



Pengaruh Stimulus Lagu “Monokrom” Tulus terhadap Memori Jangka Pendek Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya

Idham Anantama Khalis, Tutut Pristiati*

Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Correspondence E-mail: idham.anantama.190526@students.um.ac.id

ABSTRAK

Kapasitas memori jangka pendek (*Short-Term Memory*) memiliki peran yang krusial dalam proses apresiasi musik dan imajinasi visual pada seni rupa. Namun, kecemasan terkait lingkungan dan tugas akademik menghambat kinerja memori siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas stimulus musik populer Indonesia dengan judul “Monokrom” karya Tulus terhadap peningkatan kapasitas memori jangka pendek siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *Quasi-Experimental Pre-Test Post-Test Control Group Design* yang dilakukan pada 73 sampel. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 15 Malang yang dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Digit Span Task* berbasis perangkat lunak PEBL (*Psychology Experiment Building Language*). Dilanjutkan dengan Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil Uji-T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$). Penelitian ini membuktikan bahwa stimulus musik populer mampu meregulasi *arousal* dan mengondisikan suasana hati yang berdampak pada optimalisasi fungsi kognitif. Dalam konteks pendidikan seni, integrasi musik populer direkomendasikan sebagai strategi pengondisian kreatif untuk meningkatkan kesiapan mental, sekaligus untuk meningkatkan daya imajinasi siswa.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 2th Jul 2025

First Revised 7th Aug 2025

Accepted 8th Aug 2025

Publication Date 30th Aug 2025

Keyword:

Art Education;

Short-Term Memory;

PEBL Digit Span;

Tulus Monokrom.

1. PENDAHULUAN

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa paparan musik tertentu dapat memberikan pengaruh positif terhadap kognitif manusia. Musik bertempo lambat dengan tangga nada mayor memiliki fungsi untuk menstimulasi afeksi positif, kemudian menciptakan kondisi optimal pada mental untuk memproses informasi (Lehmann & Seufert, 2017). Musik dengan struktur harmoni sederhana dibungkus dengan lirik yang bermakna dapat memperkuat proses *encoding* dan penyerapan informasi (Schellenberg & Lima, 2024). Dalam konteks pendidikan, musik tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi, tetapi juga sebagai stimulus lintas domain yang mampu mengembangkan kecerdasan musikal sebagai salah satu dari Multiple Intelleigences Howard Gardner (Kornhaber, 2019).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa berada pada fase perkembangan remaja awal yang rentan terhadap gejala atensi dan emosi. Tuntutan kurikulum yang padat seringkali membebani kapasitas memori kerja (*working memory*) siswa, mengakibatkan penurunan fokus dan retensi materi. Memori jangka pendek (*short-term memory*) memegang peranan vital sebagai gerbang awal pemrosesan informasi sebelum disimpan menjadi memori jangka panjang. Jika pintu gerbang ini terganggu oleh kecemasan atau terganggu oleh fokus yang tidak optimal, maka proses pembelajaran seni akan terhambat karena membutuhkan atensi tinggi (Sunyono, 2015). Peran atensi atau pemusatan perhatian sama sekali tidak boleh diremehkan untuk mencapai performa yang optimal (Piper et al., 2015). Oleh karena itu, diperlukan intervensi eksternal yang dapat memberikan stimulasi kondisi rileks dengan kesadaran penuh pada siswa.

Studi tentang pengaruh musik terhadap kognisi sudah menjadi diskusi panjang dalam beberapa waktu terakhir. Secara umum, fenomena ini sering dikaitkan dengan *Mozart Effect* yang membuktikan bahwa paparan musik klasik dapat meningkatkan kecerdasan spasial-temporal. Melalui penelitian lanjutan, kemudian diketahui bahwa peningkatan performa tersebut dimediasi oleh *arousal* dan *mood* (Schellenberg & Lima, 2024). Pada tahap ini dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu didominasi dengan penggunaan musik klasik (seperti Mozart dan Beethoven) sebagai stimulus.

Musik klasik akan memiliki keterbatasan jika diaplikasikan pada remaja Gen-Z di Indonesia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, musik Pop justru lebih efektif dalam meningkatkan memori jangka pendek pada anak-anak (Sari & Grashinta, 2017). Teori *Familiarity Effect* dalam psikologi musik menjelaskan bahwa subjek cenderung merespons lebih positif terhadap stimulus yang familiar dan relevan secara kultural. Syarat familiar saja tidak serta merta dapat memberikan rasa nyaman kepada partisipan, seperti pemberian musik Rock dan Kroncong yang justru menurunkan kapasitas memori karena dianggap sebagai *noise* yang mendistraksi konsentrasi (Anna & Siboro, 2016). Perbedaan hasil studi-studi ini mengindikasikan bahwa variabel jenis musik, tempo, dan preferensi subjek memegang peranan vital dalam menentukan apakah musik akan menjadi *booster* atau justru *distractor*.

Familiaritas lagu dapat memicu rasa senang (*positive affect*). Ketika pembelajar senang, kemampuan mereka terhadap penyerapan materi pelajaran seni yang sulit (contoh: perspektif) akan lebih mudah masuk (Suci, 2023). Selain itu, musik vokal yang familiar dan umum di kalangan masyarakat lebih mudah dinikmati (Said, 2024). Musik klasik yang asing bagi siswa SMP justru berpotensi menjadi distraksi atau memicu kebosanan dan berpengaruh pada kinerja memori. Hal ini dikonfirmasi dalam sebuah penelitian bahwa 34% responden, alih-alih memberikan ketenangan, justru responden menganggap musik Barok (klasik) sebagai distraksi (Zikri, 2022). Oleh karena itu, penggunaan musik Populer Indonesia yang akrab di telinga siswa menjadi alternatif yang lebih strategis untuk menciptakan mood positif tanpa beban kognitif berlebih akibat pembelajaran.

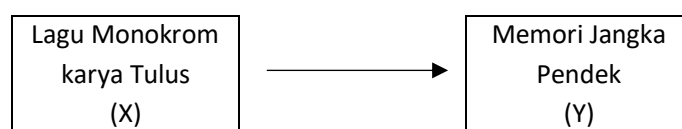
Penelitian ini secara spesifik memilih lagu “Monokrom” karya Tulus sebagai stimulus eksperimen. Pemilihan ini didasarkan pada tiga parameter: (1) Tempo: Lagu ini memiliki tempo *Andante* (± 88 BPM) yang berada dalam rentang relaksasi optimal; (2) Konten Emosional: Struktur melodi mayor dan lirik yang bertemakan penghargaan kepada, serta nostalgia positif memicu afeksi positif. Hal ini membuat individu lebih mudah mengingat (Suci, 2023). Pemilihan lagu dengan tempo *Andante* dalam penelitian ini didasarkan pada penelitian Lehmann & Seufert (2017) yang mengemukakan bahwa performa kognitif akan mencapai puncak pada tingkat *arousal* yang moderat (sedang). Kemudian, keberadaan lirik dalam lagu 'Monokrom' juga bukan sebagai faktor yang mengakibatkan distraksi, melainkan sebagai media sugesti positif. Lirik lagu yang memuat kesan motivasi dan apresiasi dapat menjadi *mood booster* yang memperkuat kesiapan mental siswa dalam belajar (Andaryani, 2019); (3) Instrumen; lagu ini didominasi instrumen piano, gitar, dan *string section* memberikan efek menenangkan tanpa kesan agresif. Berbeda dengan lagu pop bertema patah hati yang dapat memicu emosi negatif, “Monokrom” menawarkan stabilitas emosi yang mendukung kesiapan belajar.

Penerapan stimulus musik dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada kurikulum Seni Rupa di SMPN 15 Malang, didasarkan pada kebutuhan akan kondisi mental yang stabil untuk mendukung proses kreatif visual. Berbeda dengan pandangan secara umum, aktivitas menggambar atau melukis bukan sekadar aktivitas motorik, melainkan proses kognitif kompleks yang menuntut atensi berkelanjutan dan juga kapasitas memori yang kuat. Ketika siswa mengobservasi objek, kemudian menuangkan bayangannya menjadi sebuah gambar, mereka membutuhkan memori jangka pendek untuk mengolah, menahan, menyimpan detail visual tersebut. Tes memori seperti *Digit Span* memiliki keterkaitan dengan atensi (Piper et al., 2015). Dalam konteks ini, lagu “Monokrom” karya Tulus difungsikan sebagai stimulus untuk menciptakan suasana rileks yang meminimalisir distraksi sekitar. Implementasi musik dengan judul “Monokrom” dalam ruang kelas didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa kombinasi aktivitas menggambar dengan stimulus musik dapat mengasah kreativitas dan meningkatkan konsentrasi menyimak (Oktaviani, 2021). Kondisi relaksasi berakibat pada kenaikan tingkat konsentrasi yang sangat diperlukan untuk menjaga stabilitas atensi siswa, sehingga kinerja memori dapat sepenuhnya dioptimalisasi untuk merekam detail visual dan mampu meningkatkan kualitas karya seni rupa.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat urgensi untuk menguji apakah musik pop ballad lokal yang relevan secara kultur/budaya memberikan efek peningkatan kapasitas memori yang signifikan dibandingkan kondisi tanpa musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas lagu “Monokrom” Tulus terhadap memori jangka pendek siswa Kelas VIII SMPN 15 Malang dengan menggunakan instrumen terstandarisasi *Digit Span Test* berbasis komputer *The Psychology Experiment Building Language* (PEBL). Mayoritas penelitian sebelumnya masih menggunakan instrumen pengukuran manual yang rentan terhadap bias. Belum banyak penelitian yang menguji spesifik pengaruh musik Pop Indonesia dengan nuansa *ballad* menggunakan instrumen digital terstandarisasi. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menerapkan instrumen PEBL untuk menjamin kepresisian pengukuran waktu dan akurasi respon subjek dalam pengujian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi pada dunia pendidikan dalam pemanfaatan musik populer sebagai media optimalisasi kognitif di lingkungan sekolah.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti pada polusasi tertentu, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Metode ini merupakan salah satu cara yang umum diterapkan sebagai jawaban atas masalah yang berkaitan dengan data berupa angka (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni Lagu Monokrom karya Tulus sebagai X variabel bebas (independen) dan Memori Jangka Pendek yang berperan menjadi Y variabel terikat (dependen). Berikut ini penggambaran pengaruh antara variabel independen (X) dan dependen (Y):



Gambar 1. Hubungan variable
(Sumber: Buku Metode Penelitian Pariwisata, 2020)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian semu/quasi experimental dengan *Pretest-Posttest control group design*. Subjek penelitian dalam eksperimen ini adalah Siswa SMPN 15 Kelas VIII. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh Siswa Kelas VIII yang berjumlah 270. Dikarenakan populasi tersebut cukup besar dan tidak memungkinkan untuk diambil datanya secara keseluruhan, maka perlu untuk ditentukan sampel dari populasi tersebut (Sugiyono, 2020). Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1+(N \times e^2)} \qquad n = \frac{270}{3,7} \qquad n = 73$$

$$n = \frac{270}{1+(270 \times 0,10^2)} \qquad n = 72,97$$

Pada tahap selanjutnya siswa atau partisipan dibagi menjadi 2 kelompok melalui Sampling Insidental. Subjek dipilih hingga jumlah kuota sampel yang dibutuhkan terpenuhi. Kelompok eksperimen berjumlah 37 siswa dan akan mendapatkan perlakuan berupa mendengarkan lagu Monokrom, sementara kelompok kontrol berjumlah 36 siswa tanpa perlakuan apapun. Pembagian ini bertujuan untuk memastikan kesetaraan karakteristik antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan dalam eksperimen ini (Sugiyono, 2020).

Penelitian yang baik harus memiliki alat ukur yang baik pula (Sugiyono, 2020). Alat ukur yang dalam sebuah penelitian disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini adalah Tes *Digit Span* (sub-tes *Forward*) yang diadministrasikan secara digital melalui perangkat lunak PEBL Versi 2.1. Pemilihan instrumen berbasis komputer ini bertujuan untuk menjamin validitas internal melalui pengendalian variabel *timing* yang presisi. Berbeda dengan metode pengujian manual yang rentan terhadap subjektivitas penguji. Validitas dan reliabilitas instrumen ini telah dikonfirmasi dalam studi neurobehavioral yang menunjukkan bahwa *tes Digit Span* pada PEBL memiliki korelasi yang signifikan dengan pengukuran atensi fungsi memori jangka pendek (Piper et al., 2015).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 (*Statistical Package for the Social Sciences*). Proses analisis dilakukan dalam beberapa tahap, tahap pertama adalah menghitung skor peningkatan (*Gain Score*). Selanjutnya akan dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan empiris dari kuasi eksperimen yang dilakukan untuk menguji pengaruh stimulus musik populer terhadap kapasitas Memori Jangka Pendek. Data utama yang dianalisis bersumber dari skor *Digit Span Task* berbasis perangkat lunak PEBL yang diperoleh dari seluruh subjek penelitian di SMP Negeri 15 Malang. Pemaparan hasil dibagi menjadi dua, yaitu analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian, dan pembahasan untuk menginterpretasikan temuan tersebut dalam perspektif psikologi kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran Seni Budaya.

3.1. Analisis Data

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap data *Gain Score* dari 73 sampel yang telah diuji, terlihat adanya peningkatan kapasitas memori yang berbeda antara kedua kelompok. Tahap selanjutnya merupakan tahap analisis data. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data melewati uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Langkah pertama dalam analisis data adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui *Gain Score* pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden ($N < 50$), maka uji statistik yang digunakan adalah Shapiro Wilk. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ (Usmedi, 2020). Hasil uji normalitas dapat dilihat dan disimpulkan sebagai berikut yang telah dilakukan perhitungan melalui program SPSS 27:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Gain Score Pengujian Memori	Eksperimen	0,132	37	0,100	0,949	37	0,089
	Kontrol	0,120	36	0,200	0,951	36	0,114

Hasil perhitungan SPSS menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen didapati nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,089, sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,114. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data peningkatan memori pada kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan pendekatan statistik parametrik.

Langkah selanjutnya setelah asumsi normalitas terpenuhi adalah uji homogenitas untuk memastikan kesetaraan varians data antara kedua kelompok (eksperimen dan kelompok). Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik Levene’s Test for Equality of Variances. Berikut adalah tabel uji homogenitas yang telah dihitung melalui program SPSS 27:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Gain Score Pengujian Memori	<i>Based on Mean</i>	0,001	1	71	0,976
	<i>Based on Median</i>	0,002	1	71	0,968
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,002	1	70,985	0,968
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,001	1	71	0,969

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai statistik Levene dengan signifikansi sebesar 0,976. Nilai ini berada di atas signifikansi 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok data. Hal ini menjadi justifikasi penggunaan baris *Equal variances assumed* dalam pembacaan hasil uji-t pada tahap selanjutnya.

Langkah terakhir dalam analisis data adalah uji hipotesis untuk membuktikan efektivitas pemberian stimulus Lagu populer dengan judul Monokrom karya Tulus terhadap peningkatan kapasitas *Short-Term Memory*. Analisis dilakukan dengan uji beda *Gain Score* kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji-t. Hasil uji-t telah diolah melalui program SPSS 27 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji-T

		Lavene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Gain Score Pengujian Memori	Equal Variances Assumed	0,001	0,976	3,110	71	0,003	1,24550	0,40048	0,44696	2,04403
	Equal variances not assumed			3,110	70,932	0,003	1,24550	0,40050	0,44692	2,04407

Hasil Analisis menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,110 dengan derajat kebebasan (df) 71. Nilai *Sig. 2-Tailed* yang diperoleh adalah sebesar 0,003. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai taraf 0,05. Oleh karena itu, dari nilai tersebut H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain signifikansi statistik, terdapat perbedaan rata-rata yang positif. Terdapat perbedaan rata-rata (Mean Difference) yang positif sebesar 1,24550. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendengarkan lagu Tulus mengalami peningkatan skor digit span rata-rata sebesar 1,2 poin lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang berada dalam kondisi tanpa stimulus lagu pop Monokrom – Tulus.

3.2 Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini membawa bukti empiris bahwa paparan musik populer Indonesia yang dalam penelitian ini ialah lagu Monokrom karya Tulus memiliki efektivitas dalam meningkatkan kapasitas memori jangka pendek (*Short-Term Memory*) pada siswa SMP. Kenaikan skor *Digit Span* yang signifikan pada kelompok eksperimen ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa stimulus audio yang diberikan sebelum pengerjaan tugas kognitif berfungsi efektif sebagai fasilitator pemrosesan informasi.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme manipulasi suasana hati (*Mood Induction*). Lagu "Monokrom" memiliki karakteristik tempo *Andante* dengan lirik yang positif. Sesuai dengan prinsip Pollyanna, yaitu stimulus yang menyenangkan akan diproses oleh otak

dengan lebih efisien dibandingkan dengan stimulus netral. Pada saat siswa mendengarkan lagu yang mereka ketahui dan sukai, afeksi positif akan meningkat dan menurunkan tingkat kecemasan. Dalam kondisi rileks, kerja *Prefrontal Cortex* menjadi lebih optimal karena minimnya interferensi stres.

Pada titik ini, telah diketahui bahwa pada remaja dengan tingkat SMP, Musik Pop memberikan dampak peningkatan memori yang lebih tinggi dibandingkan musik klasik (Sari & Grashinta, 2017). Kesamaan hasil ini menekankan pentingnya faktor familiaritas dan preferensi. Bagi remaja Generasi Z, musik Pop Indonesia lebih relevan secara budaya dan emosional dibandingkan musik orkestra Barat.

Di samping itu, temuan ini memberikan perspektif pembandingan terhadap penelitian Anna & Siboro (2016):

“Musik dengan genre Rock dan Keroncong justru menurunkan kapasitas memori.”

Perbedaan hasil yang kontras ini menegaskan bahwa karakteristik musik adalah variabel kunci. Jenis musik Rock cenderung memiliki tempo cepat, suara keras, intensitas komposisi yang tinggi, hal ini dipersepsikan sebagai gangguan atau *noise* sehingga dapat memecah atensi (Anna & Siboro, 2016). Sebaliknya, dalam penelitian ini, lagu Tulus yang melodius dan tenang justru dapat bekerja sebagai *mood booster* yang mempersiapkan siswa untuk menerima beban kognitif.

Relevansi temuan ini menjadi sangat strategis ketika diterapkan dalam Pembelajaran Seni Budaya, Seni Rupa, yang menjadi fokus kurikulum di sekolah ketika penelitian berlangsung. Dalam aktivitas praktis seni rupa, seperti menggambar atau melukis, siswa mengalami kecemasan yang menghambat kreatifitas visual. Kemampuan mengolah kreasi visual bergantung pada kinerja memori (Sunyono, 2015). Ketika kapasitas memori tidak terbebani, siswa memiliki sumber daya kognitif yang cukup untuk melakukan eksplorasi artistik. Pada tahap inilah lagu “Monokrom” sukses berperan untuk mengoptimalkan memori kerja secara langsung yang implikasinya nanti dapat membantu siswa dalam mengolah karya visualnya. Integrasi musik dalam pembelajaran Seni Rupa ini berfungsi sebagai strategi pengondisian kreatif. Dengan mendengarkan musik yang dikenal atau familiar, serta menyenangkan sebelum maupun selama proses berkarya, siswa berada dalam kondisi emosi yang positif (Sari & Grashinta, 2017). Kondisi ini krusial karena memori jangka pendek memegang peranan penting dalam visualisasi imajinatif (Sunyono, 2015).

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa musik populer tidak selalu menjadi distraksi dalam lingkungan akademik. Jika musik dengan karakteristik tertentu dipilih dengan tepat, maka musik dapat difungsikan sebagai strategi pengondisian kelas sebelum pembelajaran dimulai. Pendidik dapat memfungsikan musik sebagai transisi untuk menciptakan kesiapan mental siswa, sehingga kapasitas memori kerja mereka dalam kondisi prima saat menerima materi pelajaran inti.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian stimulus musik populer Indonesia dengan judul Monokrom karya Tulus, berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kapasitas memori jangka pendek (*Short-Term Memory*) siswa. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi uji beda ($p < 0,05$) dari *gain score* kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Peningkatan performa memori ini terjadi melalui mekanisme pengondisian suasana (*mood induction*) dan pengondisian *arousal*. Karakteristik lagu dengan tempo moderat dan tangga nada mayor terbukti efektif menciptakan kondisi rileks yang meminimalkan beban kognitif, kemudian mengoptimalkan fungsi *working memory*. Penelitian ini sekaligus membantah anggapan bahwa musik latar selalu menjadi distraksi dalam proses kognitif; sebaliknya jika dipilih berdasarkan prinsip familiaritas dan preferensi siswa, musik berfungsi sebagai fasilitator yang memperkuat retensi informasi.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah merekomendasikan penggunaan musik populer sebagai strategi pendekatan guru untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Guru dapat mengintegrasikan musik yang menenangkan di awal pembelajaran sebagai metode pengondisian mental. Strategi ini tidak hanya relevan untuk materi apresiasi seni musik, tetapi juga efektif membangun atmosfer kreatif dan model mental visual dalam pembelajaran seni rupa, sehingga siswa memiliki kesiapan kognitif yang prima sebelum menerima materi maupun sebelum memulai kegiatan pengkaryaan.

5. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini dan menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh musik dalam meningkatkan mood booster mahasiswa. *Musikolastika Jurnal Pertunjukkan & Pendidikan Musik*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.7592/musikolastika.v1i2.31>
- Anna, B., & Siboro, H. (2016). Pengaruh jenis musik terhadap short term memory pada mahasiswa pekerja (Studi kasus mahasiswa Teknik Industri Universitas Riau Kepulauan). *Profisiensi*, 4(1), 30–36.
- Kornhaber, M. L. (2019). The theory of multiple intelligences. *The Cambridge Handbook of Intelligence*, 659–678. <https://doi.org/10.1017/9781108770422.028>
- Lehmann, J. A. M., & Seufert, T. (2017). The influence of background music on learning in the light of different theoretical perspectives and the role of working memory capacity. *Frontiers in Psychology*, 8(OCT), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01902>
- Oktaviani, W. (2021). Relevansi pendidikan musik terhadap kecerdasan intelektual anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(2), 55–62. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i2.3629>

- Piper, B. J., Mueller, S. T., Geerken, A. R., Dixon, K. L., Kroliczak, G., Olsen, R. H. J., & Miller, J. K. (2015). Reliability and validity of neurobehavioral function on the psychology experimental building language test battery in young adults. *PeerJ*, 2015(12), 1–26. <https://doi.org/10.7717/peerj.1460>
- Said, A. I. (2024). Analisis pengaruh jenis tempo musik terhadap karakteristik pembelian konsumen kedai kopi (Studi kasus: Umpama Coffee Ngemplak, Sleman, Yogyakarta) [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/50997>
- Sari, A. P., & Grashinta, A. (2017). Pengaruh jenis musik terhadap performa kognitif yang menuntut ingatan jangka pendek pada anak-anak usia 7–11 tahun. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(2), 450. <https://doi.org/10.24854/jpu22015-39>
- Schellenberg, E. G., & Lima, C. F. (2024). Music training and nonmusical abilities. *Annual Review of Psychology*, 75, 87–128. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-032323-051354>
- Suci, D. W. (2023). Penggunaan seni musik dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional siswa SD. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 1(2), 49–52. <https://doi.org/10.69688/jpip.v1i2.15>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pariwisata* (Cetakan pertama). Alfabeta.
- Sunyono. (2015). *Model pembelajaran multipel representasi* (Cetakan pertama). Media Akademi.
- Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis. *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Zikri, A. (2022). Pengaruh musik untuk mendorong intelegensi peserta didik. *Irama: Jurnal Seni, Desain dan Pembelajarannya*, 4(2), 20–24. <https://doi.org/10.17509/irama.v4i2.52329>