



Keterkaitan Praktek dengan The Multi-Store Model of Memory dalam Pendidikan Kewirausahaan

Fitriana Fitriana

Universitas Negeri Malang

Email: fitriana.fe@um.ac.id

Kata kunci:

Ingatan jangka Panjang, Ingatan Jangka Pendek, Praktek, Pendidikan Kewirausahaan

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena dengan pendidikan maka generasi penerus bangsa ini akan selalu ada. Dengan Pendidikan diharapkan akan tumbuh generasi penerus bangsa yang cerdas. Dalam menyelenggarakan pendidikan perlu dicari cara-cara yang paling efektif untuk membantu peserta didik paham akan materi yang disampaikan, dan akan masuk dalam ingatannya secara baik dan lama, agar bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dari mana ingatan jangka pendek dan jangka panjang peserta didik dibentuk dan model pembelajaran apa yang bisa digunakan untuk meningkatkan ingatan peserta didik, untuk mencari peran The Multi-Store Model Of Memory dalam proses pembelajaran, dan keterkaitan praktek dengan *The Multi-Store Model of Memory*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *literature review*. Dari analisis *literatur review* yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa model pembelajaran berupa praktek sangat bagus sekali dalam membangun ingatan jangka pendek dan jangka panjang dari peserta didik karena di dalam praktek ada proses mengingat dan mengasosiasikan informasi, yang mana dalam *The Multi-Store Model of Memory* dikatakan bahwa mengingat dan mengasosiasikan informasi bisa membentuk ingatan yang efektif. Sebelum peserta didik siap untuk melakukan praktek, perlu diberi pembekalan materi yang menarik, karena penyampaian materi yang menarik bisa mencuri pusat perhatian peserta didik, dengan perhatian tersebut, maka informasi yang didapatkan bisa masuk kedalam ingatan jangka pendek bahkan bisa dipindahkan ke memori jangka panjang, sehingga bisa menjadi bahan bakar saat melakukan praktek. Pendidikan kewirausahaan di dalamnya banyak dibutuhkan praktek, sehingga praktek tersebut sangat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih baik lagi. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah perlu dilakukan penelitian tentang bentuk pembelajaran model praktik yang bagaimanakah yang efektif mempengaruhi ingatan peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memahami peserta didik akan pengetahuan. Dengan bermacam-macam pengetahuan yang diperoleh tersebut, diharapkan dapat memadukan dan memperkaya wawasan sehingga akan bisa mengambil keputusan secara lebih bijaksana (Biltiser Bachtiar Manti, 2016; Efferi, 2021; Iswahyudi et al., 2023; Syafaruddin et al., 2016). Untuk memahami pengetahuan, diperlukan proses kognitif, sehingga salah satu tugas dari pendidikan adalah membantu proses kognitif tersebut melalui stimulasi yang diberikan.

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari bps, terdapat angka partisipasi sekolah (APS) sebagai berikut:

Tabel 1. Angka Partisipasi Sekolah di Indonesia

Kelompok Usia	12-Jul	13-15	16-18	19-23
Tahun	2024	2024	2024	2024
Indonesia	99.19	96.17	74.64	29.01

(Sumber: <https://www.bps.go.id>)

Data tersebut menggambarkan bahwa di Indonesia angka partisipasi sekolah tergolong tinggi, sehingga potensi tersebut harus bisa dioptimalkan bagi pertumbuhan human capital yang ada di Indonesia. Human capital bisa dibangun dengan penerapan pendidikan.

Dalam UU No 2 Tahun 1985 disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang hal tersebut bisa diperoleh dengan transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan berbagai model pembelajaran (Manurung, 2021; Sokolov, 2021).

Dalam Hanafiah & Suhana, (2009: 41) disebutkan bahwa model pembelajaran diterapkan untuk mencari cara terbaik memahami peserta didik, agar paham, peserta didik perlu untuk mengasosiasikan informasi-informasi atau pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang diperoleh, misalnya saja melalui model pembelajaran praktek. Praktek adalah sebuah proses pembelajaran yang melibatkan panca indera yang lebih banyak, misalnya saat praktek membuat produk, melibatkan indera penciuman, penglihatan, pendengaran, pengecap, dan peraba. Dan salah satu disiplin ilmu yang mengharuskan banyak praktek adalah ilmu kewirausahaan (Irman et al., 2022; Kurniawan & Fathoni, 2019; Moejiono & Cahya, 2023; Sugrainsi & Cerya, 2023).

Dalam pendidikan Kewirausahaan peserta didik diharapkan mampu memberikan nilai tambah terhadap sebuah barang, dengan melakukan tindakan pemasaran, pembuatan produk dan menjual produk. Apakah praktek bisa membantu siswa meningkatkan daya ingatnya, karena mengingat dalam praktek banyak melibatkan panca Indera (Fajriyah et al., 2023; Hidayati & Rosmita, 2022; Setiawan et al., 2024; Wibowo & Pramudana, 2016).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari peran The Multi-Store Model Of Memory dalam proses pembelajaran, yang mana the multi store model of memory didalamnya membahas tentang bagaimana proses informasi masuk dalam ingatan peserta didik baik dalam ingatan jangka pendek maupun jangka panjang, faktor- faktor yang mempermudah masuknya informasi kedalam ingatan jangka pendek dan jangka panjang, sehingga dengan pengetahuan tersebut, pendidik akan memperoleh pengetahuan bagaimana membuat proses pembelajaran yang bisa memasukan informasi dalam ingatan peserta didik yang lebih efektif, yang mana dengan ingatan tersebut, akan berguna nantinya untuk diterapkan dalam dunia riilnya. Salah satu model pembelajaran yang memiliki keefektifan yang bagus dalam membantu peserta didik membentuk ingatan dalam jangka pendek dan panjang adalah model pembelajaran praktik.

Driden (2002) mengatakan bahwa jika suatu informasi yang diperoleh tidak digunakan maka koneksi yang sudah terbentuk akan hilang kembali. Di dalam pembelajaran model praktek terdapat proses mengingat kembali dan menghubungkan informasi-informasi, sehingga akan sangat membantu peserta didik dalam menyimpan informasi tersebut (Melani, 2016), begitupun selaras dengan apa yang disampaikan oleh writer (2025), bahwa pembelajaran model praktek lebih efektif dalam hal membentuk memori dibandingkan hanya membaca ulang secara terus menerus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *literature review*, sumber rujukan yang digunakan bervariasi dari tahun 1968 sampai tahun 2024, sumber rujukan diperoleh dari artikel penelitian dan *e-book*. Metode ini melibatkan pengumpulan, membaca, dan menganalisa berbagai artikel yang relevan yang berkaitan dengan cara agar peserta didik bisa menangkap informasi dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan memasukkan informasi tersebut dalam ingatannya dengan efektif, antara lain yaitu model pembelajaran praktek. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbasis kajian literatur, analisis data dilakukan dengan membaca, memahami, dan mengkaji literatur yang ada, untuk menemukan hubungan antara praktek dengan *The Multi-Store Model of Memory*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Kewirausahaan

Tujuan dari pendidikan kewirausahaan adalah memberikan pengetahuan tentang kewirausahaan, melatih dan membentuk mental pemberani. Ilmu Kewirausahaan adalah sebuah disiplin ilmu yang mengajarkan tentang menambah nilai guna suatu barang misal dengan mengubah barang mentah menjadi barang jadi dan memasarkannya. Untuk memasarkan produk dibutuhkan nilai-nilai kejujuran, keuletan, pantang menyerah, berani megambil resiko. Sedangkan untuk membuat produknya sendiri dibutuhkan multi disiplin ilmu dan panca indera yang bekerja lebih keras. Sebagaimana seperti yang disampaikan oleh Hasanah & Sari (2022: 3) yang menyatakan bahwa kewirausahaan adalah kemampuan memberikan nilai tambah terhadap suatu produk, dengan tetap memperhatikan sebuah keefektifan dan keefisienan.

Praktik dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik salah satunya melalui praktek, misalnya praktek membuat roti, membuat pakaian dan membuat radio, dsb. Praktik adalah sebuah model pembelajaran yang didalamnya ada proses mengingat kembali, dimana saat praktek membuat sesuatu, peserta didik akan menghubungkan dan mengingat kembali informasi-informasi yang pernah didapatkan. Lebih efektif dibandingkan jika membaca ulang secara terus menerus (writer, 2025).

Dalam praktik melibatkan asosiasi sensorik, melibatkan banyak indra yang berkaitan (Stefani, dkk, 2017), misalnya saat praktek membuat gaun, dibutuhkan semua indra kecuali indra perasa. Dalam pembuatan gaun dibutuhkan indra pendengaran untuk mendengarkan apakah bahan untuk baju yang akan digunakan berisik atau tidak, selain itu juga indra penglihatan dan peraba, indra penglihatan untuk melihat apakah sudah ada harmoni warna, sedangkan pada indra peraba untuk melihat kelembutan kain.

Peserta didik menerapkan apa yang telah dipelajari dalam praktek tersebut, menerapkan informasi-informasi yang didapatkan, sehingga dapat dikatakan bahwa di dalam praktek ada proses menghubungkan atau asosiasi informasi (Melani, 2016). Dengan praktek akan mendapatkan pengalaman. Pengalaman tersebut akan memperkaya informasi, akan ada proses menghubungkan lagi informasi yang di dapatkan sebelum praktek dengan yang sudah didapatkan setelah praktek.

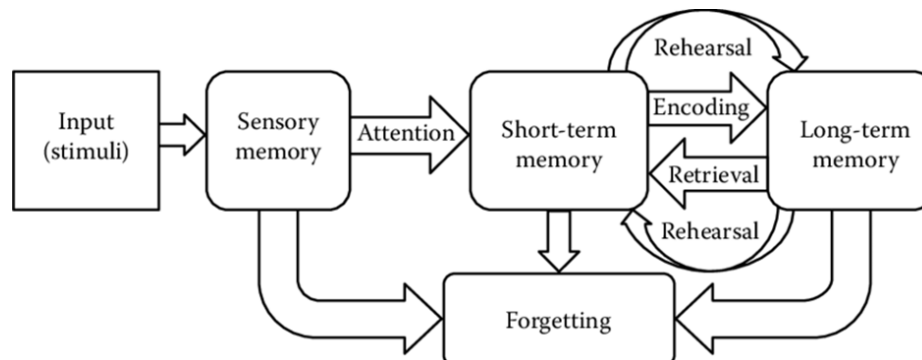


Figure 1. The Multi-Store Model of Memory
(Sumber:Atkinson & Shiffrin, 1968)

Dalam model ingatan yang disampaikan oleh (Atkinson & Shiffrin, 1968) dinyatakan bahwa manusia memiliki ingatan jangka pendek (STM) dan ingatan jangka panjang (LTM) yang dipengaruhi oleh sensori.

Ingatan jangka pendek (Short Term Memory) :

Ada tiga tahap pola mengingat:

Encoding (memasukkan informasi ke dalam ingatan): Seseorang akan sangat memilih mengenai apa yang akan dia perhatikan, sehingga ingatan jangka pendek seseorang berisi apa yang dia pilih tersebut. Informasi yang masuk dalam ingatan seseorang berbentuk kode-kode yaitu baik dalam bentuk kode visual, akustik maupun semantik. Kode akustik merupakan salah satu kode yang lebih banyak disukai atau diperhatikan seseorang. Sehingga Kode akustik lebih berpotensi lebih mudah untuk masuk ke ingatan jangka pendek dibandingkan kode lainnya.

Storage (Penyimpanan):

Manusia dapat memindahkan informasi yang didapatkan ke dalam ingatan jangka pendek. Kapasitas dari *short term memory* (STM) adalah 7 ± 2 unit. Unit dalam pengertian tersebut adalah satuan yang mempunyai pengertian. Rata-rata seseorang menyimpan 7 unit, jika lebih maka tidak akan melebihi 9 unit, sedangkan kalau kurang tidak akan kurang dari 5. Informasi yang sudah masuk dalam STM akan hilang jika dalam waktu 30 detik tidak ada pengulangan.

Retrieval (mengingat kembali): Pengulangan informasi dalam ingatan (mengingat-ingat kembali yang baru saja diterima pikiran) memiliki dua fungsi, yaitu dengan retrieval maka informasi yang ada dalam ingatan jangka pendek akan dipindahkan ke dalam ingatan jangka panjang, dan juga dengan retrieval maka informasi yang ada dalam ingatan jangka pendek akan dipelihara dan di pertahankan.

Ingatan Jangka Panjang (Long Term Memory):

Dalam ingatan jangka panjang informasi dapat dipanggil kembali, karena informasi yang ada bisa diatur, disortir dan dipadatkan, sehingga mudah ditata sesuai dengan petunjuk tertentu. Informasi dalam ingatan jangka panjang telah tersimpan dalam rentang waktu beberapa menit bahkan dalam rentang waktu seumur hidup. LTM dalam prosesnya ada tiga tahap menurut Atkinson sebagai berikut:

1) Encoding:

Ada beberapa cara yang biasa dipakai untuk memasukkan informasi ke dalam LTM:

Menggunakan kode semantik, yaitu menyusun kata-kata lepas menjadi informasi yang mudah diingat, misal ada kata: maka; meja; kambing, maka bisa disusun menjadi kambing makan meja. Menggunakan kode visual, membayangkan sebuah materi yang informasinya akan dimasukkan, maka dengan hal tersebut bisa mengingat materi 2 kali lebih banyak dibandingkan yang tidak menggunakan imageri. Membuat sesuatu yang diingat dengan menggunakan bait-bait lagu materi

Storage: Kapasitas dari LTM sangat besar dan jika informasi atau materi masuk dalam system LTM akan bertahan selamanya. LTM menyimpan informasi tentang: Kapasitas dalam LTM sangat besar, dan informasi yang masuk kedalamnya bisa bertahan lama atau selamanya. LTM bisa menyimpan struktur simbolik, pengetahuan, kepercayaan, nama-nama, keterampilan, persepsi.

Retrieval: Dalam memori jangka panjang, usaha untuk mengingat diibaratkan mencari sebuah kata dalam buku, jika tidak menemukan kata tersebut, berarti seseorang salah dalam membuka bagian dari buku. Menurut Dryden (2002) pengkodean dari suatu memori yang baru diperoleh, maka ada ribuan neuron yang dilibatkan. Tapi jika suatu informasi yang baru diperoleh tersebut tidak digunakan maka akan pupus kembali pola koneksi yang sudah terbentuk tersebut. Begitupun juga sebaliknya jika diulang-ulang dalam mengingatnya maka dalam jaringan otak akan semakin kokoh.

Faktor yang Mempengaruhi Ingatan

(Suharnan, 2005) mengatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi ingatan jangka panjang antara lain adalah keahlian dalam suatu bidang, pemberian kode khusus, dan emosi atau afek.

Cara-cara Meningkatkan Kinerja Ingatan

Dalam (Sandi & Naviyarni, 2021) dikatakan bahwa cara meningkatkan kinerja ingatan adalah:

- a. Imajeri Visual (gambaran mengenai sesuatu di dalam pikiran), misalnya untuk mempermudah mengingat kerbau, maka bisa dengan membayangkan gambaran kerbau di sawah, dibuka.
- b. Organisasi: dengan mengorganisasikan informasi, seperti menyusun informasi berdasarkan urutan kejadian, atau membagi bab menjadi sub bab-sub bab.
- c. Mediasi, yaitu menambahkan kata-kata atau gambar kedalam materi yang akan diingat.
- d. Simbol, yaitu mengganti simbol pada obyek yang akan dimasukkan dalam ingatan, misalkan saja, untuk tanggal lahir daripada ditulis dalam bentuk kalimat, sebaiknya langsung dalam bentuk angka, sebagai contoh, “lahir tanggal satu januari pada tahun dua ribu dua puluh dua”, lebih mudah di ingat jika ditulis” 01-01-2022.

Alat Bantu Daya Ingat

Dalam Zulfa (2003) disebutkan bahwa ada beberapa cara untuk meningkatkan daya ingat:

- A. Metode *Chunking* Membagi informasi ke dalam bagian-bagian kecil
- B. *Rehearsal* / Pengulangan
- C. Mempraktekkan atau melakukan
- D. Mengulang-ulang
- E. Mengasosiasikan informasi
- F. *Clustering* (mengelompokkan ke dalam konsep-konsep)
- G. *Visualisasi*

Praktek



Gambar . 1 bahan

(sumber: www.istockphoto.com)

Misal dalam pendidikan kewirausahaan peserta didik diberikan pembelajaran praktek, yaitu diminta untuk praktek membuat produk layak jual yang berbahan dasar kentang dan wortel. Dari praktek tersebut ada proses kognitif, dan proses pelibatan panca indera. Ada beberapa tahapan praktek yang dilalui:

Perencanaan produk

Disini peserta didik memikirkan produk apa yang akan dibuat. Peserta didik akan mengingat kembali informasi-informasi yang dibutuhkan dalam membuat produk, misalnya akan mengingat materi tentang bagaimana teknik mengolah kentang dan wortel dengan benar, cara membuat kemasan produknya, cara membuat produk yang aman, rasa yang enak, selera konsumen, melakukan perencanaan produksi.

Proses pembuatan

Peserta didik melibatkan semua indera, yaitu indera penglihatan, untuk melihat bentuk dan warna dari produk yang dibuat, indera penciuman, untuk mencium aroma produk apakah aromanya sudah sesuai, indera pengecap untuk mengetes rasa masakannya, indera peraba

untuk menilai apakah tekstur sudah sesuai dengan yang diinginkan, indera pendengaran untuk mengetes kriuknya makanan jika dibuat kriuk.

Proses akan dilakukan berulang kali sampai didapatkan produk yang sesuai dengan yang diharapkan.

Proses hasil dan evaluasi

Dari produk yang telah dihasilkan, maka peserta didik bisa melihat, merasakan, mendengar kriuk makanan, dan memegang teksturnya, lalu peserta didik akan mencari orang untuk mencoba makanan tersebut dan meminta pendapatnya, dari hal tersebut peserta didik akan mengalami tahap evaluasi apakah produk sudah layak jual atau belum.

Berdasarkan tahapan praktek tersebut, peserta didik akan mendapatkan pengalaman tentang bagaimana cara membuat produk yang benar, bagaimana mengetahui selera konsumen. Sehingga pengalaman tersebut merupakan tambahan informasi, dan atau penguatan informasi dari apa yang diperolehnya sebelum melakukan praktek.

Short Term Memory (STM)

Dari praktek tersebut ada kegiatan pengulangan pencarian informasi tentang bagaimana cara memproduksi bahan makanan dari kentang dan wortel, mengingat-mengingat kembali informasi dari pembelajaran kewirausahaan yang pernah didapatkan. Dari praktek terdapat aktifitas mengingat-mengingat kembali hal yang baru saja terjadi dan mengulang-ngulang prosesi, yaitu takaran yang cocok, warna yang cocok, tekstur yang cocok, hal tersebut telah memperkuat STM, yang mana disebutkan dalam teori bahwa kegiatan mengulang-ngulang kembali hal yang baru saja terjadi akan terjadi pemindahan informasi dari ingatan dari STM ke LTM, dan bisa menjadi menetap di LTM semakin diulang-ulang kembali. Dryden (2002) dan **Atkinson & Shiffrin. (1968)** mengatakan bahwa informasi yang diulang-ulang akan semakin kokoh dalam LTM.

Dalam praktek tersebut ada kode-kode yang masuk dalam sensori, antara lain bentuk visual bahan, bentuk visual produk, yang mana kode-kode tersebut banyak dipilih atau menjadi perhatiannya peserta didik sepenuhnya karena tujuannya adalah menghasilkan produk yang bagus. Sehingga informasi yang diperoleh dari kode-kode tersebut akan lebih banyak masuk dalam ingatan STMnya peserta didik, karena telah disebutkan dalam teori ingatan memori jangka pendek, bahwa individu akan selektif terhadap informasi yang masuk, individu akan benar-benar memilih informasi yang menarik perhatiannya untuk dipindahkan dalam ingatan jangka pendeknya, dengan praktek, peserta didik memberikan perhatian optimal terhadap setiap detail produk yang dibuatnya. **Atkinson & Shiffrin. (1968). mengatakan bahwa individu sangat selektif dalam memilih apa yang akan diperhatikannya.**

Long Term Memory (LTM)

Dari Praktek tersebut ada kegiatan semantik yaitu mengkombinasikan dan menghubungkan informasi-informasi yang didapatkan sebelum praktek ataupun informasi-informasi yang baru saja didapatkan saat melakukan proses pembuatan dan setelah melihat hasil serta evaluasi hasil dari praktek sehingga peserta didik akan bisa menyimpulkan bagaimana sebaiknya melakukan pembuatan produk yang baik. Kegiatan semantik tersebut merupakan kegiatan encoding dalam LTM yang akan memudahkan informasi tersimpan dalam

LTM. Zufla (2003) mengatakan bahwa asosiasi informasi termasuk alat bantu dalam meningkatkan ingatan.

Tahap proses dalam praktek membuat peserta didik mengulang-ngulang pembuatan produk sampai ditemukan produk yang diinginkan, pengulangan yang dilakukan tersebut akan menimbulkan informasi yang didapat dari pengalaman selama proses pembuatan produk tersebut. Sehingga dengan pengulangan tersebut informasi akan terkirimkan ke LTM, semakin diulang, informasi akan kokoh tersimpan didalam LTM. Dryden (2002) dan **Atkinson & Shiffrin. (1968)** mengatakan bahwa retrieval membantu dalam meningkatkan daya ingat di dalam jangka panjang.

Penerapan Pembelajaran Praktek

Saat dihubungkan dengan teori memori, kegiatan praktek dapat disimpulkan bisa membantu atau meningkatkan ingatan peserta didik, maka sebagai pendidik hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran praktek yaitu, dengan memperhatikan faktor-faktor pendukung dan faktor yang mempengaruhi ingatan peserta didik.

A. Faktor-faktor yang mempengaruhi ingatan peserta didik antara lain:

Faktor emosi

Sebelum diadakan praktek pembuatan produk yang berbahan dasar dari kentang dan wortel tersebut, Dalam menjelaskan materi-materi yang mendukung kegiatan praktek misalnya pendidik memberikan materi tentang pengolahan bahan, materi tentang sterilisasi bahan makanan, bebas hama dan jamur, materi tentang pembuatan kemasan, materi komposisi bahan, dst, pendidik harus menyampaikan dengan menarik dan memahami kondisi siswa, sehingga akan timbul kondisi yang menyenangkan. Kondisi yang menyenangkan bisa membuat emosi peserta didik bagus atau stabil, sehingga siswa akan memperhatikan penjelasan tersebut lebih optimal, dan dengan perhatian yang optimal tersebut, informasi akan lebih mudah masuk dalam ingatan jangka pendek, dan jika diulang-ulang kembali akan bisa dipindahkan kedalam LTM. Suharnan (2005) mengatakan bahwa emosi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi ingatan.

Faktor-faktor yang mendukung ingatan peserta didik:

1) Pengorganisasian informasi dan semantik

Dalam pendidikan kewirausahaan, sebelum siswa siap untuk melakukan praktek, pendidik memberikan berbagai materi pendukung misalnya materi tentang memasarkan produk, maka hendaknya materi tersebut disampaikan dengan menggunakan pengorganisasian yaitu materi dibagi menjadi sub sub bab, dan bisa juga membuat singkatan-singkatan yang, dengan pengorganisasian maka informasi yang didapat akan mudah tersimpan dalam memori, begitu juga dengan melakukan semantik pada informasi yang didapatkan (membuat asosiasi pada informasi yang ada), maka informasi tersebut akan lebih gampang masuk dalam ingatan jangka pendek lalu dipindahkan dalam memori jangka panjang. Sandy & Naviyarni (2021) mengatakan bahwa jika informasi diorganisasikan, maka hal tersebut akan mempermudah

ingatan. Begitu pula yang dikatakan oleh Zulfa (2003) bahwa semantik merupakan salah satu alat untuk meningkatkan ingatan.

KESIMPULAN

Dalam *The Multi-Store Model of Memory* disebutkan bahwa manusia memiliki ingatan jangka pendek dan ingatan jangka panjang. Ingatan tersebut dapat dibentuk dari luar diri manusia yang ditangkap oleh panca indra. Manusia akan selektif sekali dalam memperhatikan sesuatu. Informasi yang masuk dalam ingatan jangka pendek manusia hanya yang dipilih saja/diperhatikan saja. Ingatan jangka pendek bisa dipindahkan dalam ingatan jangka panjang jika terjadi penguatan-ingatan dan pengulangan- pengulangan hingga kokoh dalam ingatan jangka panjang. Praktek merupakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan ingatan baik ingatan jangka pendek maupun ingatan jangka panjang karena dalam praktek melibatkan banyak panca indra, terjadi kegiatan pengulangan dan penguatan materi, semantik informasi. Saran untuk penelitian mendatang adalah diadakan penelitian tentang model pembelajaran yang berbasis praktek yang bagaimanakah yang memiliki sumbangsih yang optimal dalam membantu peserta didik mengingat informasi yang diberikan oleh pendidik dan memasukkan ingatan tersebut dalam jangka panjang dan jangka pendek, agar ketika informasi tersebut diperlukan dikemudian hari, dia akan hadir dan bisa membantahi peserta didik untuk berpikir seccara komprehensif karena mengkoordinasikan informasi-informasi yang telah didapatkan.

REFERENSI

- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. Dalam K. W. Spence & J. T. Spence (Ed.), *The psychology of learning and motivation* (Vol. 2, hlm. 89–195). Academic Press.
- Bachtiar Manti, B., & Manti, A. H. (2016). Konsep pendidikan modern Mahmud Yunus dan kontribusinya bagi lembaga pendidikan Islam di Indonesia. *Ta'dibun*, 5.
- Dryden, G. (2002). *Revolusi cara berpikir*. Mizan Media Utama.
- Efferi, A. (2021). *Manajemen pendidikan: Menyingkap tabir pengelolaan lembaga pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Fajriyah, T. W., Wibowo, A., & Marsofiyati. (2023). Pengaruh pendidikan kewirausahaan, ekspektasi pendapatan, dan sikap berwirausaha terhadap intensi berwirausaha. *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 2(3).
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. PT Refika Aditama.
- Hasanah, M., & Sari, R. (2022). *Pendidikan kewirausahaan* (Edisi revisi 1). K-Media.
- Hidayati, N. A., & Rosmita. (2022). Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap membangun minat berwirausaha mahasiswa. *Valuta*, 8(1).
- Irman, W. P., Syah, N., Giatman, M., & Fadhilah, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-jobsheet praktek rekayasa plumbing dan sanitasi. *CIVED*, 9(2). <https://doi.org/10.24036/cived.v9i2.117378>
- Iswahyudi, M. S., Irianto, I., Salong, A., Nurhasanah, N., Leuwol, F. S., Januaripin, M., & Harefa, E. (2023). *Kebijakan dan inovasi pendidikan: Arah pendidikan di masa depan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

- Kurniawan, A., & Fathoni, A. (2019). Pengelolaan pembelajaran praktik teknik pemesinan di SMK. *Manajemen Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.6402>
- Manurung, R. T. (2021). Digital literacy based on local wisdom in language learning. Dalam *Proceeding*.
- Melani, S. (2016). Literasi informasi dalam praktik sosial. *Jurnal Iqra'*, 2.
- Moejiono, M., & Cahya, A. J. (2023). Analisis model pembelajaran praktik jarak jauh menggunakan virtual engine room pada program studi D-III Permesinan Kapal Politeknik Pelayaran Sorong. *JPB: Jurnal Patria Bahari*, 2(2). <https://doi.org/10.54017/jpb.v2i2.58>
- Sandy, A., & Naviyarni. (2021). Ingatan II: Pengorganisasian, lupa, dan model-model ingatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Setiawan, I., Mulyati, S., Suhartini, C., & Suseno, B. (2024). Pengaruh pendidikan kewirausahaan dan literasi ekonomi terhadap niat berwirausaha mahasiswa: Efikasi diri sebagai variabel mediasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1).
- Sokolov, D. (2021). Digital literacy within the context of an innovation economy. *Science Management: Theory and Practice*, 3(3). <https://doi.org/10.19181/smt.2021.3.3.4>
- Sugrainsi, T., & Cerya, E. (2023). Pengaruh persepsi mahasiswa terkait proses pembelajaran dan praktik pelaksanaan magang terhadap pengembangan soft skill mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Suharnan. (2005). *Psikologi kognitif*. Penerbit Srikandi.
- Syafaruddin, Asrul, Mesiono, Wijaya, C., & Usiono. (2016). *Inovasi pendidikan: Suatu analisis terhadap kebijakan baru pendidikan*.
- Wibowo, S., & Pramudana, K. (2016). Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap intensi berwirausaha yang dimediasi oleh sikap berwirausaha. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 5(12).
- Zulfa, I. (2003). *Penerapan alat bantu daya ingat dalam menghafal ayat-ayat suci Al-Qur'an pada siswa TK Ar-Rahman Kertosono Nganjuk* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <https://etheses.uin-malang.ac.id/57397/>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).