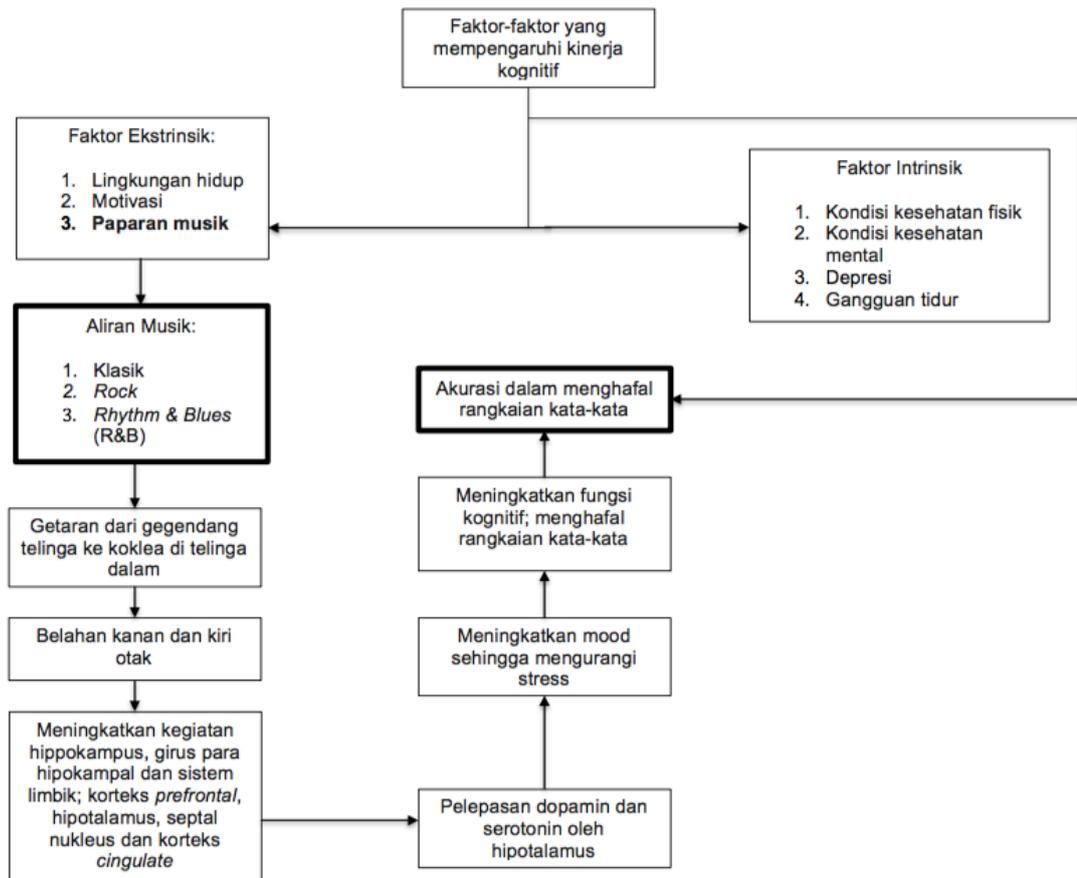


BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Deskripsi:  Efek teoritis dalam penelitian ini
 Variable yang distudi
 Variable yang diamati

Berdasarkan Gambar 3.1, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kinerja kognitif, yang dapat diklasifikasikan sebagai faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Faktor ekstrinsik meliputi lingkungan atau kondisi, motivasi dan paparan musik, sedangkan faktor intrinsik meliputi kondisi kesehatan fisik dan mental, misalnya depresi dan gangguan tidur.

Paparan musik yang dalam bentuk suara akan masuk telinga kita berjalan melalui kanal telinga. Ini akan memicu gelombang getaran dari gendang telinga dan kemudian ke koklea di telinga dalam. Getaran ini kemudian akan merangsang sel-sel rambut sensorik di koklea dan menghasilkan saraf impuls, yang akan melakukan perjalanan sepanjang saraf koklea ke otak.

Di otak, musik akan diproses di lobus temporal otak kanan dan kiri. Belahan otak kanan akan diaktifkan bila melodi dengan berbagai tempo dan *pitch* terdengar, sedangkan belahan otak kiri akan diaktifkan bila lirik yang membaca atau urutan catatan diikuti.

Sebagian dari sistem limbik yang terlibat dalam respons emosional, yaitu korteks *prefrontal*, hipotalamus, septal nukleus dan korteks *cingulate* yang memainkan peran utama dalam emosi (peningkatan suasana hati atau *mood*), di mana hipotalamus secara fisiologis mensekresi serotonin dan dopamin. Ketika mendengarkan musik, otak kita akan merangsang sekresi serotonin dan dopamin yang tinggi, yang akan meningkatkan suasana hati menjadi lebih tenang. Ketika suasana hati menjadi lebih tenang, ia akan memberikan efek positif pada area otak yang terlibat dalam kinerja kognitif, terutama korteks prefrontal, sehingga akan meningkatkan efektifitas memori.

3.2 Hipotesis

Ada hubungan antara mendengarkan aliran musik Klasik, *Rhythm and Blues* (R&B) dan *Rock* terhadap akurasi dalam menghafal rangkaian kata-kata pada kalangan mahasiswa kedokteran di Universitas Brawijaya.