		Suara tangisan Bella	Suara tangisannya Bella (S1: 159a)
		Ada juga suara badutnya ketika ketawa	Badutnya kalau ketawa (S1: 161a)
		“gak akan ada lagi kemewahan buat kita” (Dialog dari ayahnya si badut perempuan yang menculik Bella)	Jadi badutnya itu nangis-nangis. Bapaknya bilang kalau, “gak akan ada lagi kemewahan buat kita” (S1: 201a)
	1	Ella menaiki wahana helikopter	Jadi kayak helikopter-helikopteran gitu (S3: 240a)

	2	"kamu mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya" (Dialog teman si badut penculik saat mengancam Ella untuk memberikan nomor telepon kakaknya)	Dapat nomornya dari Ella-nya soalnya kakak temennya yang laki-laki itu bilang ke Ella katanya, "kamu mau pulang apa gak, kalau mau pulang kasih nomor <i>hp</i> -nya". Jadi bohongin Ella (S3: 118a) Itu Ella sebenarnya gak mau, tapi yang temannya itu alasannya "mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu" (S3: 118a)
	1	Wahana-wahana permainan yang dinaiki oleh Ela, salah satunya kereta putar.	Wahana-wahana permainan yang dinaiki Ela (S4: 106a) Ela naik kereta putar (S4: 108a)
		Warna dinding rumah itu putih, kuncinya berwarna coklat putih, di dalamnya ada sofa-sofa. Di sebuah kamar terdapat beberapa anak yang disekap. Mereka sama seperti Ela, diculik oleh si badut	Warnanya itu putih, kuncinya itu agak kecoklat-coklatan putih, jadi dalemnya itu ada sofa-sofa nanti lurus, terus nanti kiri, kanan lagi, di dalamnya itu ada hasil penculikan anak-anak (S4: 132a)
	2	"Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu" (Dialog badut penculik saat mengajak Ela pergi bersamanya) "tidak, Ela, kamu dimana?" (Dialog kakaknya Ela setelah kehilangan Ela)	-----. Saat Ela ditinggal, Ela didampingi banyak badut. Yang badut itu rencananya itu mau menculik anak itu. Saat di itu, badut itu berkata "Eh, Ela ayo kita cari kakak kamu". Ela tersebut mau mencari dengan badut-badut tersebut. Saat kakaknya mengejar, akhirnya dikasihkan dompet tersebut. Saat kembali, Ela sudah menghilang, kakak tersebut berkata "tidak, Ela, kamu dimana?". (S4: 26a)
		"halo, Adek kamu ada disini, Ela" (Dialog badut penculik saat menelpon kakaknya Ela)	-----. Setelah mengangkatnya, ada yang berkata "halo, Adek kamu ada disini, Ela" -----. (S4: 26a)
		S4 mendengar suara taman bermain, suara kakak Ela, suara si badut dan pacar si badut	Suara-suara taman bermain, suara kakak Ela, suara badut, pacarnya badut (S4: 102a)
	1	Di pasar malam itu ada permainan	Permainan lah (S5:119a)
	2	Ketika hendak menculik, si badut bersikap baik seolah-olah ingin membantu anak itu mencari kakaknya dengan bilang, "kamu pengen apa? Kamu pengen ketemu kakakmu?" terus, "ikut aku yaa"	Ngomong lah, "kamu pengen apa? Kamu pengen ketemu kakakmu?" terus, "ikut aku yaa" (S5: 320a)

	Badut penculik mengancam si kakak. Kalau dia ingin adiknya kembali maka ia harus menyerahkan 300 juta	Ngomong pengen 300 juta pokoknya kalo pengen anak apa adeknya kembali (S5:)
1	Di karnaval itu banyak mainannya	Yah, banyak mainannya hehe (S6: 104a)
	Bella main wahana mobil-mobilan, seperti odong-odong.	Pertamanya main yang kayak mobil (S6: 108a) Bukan, yah kayak odong-odong (S6: 108a)
	S6 melihat wahana bermain seperti bianglala, odong-odong	Lihat mainan-mainan (S6: 136a) Bianglala, odong-odong (S6: 136a)
2	Dialog si Bella ketika berbicara dengan kakaknya ditelpon	Yah heeh. Trus itu diperdengarkan suaranya “kak...kak tolongin Bella” (S6: 90a)
	Dialog si badut penculik saat mengancam kakaknya Bella	Tolongin Bella kak... Itu terus badutnya ngomong lagi, “kalau sampai datang polisi nanti Bella akan dipotong satu persatu” (S6: 84b)
	Suara orang yang ngomong dan ramai. Ada juga suara lagunya odong-odong	Ya rame, orang ngomong-ngomong (S6: 142a) Suara lagu, suara lagu odong-odong hehe (S6: 144a)
1	Saat masuk ke dalam rumah, ada ruang tamu dan disitu ada lukisan. Kamarnya dekat dengan pintu	(S8 memejamkan mata) kayak ada lukisan, lukisan yaa... Seperti ruang tamu sih. Kalau gak salah, itu mau masuk ke kamar itu sudah ada lukisan, kamarnya itu dekat sama depan. Pintu depan. Itu yang ku tau (S8: 44a)
	Ada dua kamar dalam rumah itu	Kalau gak salah, dua deh (S8: 46a)
2	Salah satu anak laki-laki disitu menghiburnya dengan bilang, ”jangan nangis. Kita juga sama kok kena culik. Kita juga bisa bekerjasama untuk keluar dari sini”	---. Habis itu anak laki itu yang kecil itu, memberitahu.. “jangan nangis. Kita juga sama kok kena culik. Kita akan, eh... kita juga bekerjasama untuk keluar dari sini”. (S8: 66a)
1	Melihat wahana. Lihat wahana pesawatan.	Wahana-wahana (S9: 46a) ee..pesawat (S9: 46a)
2	Suara minta tolong.	Hmm..minta tolong (S9: 54a)
	Dialog penculik saat menelpon	Kalo anakmu pengen balik bayar 300 jt,

		minta tebusan.	lebih cepat lebih baik (S9: 16b)
		Dialog antara penculik dan ibu anak yang diculik	“Saya orang miskin bukan orang kaya, saya tidak mampu membeli apa.. membayar uang sebanyak itu”. Terus kata badutnya “jika kamu ingin adikmu balik bayar 300 jt”. Terus ibunya kaget.
1		Kondisi rumah sepi tidak banyak orang	Sepi tidak banyak orang (S10: 66a)
		Ada mainan di wahana itu	Ya.. pokoknya ada mainan (S11: 106a)
		Warna dompet kakaknya warna-warni.	Dompetnya itu warna-warni (S11: 128a)
2		Badut menelpon kakaknya dan memberitahu bahwa adiknya ada dengan dirinya dan menyuruh kakaknya Ella untuk mengirimkan uang dulu baru adiknya dikembalikan.	Katanya kayak gini, adeknya ini ada di yang badutnya itu.. habis itu disuruh ngirim uang dulu, baru dikembaliin (S11: 192a)
		Kakaknya Ella bingung karena tidak punya uang. Badut penculik mengancamnya, dengan bilang, “pokoknya dalam tiga hari uang tebusan itu harus dikirim kalau enggak, adekmu akan dipotong-potong”.	Kakaknya ngomong dapat uang dari mana, Terus badutnya itu ngomong kayak gini, “pokoknya dalam tiga hari itu harus dikirim kalau enggak, adekmu itu akan dipotong-potong” (S11: 196a)
		Badutnya menculik dengan modus akan membantu si anak kecil mencari kakaknya.	Hmmm... ngomong gini. “Ayo tak bantuin cari kakakmu” (S11: 204a)
		Di pasar malam suaranya ramai.	Suara ramai.. (S11: 212a)
		Ketika di rumah suara tokoh yang berbicara.	Suara orang ngomong (S11: 214a)
		Alas tidur mereka dari kardus dan ada bantal	Eh terus karpetnya itu cuma dikasih kardus dan terus ada bantalnya (S12: 156a)
		Suasana di pasar malam itu ramai. Banyak wahana, diantaranya wahana kapal besar, mainan bentuk helikopter, dan ada juga wahana bianglala	Rame orang (S12: 168a) Terus eh, banyak wahana (S12: 168a) Kek kapal yang besar itu (S12: 168a) Eeeh mainan yang bentuknya kayak helikopter (S12: 168a) Itu juga ada yang muternya ke atas tapi itu kecil - bianglala maksudnya (S12: 168a)
1		Di dalam kamar tempat Ella disekap terdapat korden, lukisan, bantal, kursi dan kardus	Ada lukisannya terus ada korden, ada bantal, ada kardus, terus ada kursi (S12: 156a)
		Ketika pertama kali masuk di rumah si badut terdapat ruang tamu	Eh.. ada ruang tamu (S12:)

	2	Badut penculik lalu mendatangi Ella dan berkata “apa mau dibantu cari kakakmu”?	Terus badutnya yang perempuan kan lari terus bilang ke Ella “apa mau dibantu cari kakakmu”. (S12: 92a)
		Dialog dari salah satu anak yang juga berada di kamar itu	Kan ditinggal, terus temennya yang lain itu kayak pura-pura tidur terus bangun terus bilangnyanya “jangan nangis, gak usah takut soalnya yang lainnya tuh udah ada yang dua bulan disitu”. (S12: 140a, 140b)
		Dialog dari salah satu anak yang juga berada di kamar itu	Terus eh.. itu gausah takut pasti orang tuanya mereka itu nyariin (S12: 146a)
	1	Keadaan pasar malam itu ramai	Rame (S13: 158a)
		Ada orang yang naik bianglala, ada yang membeli makanan, seperti es krim dan gulali	Iya waktu itu ada orang naik bianglala, ada yang beli makanan kayak es krim sama gula kapuk (S13: 160a)
		Ruangan tempat Ela disekap luasnya sedang, namun sedikit kotor	Ruangannya eh.. gak terlalu kecil, ruangannya sedikit kotor (S13: 176a)
		Ada sarang laba-laba di ruangan tempat Ela disekap	Banyak sarang laba-labnya (S13: 176a)
CP	1	Perasaan Bella sedih karena ia baru sadar bahwa ia tengah diculik oleh si badut.	Sedih (S1: 77a) Karena tau diculik sama si badut (S1: 77a) Gak tau (S1: 77a)
		Apabila S1 menjadi Bella, ia akan menolak bila diajak pergi dengan badut perempuan itu. S1 mengetahui bahwa dirinya tidak boleh percaya dengan sembarang orang. Apabila S1 tetap dibujuk bahkan dipaksa untuk ikut, maka ia memilih untuk kabur. Bila tetap dikejar ia akan sembunyi.	Nolak (S1: 235a) Soalnya gak boleh percaya sama sembarang orang (S1: 237a) Kabur (S1: 241a) Sembunyi (S1: 243a)
		Apabila S1 menjadi Kak Mira, ia akan memaksa Bella untuk ikut dengannya ke toilet karena ia takut adiknya diculik dan ia merasa memiliki tanggung jawab pada si adik (S1: 251a)	Hm,, tetap paksa sampai ikut (S1: 249a) Soalnya takut diculik (S1: 249a) Iyah punya (S1: 249a)
	2	Cowok itu mencuri dompet sengaja untuk mengalihkan perhatian kakaknya Bella	Hm, pengen keuntungan gitu. Paling, kayaknya tuh nyuri dompet itu buat ngalihin perhatian (S1: 221a, 221b)
		Apabila S1 berada dalam posisi sebagaimana yang dialami oleh si badut perempuan, ia tidak mau menculik anak kecil karena itu perbuatan yang tidak baik. Badut perempuan itu menculik untuk mendapatkan uang agar bisa	Gak (S1: 255a) Soalnya gak baik (S1: 255a) Pengen harta (S1: 263a)

		menjadi kaya	
	1	Bila menjadi anak yang diculik ia menangis.	Ya aku nangis (S2: 86a)
	2	S2 bila menjadi badut akan mengembalikan anak ke kakaknya karena dia orang baik.	Kubuang,, (S2: 74a) Ke mbaknya (S2: 76a) Iya karena aku kan orang baik (S2: 78a)
	1	Setelah ditinggal oleh kakaknya, Ella diculik oleh si badut. Tapi, dia tidak menyadari bahwa dirinya sedang diculik	Karena setelah ditinggal kakaknya dia diculik sama badut tapi dia sebenarnya gak tau kalau bakalan diculik (S3: 152a)
		Ella mau ikut pergi dengan si badut karena ia berhasil dibujuk	Dibujuk (S3: 208a)
		Apabila S3 menjadi Ella dia tidak mau ikut pergi sama si badut	Gak mau ikutin badutnya (S3: 204a) Gak (S3: 210a)
		Apabila S3 melihat kejadian ketika Ella diculik, ia akan memberitahu kakaknya Ella lalu membantu Ella supaya bisa kabur	Pingin ngasih tahu kakaknya terus bantuin Ella supaya bisa kabur sama teman-temannya (S3: 214a) Ngasih tau tempatnya culiknya dimana biar bisa diselamatin (S3: 214a)
	2	Perempuan itu tidak ingin menjadi miskin dan ingin jadi kaya, makanya ia menculik	Dia gak kepingin miskin, dia pingin jadi orang kaya (S3: 50a)
		Penculik bekerja sebagai badut hanya sebagai modus agar bisa menculik anak dan meminta uang tebusan	Nyamar buat jadi penculik setelah itu minta tebusan (S3: 50b)
		Menjadi badut hanyalah modus yang dilakukan untuk memudahkan penculik melakukan aksinya untuk menculik anak	Kalau menurutku di film tadi tujuannya buat nyulik anak kecil, kalau di rumah buat cari sumbangan (S3: 315a)
	1	Ela tidak mau ikut ke kamar mandi karena masih ingin naik wahana permainan lain	Dia itu pingin mainan yang lain (S4: 120a)
		Apabila menjadi si Ela, ia akan pasrah	Eehh pasrah (S4: 182a)
		S4 juga tidak mau bila ditinggal sama kakaknya dan akan mengikuti si kakak bila menjadi Ela	Nggak mau (S4: 184a) Eeh ngikutin si kakak (S4: 184a).
		S4 akan pasrah bila menghadapi situasi itu, namun bila ada jalan keluar ia akan mencoba untuk kabur	Eeh, kalo sudah gak ada harapan lagi pasrah, kalo masih ada jalan keluarnya, berusaha untuk kabur dari rumah itu (S4: 182b)
		Apabila menjadi kakak si Ela, S4 akan mendatangi markas si penculik	Mau mendatangi markas tersebut (S4: 180a)
		Apabila menjadi kakak dari si Ela, S4 akan memaksa si Ela untuk tetap ikut ke toilet	Kalo dia nolak kita anu aja kita paksa (S4: 194a) Kalo dia masih nolak, kita ke toiletnya

		dengannya. Bila masih nolak, ke toiletnya ditunda saja	nanti saja (S4: 196a)
2		Si badut menculik Ela agar ia bisa meminta uang tebusan 300 juta ke keluarganya, sehingga ia bisa menjadi kaya	Ee, buat itu, agar badut tersebut kaya dengan menjual anak tersebut 300 juta selama 3 hari (S4: 144a)
		Apabila menjadi si badut, S4 akan berusaha semampunya dan tidak dengan cara yang salah (melakukan kejahatan) tapi, dengan cara menghibur anak dan melakukan pertunjukkan untuk mendapatkan uang	Tidak, berusaha semampunya, tidak dengan cara curang, cara jahat (S4: 198a) Eee, menghibur anak-anak dengan melakukan pertunjukan (S4: 198a)
1		Apabila diajak sama orang yang tidak dikenal, S5 tidak akan mau, karena ibunya tidak membolehkan dia untuk ikut sama orang asing	Ya nggak mau, nggak dikenal katanya ibuk kan nggak boleh ikut orang yang nggak di kenal (S5: 242a)
1		S6 takut bila menjadi Bella	Takut diapa-apain (S6: 152a)
		S6 bila menjadi kakaknya si Bela, ia akan mencoba melacak nomor telepon penculik. Minta polisi datang saat malam dan menyelamatkan anak-anak yang diculik dan menangkap si badut	Yaaa nomer telponnya dilacak hehehe terus minta polisi malem-malem datang pas badutnya lagi tidur semua, trus yang lain diselamatkan yang badutnya ditangkep (S6: 154a)
		S6 apabila mengetahui kejadian itu, dia akan bilang kepada ayahnya dan menghubungi polisi	Yaa balik lagi ke karnaval trus bilang Ayah, terus habis itu minta dipanggilin sama polisi (S6: 118a)
1		Tidak terlalu takut.	Takut seh, tapi biasa. Takutee biasa (S7: 140a)
		S7 bila menjadi anak yang diculik memilih untuk kabur lewat jendela saat malam.	Malem-malem lari, kalau dikunci yow mecahin jendela kan bisa (S7: 142a)
		S7 bila menjadi kakak dari anak yang diculik akan menelpon polisi.	Yah telpon polisi (S7: 144a)
2		S7 apabila menjadi si badut ternyata akan tetap menculik anak kecil, menyiksanya dan meminta uang 1M.	Yah biasa, nyulik (S7: 149a) Tak siksa (S7: 150a) Tak mintai uang, 1M (S7: 152a)
1		S8 tidak mau diajak atau ikut pergi dengan orang yang tidak dikenalnya	Gak mau. Soalnya,,, soalnya gak kayak..gak kayak yang kita kenal (S8: 120a)
2		Apabila menjadi si badut, S8 tidak akan menculik. Ia akan mencari rejeki yang halal	Soalnya aku kepingin... kepingin nyari ee rejeki itu yang halal. Bukan yang kayak gitu (S8: 126a)
		Badut menjadi jahat hingga	Karena dulu itu, katanya bapaknya itu,

	menculik anak karena bapaknya waktu kecil mengatainya akan hidup sesat	kamu itu akan hidup sesat. Tapi anaknya itu hidupnya itu gak jadi sesat. Jadi nyulik gitu (S8: 132a)
1	S9 bila menjadi anak perempuan yang diculik, ia akan berusaha untuk kabur lewat jendela saat berada di gudang tempat penyekapan.	Kabur hehehe (S9: 92a) Di penampungan (S9: 94a) Lewat jendela hehe (S9: 95a)
	Bila S9 menjadi kakak, ia akan mencari adiknya yang diculik	Cari anak yang diculik (S9: 108a)
2	Penculik (badut cewek) tidak mau disebut gembel oleh ayahnya.	Karena yang penculik ceweknya iu tidak mau dipanggil gembel sama ayahnya. Terus yang penculik ceweknya itu, mau balas dendam biar gak jadi gembel, caranya nyulik anak (S9: 28a)
	Penculik cewek itu ingin balas dendam dengan menculik anak agar tidak menjadi gembel.	
	Tidak ingin jadi miskin	Karena dia tidak mau miskin (S9: 28a)
1	S9 bila menjadi badut cewek. Memilih berusaha ngamen bila ingin jadi kaya, dibandingkan harus menculik.	Hmm... gak menculik, terus kalau pengen jadi kaya gak menculik kayak berusaha (S9: 102a) Ngamen (S9: 104a)
	S10 memilih untuk ikut ke toilet bila ia menjadi si adik dalam film itu. Ia juga tidak mau diajak pergi dengan orang yang tidak dikenalnya karena ia takut diculik.	Ikut (S10: 88a) Gak mau (S10: 90a) Takut diculik (S10: 92a)
2	Badut itu menculik anak-anak untuk mendapatkan uang.	Biar dapat uang (S10: 64a)
	S10 akan menghibur anak-anak bila ia menjadi badut	Menghibur (S10: 94a)
1	S11 bila diajak kakaknya ke toilet maka ia akan ikut.	Ya.. kalau diajak ke toilet aku ikut (S11: 218a)
	S11 juga merasa takut bila menjadi Ella.	Aku takut (S11: 224a)
	S12 bila menjadi Ella, ia tidak mau ikut pergi dengan badut yang tidak dikenalnya karena takut.	Gak mau (S12: 188a) Takut (S12: 188a)
	Bila menjadi kakaknya Ella, S12 tidak akan meninggalkan Ella, dan akan menggandeng Ella dan lari mengejar pencuri dompetnya	Gandeng Ella sambil lari heheh (S12: 194a) Ya gak ninggalin Ella (S12: 196a)
	S12 akan memanggil satpam atau teriak ketika melihat Ella diculik	Eh.. panggil satpam atau gak teriak (S12: 164a)
2	Badut itu menculik karena ketika kecil bapaknya mengatakan bahwa takdirnya menjadi miskin	Soalnya itu kan sama bapaknya dulu itu dibilangin apa, takdirnya itu jadi orang miskin jadi kedepannya itu tetep jadi kek

		dan akan tetap menjadi pemulung. Ia tidak ingin itu terjadi dan ia menjadi badut untuk menculik anak dan mendapatkan uang	pemulung itu, tapi mau buktii kalo enggak (S12: 224a)
	1	Bila diculik, S13 akan minta tolong	Kalau diculik, minta tolong (S13: 144a)
		Bila menjadi si kakak, S13 tidak akan meninggalkan adiknya sendirian, karena ia takut adiknya diculik	Takut diculik (S13: 94a)
		Apabila menjadi si kakak, S13 akan mengajak adiknya kemanapun ia pergi	Maunya dibawa (S13: 170a)
		Bila menjadi si kakak, S13 akan menjaga adiknya	Em... menjaga (S13: 96a)
	2	Waktu kecil si badut disumpahi ayahnya bila besar akan menjadi gembel	Soalnya dulu waktu kecil sama ayahnya dibilang kalau dia besar jadi gembel (S13: 106a)
		Badut itu jahat karena ia ingin mencari uang yang banyak dengan cara yang salah, yaitu menculik	Soalnya gara gara ia mau cari uang tapi pakai cara menculik (S13: 196a)
CO	1	Setelah Bella turun dari bianglala, kak Mira ingin ke toilet. Bella pun diajak, tapi ia tidak mau dan akhirnya ia ditinggal sendirian oleh kakaknya	Turun dari bianglala. Terus kakaknya bilang, kakaknya mau ke toilet. Diajak gitu. Tapi Bella-nya gak mau. Akhirnya ditinggal (S1: 99a)
		Badut perempuan mengajak Bella untuk ikut dengannya. Ia bilang ia tahu kakaknya berada di mana	Bellanya diajak si badut itu. Bilang kalau dia tahu kakaknya di mana (S1: 18f)
		Badut berkata pada Bella, "kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?"	Enggak. Langsung dibilangin, "kamu mau aku antar ke tempatnya kakakmu?" Langsung Bella-nya ngangguk-ngangguk (S1: 18f)
		Bella didorong masuk ke dalam ruangan dan disekap di sana. Cowok yang mencuri dompet kakaknya lalu mendatangi Bella dan memaksa Bella untuk memberitahu nomor telepon kakaknya. Badut perempuan itu lalu menelpon kakaknya Bella.	Yah Bellanya kayak di tutup di ruangan terus ada anak-anak lagi tidur-tiduran. Terus dilempar keras gitu. Terus cowoknya yang pencuri itu datangin Bella terus minta nomor telepon kakaknya. Terus akhirnya ditelponkan langsung dikasih ke badutnya (S1: 117a, 117b, 117c)
		Setelah nomor telepon kakaknya Bella didapatkan, cowok temannya si badut itu lalu menyerahkan <i>hp</i> -nya ke badut perempuan itu. Badut perempuan	Terus <i>hp</i> -nya yang cowok itu dikasih ke badutnya. Terus badutnya bilang ke kakaknya kalau Bella ada di dia gitu (S1: 135a, 135b)

		itu kemudian menghubungi kak Mira dan memberitahu bahwa Bella ada bersamanya.	
		Ketika mengetahui bahwa ada yang menemukan Bella, kak Mira senang. Namun, setelah tahu bahwa yang menelponnya ternyata bermaksud jahat dan tak lain merupakan orang yang menculik Bella, ia pun panik. Lewat telepon kak Mira lalu bertanya kepada si badut “Kamu dimana sekarang?”. Badutnya justru mengalihkan pembicaraan ke topik lain	Awalnya kayak seneng gitu. Jadi dikira awalnya dia tau Bella disitu, gak bermaksud jahat. Akhirnya perasaannya awalnya senang. Terus, nanti kalau si badutnya bermaksud nyulik si Bella, dia mulai agak panik. Terus nyari Bella kemana-kemana. Lalu ditanyain kamu dimana sekarang? Terus badutnya malah ngalihin pembicaraan ke yang lain (S1: 139a, 139b, 139c)
		Ketika badut perempuan sedang menelpon kak Mira, Bella disuruh keluar lalu dikembalikan lagi ke ruangan	Jadi waktu nelfon itu Bella-nya dipanggil. Terus Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu (S1: 147a)
		Bella dipanggil keluar untuk membuktikan kalau dia benar-benar ada bersama si badut	Buat ngebuktiin kalau Bella benar-benar ada disitu (S1: 149a)
		Pada awalnya kak Mira tidak percaya bahwa Bella itu diculik oleh si penelpon yang menghubunginya. Lewat <i>hp</i> Bella lalu berbicara dengan kakaknya dan membuktikan kalau dia benar bersama si penelpon	Iya (S1: 151a) Lewat <i>hp</i> , dia disuruh bicara sama kakaknya (S1: 153a)
	3	Sebelum Bella diculik dompet kakaknya diambil oleh pencuri	Waktu dompetnya kakaknya diambil (S1: 173a)
		Kakaknya awalnya sudah bergegas mau ke toilet	Kayak sudah mau jalan ke toilet (S1: 175a)
		Sebelum Kak Mira hendak ke toilet, Bella bermain bianglala	Yah, main bianglala (S1: 177a)
		Kakak Mira dan Bella sebelum main bianglala hanya jalan-jalan saja di taman bermain itu	Cuman jalan-jalan gitu (S1: 179a)
		Di awal cerita nampak badut perempuan sedang berdandan	Waktu badutnya dandan (S1: 183a)
		Badut perempuan itu tengah berdandan sembari mengingat masa kecilnya. Badut perempuan itu setelah mengenang masa kecilnya lalu bertekad tidak mau menjadi gembel	Dandan gitu, terus sambil inget-inget masa lalunya. Terus dia bertekad gak mau jadi gembel (S1: 185a, 185b)
		Ketika kecil si badut perempuan hidup miskin dengan keluarganya	Jadi... orangnya miskin. Keluarganya miskin terus bilang gak akan ada kemewahan lagi. Kayak gitu sih awalnya

		(S1: 187a)
	Ketika kecil, si badut perempuan begitu mirip dengan Bella	Waktu kecil mirip sama Bella (S1: 189a)
	Dalam bayangan masa lalu si badut itu, ketika kecil ia tengah menangis dan bapaknya berkata “gak akan ada lagi kemewahan buat kita”	Jadi badutnya itu nangis-nangis. Bapaknya bilang kalau, “gak akan ada lagi kemewahan buat kita” (S1: 201a)
	Setelah badut perempuan menelpon kak Mira, Bella lalu dikembalikan ke dalam kamar	Habis telfonnya ditutup, Bella-nya dikembalikan ke ruangan itu. Terus badutnya masih di luar. Lalu, badutnya gak diliatin (S1: 212a)
	Bella ditahan oleh penculik. Di belakangnya berdiri tiga orang penculik yang menjaganya agar tidak kabur	Kayak ditahan. Terus di belakangnya ada berdiri 3 orang dewasa kaya ngejagain dia gitu (S1: 223a)
1	<p>Temannya si badut mencuri dompet kakaknya Ella untuk mengalihkan perhatian.</p> <p>Kakaknya Ella lalu mengejar si laki-laki pencuri dompet, dan Ella lalu ditawarkan sama badut perempuan untuk ikut dengan dia</p>	<p>Ngambil dompetnya kakaknya buat ngalihin perhatiannya kakaknya sama adeknya, terus kan kakaknya ngejar si laki-laki itu buat ngambil dompetnya lagi, nah Ella-nya itu ditawarkan sama badut perempuannya mau ikut apa gak? (S3: 174a)</p>
	Dompet kakaknya Ella diambil ketika ia mengeluarkan dompetnya saat hendak ke toilet	Waktu itu kakaknya mau ke toilet, waktu ngeluarin dompet tiba-tiba diambil (S3: 176a)
	Ketika kecil badut itu disiksa dan saat besar ia bertekad tidak ingin miskin dan mau jadi kaya	Pas kecil disiksa jadi waktu udah besar dia itu gak mau miskin. Dia pingin jadi orang kaya (S3: 230a)
	Ketika tiba di pasar malam, Ela bermain sebuah wahana. Setelah selesai main kakaknya ingin ke toilet. Lalu dompetnya dikeluarkan, lalu diambil oleh temannya si badut.	Kan baru datang terus dia itu lagi main. Terus kan udah selesai main itu kakaknya mau ke toilet. Nah pas itu dompetnya diambil sama temannya badutnya (S3: 234a)
	Setelah mengambil dompet si kakaknya Ella, laki-laki temannya si badut kemudian lari.	Lari. Cowok itu lari (S3: 94a)
	Kakaknya Ella lalu mengejar si pencuri itu dan Ella yang ditinggal sendirian lalu diajak pergi oleh si badut penculik	Kakaknya itu kejar-kejaran, setelah itu badutnya itu ngajak Ella mau ikut apa gak (S3: 174a)
3	Awalnya Ella tidak mau memberikan nomor telepon kakaknya, tetapi ia diancam oleh teman si badut dengan berkata,	Itu Ella sebenarnya gak mau, tapi yang temannya itu alasannya “mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu” (S3: 118a)

		“mau pulang apaa gak? Kalau mau pulang kasih nomor telepon kakakmu”	
		Ella ditanyai nomor telepon kakaknya oleh teman laki-lakinya si badut. Ella sebenarnya tidak ingin memberitahu nomor kakaknya, tapi dia dipaksa	Itu kan Ella ditanyain sama temannya yang laki-laki itu (S3: 118b) Sebenarnya dia gak mau ngasih tau nomor teleponnya, tapi dipaksa (S3: 118b)
		Ella baru sadar bila ia diculik ketika sudah sampai di rumah si badut	Itu waktu sampai rumahnya si badut (S3: 268a)
		Setelah sampai di rumah si badut, Ella lalu dibawa masuk ke sebuah ruangan. Anak-anak lain yang juga berada di ruangan itu dan bernasib sama-diculik-berusaha agar bisa menenangkan Ella yang menangis	Iya. Itu setelah diculik sampai dibawa ke rumahnya. Dibawa ke ruangan (S3: 150a)
		Ruangan itu seperti sebuah kamar. Di kamar itu banyak anak-anak yang sedang tidur dan mereka bernasib sama dengan Ella-diculik	Iya kayak kamar gitu. Nah di kamar itu ada banyak anak-anak lain yang juga diculik lagi tidur (S3: 276a)
	1	Sekembalinya si kakak dari mengejar si pencuri, Ela sudah tidak ada. Ia sudah diculik oleh si badut	Kakaknya balik, terus setelah balik, Ela sudah di apa ya, diambil sama badut (S4: 26i)
		Ketika diculik, Ela digandeng oleh si badut dengan tujuan untuk diantarkan ke kakaknya	Di gandeng, dengan imbalan menemukan eee kakaknya, diantar ke kakaknya (S4: 140a)
	1	Sebelum <i>hp</i> -nya diambil, kakaknya Bella mau pipis ke wc	Hehe ya kan kebetul pipis trus mau pipis <i>hp</i> -nya diambil (S6: 100a)
		Bella dan kakaknya di karnaval ingin bermain	Yaaa mau main (S6: 106a)
		Bella lalu ingin main bianglala, tapi kakaknya mau ke toilet. Bella lalu diajak kakaknya ikut, tapi dia tidak mau. Ia ingin tetap disitu menunggu	Nah, terus mau main bianglala lah tapi kakaknya pipis dulu. Nah, Bella disuruh ikut kakaknya tapi Bela gak mau, tetep disitu aja (S6: 112a, 112b)
	3	Ketika Bela dimasukkan ke dalam gudang, anak-anak yang di dalam gudang sedang pura-pura tidur. Setelah badutnya keluar, anak-anak itu bangun dan menanyai nama si Bella	Yah, pas Bella datang kan badutnya juga ikut datang. Semuanya itu pura-pura tidur heheh, lah terus badutnya keluar ditanyain namamu siapa (S6: 160a, 160b)
		Salah satu anak laki-laki yang diculik, menanyai nama si Bella. Bela kemudian menjawab sambil	Namamu siapa? (S6: 164a) Yah, sambil nangis-nangis (S6: 166a)

		terisak	
	1	<p>Adik yang diculik itu awalnya ingin main satu wahana lagi. Tapi, kakaknya itu mau ke toilet. Tentu saja si adik diajak. Tapi, si adik tetap gak mau ikut.</p> <p>Si kakak lalu mengambil dompet dari tas. Ketika mau dibuka, tiba-tiba suami badut perempuan itu mencuri dompetnya dan di bawa lari yang jauh. Kemudian, badut perempuan lalu mendatangi adiknya yang ditinggal sendiri dan diajak pergi.</p> <p>Modus si badut ketika hendak menculik Ela ialah ingin mengantarnya pulang, dan ternyata malah dibawa ke rumahnya untuk diculik.</p>	<p>Soalnya kakaknya itu... misalnya ini adeknya. Adeknya itu, kan mau mainan yang satunya lagi. Itu kakaknya itu mau ke toilet. Mau diajak, tapi adeknya gak mau. Yah udah bentar. Habis itu ngambil dompet dari tas, habis itu mau di bukak. Habis itu suaminya yang badut tadi ngambil di bawa lari yang jauh, habis itu sama tadi, yang kakaknya yang mengingat masa lalu tadi, diambil, biar dianterin pulang. Ternyata itu gak dianter pulang. Tapi di bawa ke rumahnya (S8: 130a, 130b, 130c)</p>
	3	<p>Anak yang diculik dimasukkan ke dalam kamar bersama anak-anak lainnya yang juga diculik seperti dirinya. Anak-anak lainnya di dalam kamar itu sedang pura-pura tidur. Anak yang diculik itu lalu dipaksa untuk memberikan nomor telepon kakaknya, supaya bisa dihubungi.</p> <p>Suami si badut memaksa si adik untuk memberitahu nomor telepon kakaknya. Ia lalu mencatatnya dan keluar.</p> <p>Di dalam kamar, anak-anak lainnya yang diculik itu ternyata hanya pura-pura tidur. Mereka lalu bangun setelah suami si badut mendapatkan nomor telepon kakak dari adik yang baru saja diculik itu.</p> <p>Anak-anak lainnya yang diculik lalu menghibur anak yang baru saja diculik dan berkata “jangan nangis lagi”, padahal mereka juga sama-sama takut</p> <p>Awalnya anak yang diculik itu tidak mau memberitahu nomor</p>	<p>Itu pas anak perempuan tadi yang kecil, adeknya kakaknya tadi itu, itu kan dimasukkan kamar. Habis itu teman-temannya itu yang kena tangkap itu, kan pura-pura tidur. Habis itu yang perempuan itu suruh beri tahu nomor telpon kakaknya itu biar di telpon, padahal itu cuma bohongan (S8: 50a, 50b)</p> <p>Iya, sama temen badut satu. Diberi tahu yang badutnya itu maksa-maksa, suruh beritahu nomor telponnya. Habis itu, yang laki tadi yang cuma pakek baju biasa itu, cuma nyatet habis itu keluar. Yang serunya itu kan yang anak kecil yang banyak itu cuma pura-pura tidur. Habis itu bangun. Beritahu ke anak perempuan itu (S8: 56a, 56b)</p> <p>Beritahu jangan nangis lagi. habis itu,, teman-temannya itu juga sama ketakutan... yaa ketakutan... (S8: 58a)</p> <p>Pertamanya sih enggak. Habis itu orang yang laki tadi yang bersama badut, yang</p>

	telepon kakaknya. Tapi, laki-laki yang bareng si badut perempuan itu memarahinya supaya segera memberitahu nomor telepon kakaknya	laki pakek baju merah kotak-kotak itu marah. Biar mau ngasih tau nomor telponnya (S8: 112a)
1	Anak perempuan yang diculik diajak mencari kakaknya.	Diajak cari kakaknya (S9: 68a)
	Ibu anak ditelepon.	Menelpon ibunya (S9: 80a)
	Badut yang cewek menelpon.	Badut yang...cewek itu (S9: 80a)
1	Sebelum si adik diculik, kakaknya mengejar si copet. Akhirnya adiknya sendirian lalu diculik oleh si badut	Itukan kakaknya ngejar copet terus adeknya sendiri terus ditangkep sama si badutnya. (S10: 78a)
	Awalnya adiknya ingin main sebuah wahana dan kakaknya lalu menunggunya.	Ya itu.. adiknya kan mau naik mainan yang itu, terus ditungguin sama kakaknya (S11: 102a)
	Anak kecil yang diculik dimasukkan ke dalam kamar dengan cara di dorong. Lalu nomor telepon kakaknya diminta.	Anaknya itu dimasukan dulu ke kamarnya, didorong, habis itu dimintain nomor telepon (S11: 78e, 78f)
1	Anak-anak di dalam kamar itu sedang tidur saat anak kecil yang diculik itu didorong masuk ke dalam kamar. Anak kecil yang diculik itu menangis. Anak-anak di dalam kamar lalu bangun setelah penculiknya keluar, dan mereka kemudian menanyai sesuatu pada anak yang diculik dan meminta dia untuk tidak usah nangis lagi.	Anak-anaknya masih tidur terus pas orangnya keluar, anak-anak yang lainnya itu bangun. Dia ditanya-tanya, dia diem kan nangis, terus gitu dikasih tau kalau gak boleh nangis. Soalnya kalau nangis nanti..nanti.. tambah (gak dilanjut) (S11: 166a, 166b, 166c)
2	Badut cewek itu melihat si anak kecil dan menyadari bahwa wajah anak itu mirip dengan wajahnya waktu kecil.	Ya sudah..habis itu badut yang cewek itu lihat anaknya itu mirip dengan dia yang dulu, terus filmnya habis.. (S11: 168c)
	Setelah adiknya sendirian, adiknya lalu diculik oleh badut	Diambil sama badutnya (S11: 38a)
1	Si penculik mengetahui nomor telepon kakaknya Ella, mungkin juga dari KTP kakaknya ketika dompet itu diambil oleh suami si badut (S12: 202a) - <i>anak melakukan interpretasi bukan fakta peristiwa</i>	Ya tau tiba-tiba ditelfon aja, ato gak, tadi kan dompetnya diambil sama suaminya, terus kan dilihat itu kan ada KTP-nya terus ada nomor telfonnya (S12: 202a)
	Ella menangis sebelum dibawa ke kamar	Nangis (S12: 214a)
	Setelah Ella dimasukkan ke kamar, suami si penculik	Terus dimarahin suaminya penculiknya tapi aku gak denger kata-katanya hehhe

		memarahinya	(S12: 216a)
		Kakaknya Ella mau ke toilet sementara itu Ella tidak mau, dan ingin menunggu di wahana saja. Ketika kakaknya Ella mengeluarkan dompet, ingin mengambil uang tiba-tiba dompetnya dicuri oleh suami si badut	Kan kakaknya itu mau ke toilet tapi Ella bilangnya itu apa, Ella maunya diam di wahana aja. Nunggu di wahana, terus akhirnya kakaknya mau ngeluarin uang buat ke toilet terus akhirnya dompetnya diambil (S12: 230a, 230b)
		Sebelum diculik, Ella dikerumuni dengan tiga orang badut	Apa digerembulin sama badut-badut (S12: 234a)
	1	Pertama-tama Ela dan kakaknya naik helikopter	Dulu main, naik helikopter (S13: 162a)
		Kakaknya hendak ke kamar mandi, tapi dompetnya dicuri oleh seseorang	Trus kakaknya mau ke kamar mandi terus dompet kakaknya itu di curi (S13: 164a)
		Dompet kakaknya Ela dicuri oleh teman si badut penculik. Pencurian dompet itu sengaja dilakukan untuk mengalihkan perhatian kakaknya Ela dari si Ela	Dicuri sama temannya temen badutnya tadi. Badutnya tuh punya rencana biar mengalihkan perhatian kakaknya (S13: 166a, 166b)
		Pencurian dompet kakaknya Ela adalah rencana agar kakaknya meninggalkan Ela sendirian dan mengejar dompetnya	Biar kakaknya gak nyadar kalau Ela-nya tadi di tinggal sendirian disana (S13: 166b)
		Ela dipaksa oleh temannya si badut untuk memberikan nomor telepon kakaknya. Kakaknya Ela lalu dihubungi. Awalnya kakaknya Ela berpikir Ela tidak apa-apa, ternyata ia diancam untuk menyerahkan 300 juta bila ingin Ela selamat	Waktu minta nomor teleponnya itu yang Ela di paksa sama temannya si badut buat ngasih nomor telepon kakaknya, trus kakaknya di telepon. Habis itu naruh Ela di situ trus kakaknya mikir kalau Ela gak apa apa di situ (tidak jelas.....) ternyata harus kasih 300 juta (S13: 180a, 180b)

Lampiran 24 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek Uji Coba

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Informasi

Kelompok Kontrol (*Free Recall*) dengan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval*

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
Anugerah Bhumi Nalaputra	0	3	0	1	3	0	3	0	0	10
Chalisa Naura Santoso	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
Farrel Athalla	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2
Juan Hazel Permadhani	0	3	0	0	2	0	1	0	0	6
Juniano Andykha C.D.	0	3	0	0	2	0	3	0	0	8
M. Asyam Rafi'	0	2	0	0	1	0	0	0	0	3
Muhammad Rafi Pratama	3	3	0	0	2	0	3	0	0	11
Putri Salwa	3	3	0	0	2	0	2	0	0	10
Raissa Kayana Maheswari	0	3	0	0	1	0	1	0	0	5
Taradipa Kairatu	3	2	0	0	2	0	0	0	0	7

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Informasi Kelompok

Kontrol (*FR + CR*) dengan Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total Nilai
Anugerah Bhumi Nalaputra	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5
Chalisa Naura Santoso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Farrel Athalla	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
Juan Hazel Permadhani	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
Juniano Andykha C.D.	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
M. Asyam Rafi'	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
Muhammad Rafi Pratama	1	3	0	0	0	0	0	0	0	2	3	9
Putri Salwa	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4
Raissa Kayana Maheswari	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
Taradipa Kairatu	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Informasi Kelompok

Ekperimen dengan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
Archie Pramoedya Hadinoto	3	2	0	0	3	0	0	0	3	11
Agha Putra Pamungkas	0	3	0	1	3	1	2	0	3	13
Eka Hasna Farisya	3	3	1	0	3	0	1	0	3	14
Evelyn Ayundhita	3	3	1	0	1	0	1	0	3	12
Freya Marella T.	3	1	1	1	3	1	0	0	0	10
Hasna Itsnadhya Palupi	3	3	0	0	3	0	2	2	3	16
Indah Shinta F.	3	3	1	1	3	1	1	0	3	16
M. Akhtar Zaidan R.	3	3	0	0	3	0	1	0	0	10
M. Fajri Mawali Candra	2	3	0	0	3	0	1	0	0	9
Nadira Wuryandari	2	3	2	1	3	3	1	0	3	18
Rifat Rizki Putra	0	3	0	0	3	0	0	0	0	6
Tabina Kelana Tauriska	3	3	1	1	3	1	1	0	3	16

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Informasi Kelompok

Ekperimen dengan Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total Nilai
Archie Pramoedya Hadinoto	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Agha Putra Pamungkas	1	3	1	0	0	0	0	0	0	3	0	8
Eka Hasna Farisya	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Evelyn Ayundhita	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Freya Marella T.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hasna Itsnadhya Palupi	1	2	3	1	0	0	2	0	0	2	0	11
Indah Shinta F.	2	2	2	2	0	1	0	0	0	1	0	10
M. Akhtar Zaidan R.	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
M. Fajri Mawali Candra	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Nadira Wuryandari	3	1	3	2	0	1	2	0	0	1	0	13
Rifat Rizki Putra	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Tabina Kelana Tauriska	1	2	1	1	0	1	0	0	0	3	0	9

Lampiran 25 Hasil Nilai *Post-test* Kemampuan *Retrieval* Informasi Subyek Penelitian Eksperimen

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol (*Free Recall*) dengan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval*

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
Amanda Kirannisa M.	0	2	0	2	2	0	1	0	0	7
Amirha Zakia Nugroho	3	3	0	2	2	0	0	0	0	10
Aureole Tristan	3	2	1	0	2	0	0	0	0	8
Dimas Athalah Noorwijaya	2	2	0	2	2	0	0	0	0	8
Fernando Afredo	3	3	0	2	3	0	0	0	0	11
Jaam'i Rizqullah W.	3	1	0	0	1	0	0	0	0	5
Kayzha Azzahra Putri S.	3	3	0	2	3	0	1	0	0	12
Najwa Amru Nadia	3	3	0	0	1	0	1	0	0	8
Olivia Gita Kenari	3	2	0	2	1	0	0	0	0	8
Rhenaldin Alhunain T.	3	2	0	0	1	0	0	0	0	6
Shaka Fatah N.	3	2	0	2	1	0	0	0	0	8
Wahyu Putra Pratama	3	2	0	2	2	0	1	0	0	10

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Kelompok Kontrol (*Free Recall + Clued Recall*) berdasarkan Skala Rubrik Lembar Penilaian WK

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total nilai
Amanda Kirannisa M.	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	7
Amirha Zakia Nugroho	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4
Aureole Tristan	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
Dimas Athalah Noorwijaya	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3
Fernando Afredo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3
Jaam'i Rizqullah W.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
Kayzha Azzahra Putri S.	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5
Najwa Amru Nadia	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Olivia Gita Kenari	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4
Rhenaldin Alhunain T.	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Shaka Fatah N.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3
Wahyu Putra Pratama	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Kelompok Eksperimen

dengan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
Abida Nasitha K.	0	1	1	0	2	0	0	0	0	4
Aulia Mahardika Yamani	3	3	1	2	2	3	3	2	3	22
Aqila Naila Husna	3	3	1	1	2	0	3	1	3	17
Davino Irsyad	0	2	1	0	3	1	2	1	3	13
Itsna Aini Nur Zakia	3	3	0	0	2	1	1	0	3	13
Jalu Pastika Maheswara	3	2	0	0	1	0	1	0	3	10
Muhammad Aljerou	0	2	0	0	1	0	0	0	0	3
M. Fandy	3	3	1	1	3	1	3	1	3	19
Mozzara	3	3	0	0	1	0	2	1	2	12
Nafisah	2	2	1	1	1	0	1	0	3	11
Reiz H. Bilqis	0	2	2	0	3	0	3	2	0	12
Shabira Naqila	3	3	2	0	3	1	2	1	3	18
Yuliniar Zahro	2	3	1	0	3	0	3	1	3	16

Lampiran Skoring *Post-test* Nilai Kemampuan *Retrieval* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Skala Rubrik Lembar Penilaian Wawancara Kognitif

Nama Subyek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total Nilai
Abida Nasitha K.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Aulia Mahardika Yamani	2	3	3	3	2	2	3	0	1	3	2	24
Aqila Naila Husna	1	3	1	0	0	1	3	1	2	3	0	15
Davino Irsyad	1	3	2	1	1	0	0	0	0	3	2	13
Itsna Aini Nur Zakia	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	5
Jalu Pastika Maheswara	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4
Muhammad Aljerou	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
M. Fandy	2	3	2	2	0	0	1	0	0	1	1	12
Mozzara	0	1	1	1	1	0	2	0	1	0	1	8
Nafisah	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	4
Reiz H. Bilqis	1	2	0	0	1	1	0	0	2	0	0	7
Shabira Naqila	1	1	2	2	0	0	0	0	1	1	1	9
Yuliniar Zahro	1	2	1	1	0	0	1	0	0	1	1	8

Lampiran 26 Uji Normalitas dan Uji Deskriptif Berdasarkan Skala Rubrik Kemampuan *Retrieval* Informasi

Hasil uji deskriptif *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
Kelompok Kontrol	Mean	8.42	.583	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.13	
		Upper Bound	9.70	
	5% Trimmed Mean	8.41		
	Median	8.00		
	Variance	4.083		
	Std. Deviation	2.021		
	Minimum	5		
	Maximum	12		
	Range	7		
	Interquartile Range	3		
	Skewness	.185	.637	
	Kurtosis	-.286	1.232	
	Kelompok Eksperimen	Mean	12.83	1.637
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	9.23	
		Upper Bound	16.44	
5% Trimmed Mean		12.87		
Median		12.50		
Variance		32.152		
Std. Deviation		5.670		
Minimum		3		
Maximum		22		
Range		19		
Interquartile Range		8		
Skewness		-.272	.637	
Kurtosis		-.217	1.232	

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Retrieval Anak Operasional Konkret	Kelompok Kontrol	12	8.42	2.021	.583
	Kelompok Eksperimen	13	13.08	5.499	1.525

Hasil uji normalitas *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelompok Kontrol	.248	12	.039	.945	12	.570
Kelompok Eksperimen	.155	12	.200*	.951	12	.656
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 27 Hasil Uji Welch Test

Hasil uji hipotesis dengan teknik Welch Test

ANOVA					
Tingkat Kemampuan Retrieval					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	135.520	1	135.520	7.643	.011
Within Groups	407.840	23	17.732		
Total	543.360	24			

Robust Tests of Equality of Means				
Tingkat Kemampuan Retrieval				
	Statistic ^a	df1	df2	Sig.
Welch	8.144	1	15.408	.012
a. Asymptotically F distributed.				

Lampiran 28 Foto Penelitian

Lokasi penelitian - Sekolah Dasar Brawijaya Smart School



Pelaksanaan tes CPM - di kelas 5B & 5D (07/08/2017)



Pelaksanaan Tes CPM pada calon subyek penelitian

Pelatihan Wawancara Kognitif Bersama Asisten Peneliti



Asisten peneliti mulai memahami konsep wawancara kognitif (22/08/2017)



Asisten peneliti mulai memahami konsep wawancara kognitif (03/09/2017)



Latihan praktik wawancara kognitif ke-III dengan asisten peneliti (24/09/2017)

***Building Rapport* dengan Partisipan Uji Coba Penelitian**



Building Rapport – melakukan aktivitas bermain seru bersama anak agar mereka menjadi terbuka dan mengenal *interviewer* dengan baik

Latihan praktik wawancara kognitif ke-IV (15/10/2017 – bersama anak)



Asisten peneliti terus melatih *skill* wawancara kognitif mereka



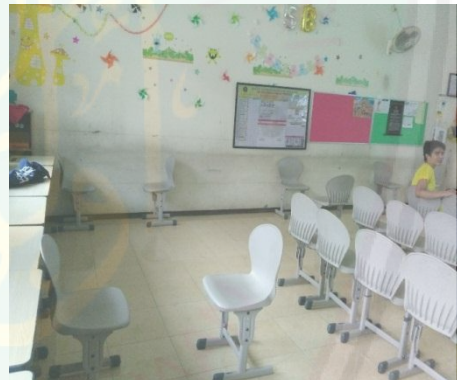
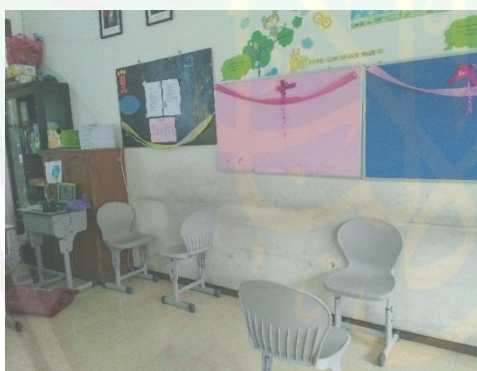
***Building Rapport* dengan Siswa Kelas 5B SD BSS (27/10/2017)**



Membangun *rapport* dengan bermain pesan berantai bersama Siswa Kelas 5B



Setting Ruangan Penelitian Ekperimen



interviewee & interviewer akan duduk berhadapan.

Pelaksanaan Penelitian Ekperimen di Kelas 5B





Building rapport (game Tebak Gambar) sembari menunggu beberapa anak kelas 5B yang masih kegiatan Green School



Partisipan penelitian eksperimen tengah fokus menyaksikan film



Pemberian instruksi pada kelompok kontrol terkait cara pengerjaan tes ingatan



Partisipan kelompok kontrol tengah mengerjakan tes ingatan dipandu dan diobservasi oleh asisten peneliti



Pelaksanaan wawancara kognitif pada partisipan eksperimen di kelas 5B



Wawancara kognitif oleh *interviewer* kepada subjek eksperimen untuk mengetahui kemampuan *retrieval* informasi terhadap film yang ditonton



Peneliti berfoto bersama seluruh partisipan setelah kegiatan penelitian berakhir.