

PENGARUH “G-MAZ ASIK” (GAME MAZE ALAT MUSIK) UNTUK MENGENALKAN ALAT MUSIK PADA ANAK TK

Rr. Mega Sari Werdiningsih¹, Riche Praditiya Purnama², Mei Rahayu Wijanarko³

PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun^{1,3}
PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun²

mariamega0@gmail.com¹

richepraditiya9@gmail.com²

meirahayu14@gmail.com³

Abstrak

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut. Tidak dipungkiri, selama ini para orangtua umumnya hanya mengutamakan pendidikan formal saja untuk anak-anaknya seperti pendidikan membaca, menulis, berhitung, sampai berbahasa asing. Mereka terkadang merasa semua itu sudah cukup, padahal hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Disamping pendidikan formal, ternyata pendidikan non formal seperti mengembangkan aspek perkembangan dibidang seni melalui permainan “G-MAZ ASIK” (GAME MAZE ALAT MUSIK). Kepekaan akan suara dimulai sejak dalam kandungan. Menurut para ahli bayi di uterus sejak memasuki bulan keempat bereaksi terhadap suara, baik suara didalam tubuh maupun diluar kandungan. Bagi anak usia dini musik dapat membantu meningkatkan daya ingat anak. Berpartisipasi dengan alat musik di usia dini bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini dan ingatannya dengan merangsang pola yang berbeda-beda pada perkembangan otaknya.

Kata Kunci: anak, permainan, musik.

Abstract

Childhood is the most important period because it is the formation of a personality foundation that determines the child's next experience. The characteristics of early childhood are absolutely understood to have a generation that is able to develop themselves optimally given the importance of that age. It is undeniable, so far the parents generally only prioritize formal education for their children such as reading, writing, arithmetic, and foreign language education. They sometimes feel that all is enough, even though this is not entirely true. Besides formal education, it turns out non-formal education such as developing aspects of development in the field of art through the game "G-MAZ ASIK" (GAME MAZE MUSIC TOOLS). Sensitivity to sound starts in the womb. According to experts, babies in the uterus from entering the fourth month react to sounds, both sounds inside the body and outside the womb. For early childhood music can help improve children's memory. Participating with musical instruments at an early age can help improve early childhood learning abilities and memories by stimulating different patterns in the development of the brain.

Keywords: children, games, music.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang

anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani,

rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (dalam Mansur, 2007: 88).

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar." Pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (dalam Danar Santi, 2009: 7).

Secara umum pendidikan adalah proses dimana adanya perubahan atau pendewasaan seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak biasa menjadi biasa, dari tidak mengerti menjadi mengerti melalui proses belajar, mengamati, mendengar, meneliti, dan sebagainya. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengeahuan yang didapat dari lemb lingkungan aga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapat, pedidikan dapat dilakukan dimana saja bisa dirumah, sekolah, lingkungan masyarakat atau lingkungan alam. Pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia berkarakter, bermoral, bermain, dan memiliki budi pekerti luhur. Menurut

Prayitno (dalam Suryana, 2013: 11) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan wahana bagi pengembangan manusia.

Seni adalah hal yang mendasar dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini bukan berarti mengesampingkan bidang pelajaran lain. Tapi, rasanya tak ada program bagi anak-anak yang bisa berhasil tanpa menekankan pada kesenian. Seni selalu membuat anak merasa senang dan bahagia. Kenyataan bahwa bahan-bahan seni itu merangsang kreativitas anak secara berbeda-beda, menurut Dewey menyatakan bahwa bahan-bahan itu membuat anak-anak berpikir barangkali itu yang menjadi alasan, kenapa anak-anak mencintai seni (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008: 262).

Pendidikan seni pada hakikatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak menemukan pemenuhan diri dalam hidup, untuk menstransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan. Dalam hal ini, menurut Novi Mulyani (2017: 9) tujuan pendidikan seni sejatinya sejalan dengan tanggung jawab luas dari tujuan pendidikan secara umum.

Musik menurut Gaston (dalam Djohan, 2010: 3) merupakan bentuk dari perilaku manusia yang unik dan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi. Keunikan dari bunyi alat musik mempunyai kekuatan psikologis untuk menggerakkan perasaan sekaligus ekspresi emosi siapapun yang mendengarnya, sehingga mampu membuat pendengarnya merasa senang, sedih tenang, nyaman, tentram dan lain sebagainya. Sebagian besar orang menyukai musik, tak terkecuali anak-anak.

Tidak dipungkiri, selama ini para orangtua umumnya hanya mengutamakan pendidikan formal saja untuk anak-anaknya seperti pendidikan membaca,

menulis, berhitung, sampai berbahasa asing. Mereka terkadang merasa semua itu sudah cukup, padahal hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Disamping pendidikan formal, ternyata pendidikan non formal seperti mengembangkan aspek perkembangan dibidang seni melalui permainan “G-MAZ ASIK” (GAME MAZE ALAT MUSIK). Kepekaan akan suara dimulai sejak dalam kandungan. Menurut para ahli bayi di uterus sejak memasuki bulan keempat bereaksi terhadap suara, baik suara didalam tubuh maupun diluar kandungan. Bagi anak usia dini musik dapat membantu meningkatkan daya ingat anak. Berpartisipasi dengan alat musik di usia dini bisa membantu meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini dan ingatannya dengan merangsang pola yang berbeda-beda pada perkembangan otaknya.

Namun hal diatas berbeda dengan yang diharapkan peneliti setelah ke TK AL-HIDAYAH III Madiun khususnya kelompok kelas B yang belum memanfaatkan teknologi yang ada. Hal ini terlihat dari anak saat diminta memainkan alat music oleh guru masih kesulitan untuk mempraktikkannya. Hal ini terjadi akibat kurangnya kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran pengenalan alat music kepada anak secara menarik. Selama ini pembelajaran yang diberikan tentang alat musik pada anak hanya sebatas informasi dan pengalaman, anak kurang diberikan rangsangan atau stimulus pada pendengaran yang dapat meningkatkan daya ingat. Bagi peneliti ini kurang optimal untuk mengenalkan berbagai jenis alat musik kepada anak.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka guru pada Pendidikan Anak Usia Dini harus lebih kreatif dan menguasai teknologi yang ada di sekitar anak dalam bidang seni, sehingga menerapkan metode pembelajaran mampu berkreasi dan mengembangkan ide-ide baru dalam

menstimulus kecerdasan kreativitas guru dan anak. Dalam hal tersebut peneliti berupaya mengembangkan metode kreativitas yang dapat meningkatkan kecerdasan anak dengan memanfaatkan teknologi yang di sekitar anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan mulai bulan April 2019- Juni 2019 di Tk AL-HIDAYAH III Madiun, tepatnya didaerah Patihan Kota Madiun atau satu tempat dengan Panti Asuhan Siti Hajar Madiun. Menggunakan metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2017:107). Bentuk desain Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen.

Dalam penelitian ini menggunakan desain One –Group Pretest-Posttest Design yang terdapat pretest, sebelum di beri perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan. Desain ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

O_1 = nilai pretest (sebelum di beri diklat)
 O_2 = nilai posttest (setelah di beri diklat)
 Pengaruh diklat terhadap pestasi kerja pegawai = $(O_2 - O_1)$

Teknik analisis data yang kami gunakan yaitu Student t test adalah uji komparatif untuk menilai perbedaan antara nilai tertentu dengan rata-rata kelompok populasi. Student t test disebut juga dengan istilah **one sample t test** atau

uji t satu sampel oleh karena uji t di sini menggunakan satu sampel.

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

t = t hitung

\bar{X} = rata-rata sampel

μ_0 = rata-rata spesifik atau rata-rata tertentu yang menjadi perbandingan.

s = standart deviasi

n = jumlah sampel

Peralatan yang dibutuhkan terdiri dari: permainan G-MAZ ASIK, Laptop, berbagai macam alat musik, dan stopkontak. Variabel yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari 19 siswa-siswi kelas B.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kami menggunakan Teknik Observasi dengan pencatatannya Rating Scale. Menurut Nasution (1998) dalam Sugiono (215:310) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Rating scale adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian di tafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dengan menggunakan data kuisioner dan diperoleh data pada hari pertama praktek:

Tabel 3.1 Q₁ Uji coba media G-MAZ

NO	NAMA	TOTAL PEROLEHAN
1	Ar	21
2	Jo	19
3	Gi	20
4	De	17
5	Sz	19

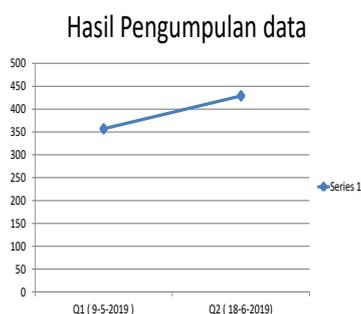
6	Al	20
7	Ra	20
8	In	18
9	Ad	22
10	Am	20
11	Ri	10
12	Az	20
13	Af	19
14	Di	20
15	Nu	17
16	Re	18
17	Sa	20
18	Na	18
19	Il	19
Total		357

Tabel 3.2 Q₂ Uji coba ke 2 media G-MAZ

NO	NAMA	TOTAL PEROLEHAN
1	Ar	20
2	Jo	22
3	Gi	23
4	De	21
5	Sz	22
6	Al	20
7	Ra	21
8	In	22
9	Ad	22
10	Am	23
11	Ri	20
12	Az	30
13	Af	20
14	Di	21
15	Nu	19
16	Re	18
17	Sa	28
18	Na	18
19	Il	20
Total		429

Dari hasil tabel di atas bahwa pada uji Q₁ sebesar 357 dan Q₂ 429. Maka, dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Q₁ < Q₂.

HASIL PENGUMPULAN DATA



Adanya perubahan antara pertemuan pertama dan ke tiga, dimana adanya kemajuan anak dalam memperkenalkan alat musik. Dan mereka lebih senang dan cepat dalam mengingat.

D. SIMPULAN

Musik menurut Gaston (dalam Djohan, 2010: 3) merupakan bentuk dari perilaku manusia yang unik dan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi. Keunikan dari bunyi alat musik mempunyai kekuatan psikologis untuk menggerakkan perasaan sekaligus ekspresi emosi siapapun yang mendengarnya, sehingga mampu membuat pendengarnya merasa senang, sedih tenang, nyaman, tentram dan lain sebagainya. Sebagian besar orang menyukai musik, tak terkecuali anak-anak. Pendidikan non formal seperti mengembangkan aspek perkembangan dibidang seni melalui permainan “G-MAZ ASIK” (GAME MAZE ALAT MUSIK) sangatlah penting untuk mengembangkan daya peka anak terhadap alat musik. Setelah peneliti ke TK AL-HIDAYAH III Madiun khususnya kelompok kelas B yang belum memanfaatkan teknologi yang ada, ada suatu perubahan. Pertama hal ini terlihat dari anak saat diminta memainkan alat music oleh guru masih kesulitan untuk mempraktikkannya. Setelah kami memberi perlakuan, anak lebih mampu memahami cara memainkan alat musik dengan baik dan memainkan game maze dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Djohan. 2010. Respoon Emosi Musikal. Bandung: Lubuk Agung.
- Hartono. Pengembangan Model Pembelajaran Seni Berbasis Kompetensi Pada Anak Usia Dini. Vol. VIII No. 1/ Januari-April 2007. Staf Pengajar Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Semarang.
- Mansur. 2007. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyani, Novi. 2017. Pengembangan Seni Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Prayitno. 2009. Pendidikan, Dasar Teori dan Praktis. Padang: UNP Press.
- Santi, Danar. 2009. Pendidikan Anak usia Dini Antara Teori Dan Praktek. Jakarta: PT. Indeks.
- Seefeldt, Carol & Barbara Waik. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Terjemahan Pius Nasar. Jakarta: Indeks.
- Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Grasindo, Anggota Ikapi.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, RY, Udi, Utomo. Daya Tarik Lagu Bagi Anak Usia Dini: Studi Kasus Di TK Pertiwi I Singodutan, Wonogiri. JURNAL SENI MUSIK 6(2) (2017). Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Semarang. ISSN2301-6744.
- Widia Pekerti, dkk. (2008). “Metode Pengembangan Seni”. Jakarta: Universitas Terbuka.