Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6352-6364
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Video Permainan Kavaleri *Snare Drum* untuk Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

Nurhamidah Nurhamidah[1]✉, Sulastri Sulastri[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia(1)
Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Abstrak
Salah satu kecerdasan yang perlu distimulasi adalah kecerdasan musik. Masalah yang terjadi dilapangan adalah kecerdasan musik anak sangat rendah. Salah satu tindakan untuk meningkatkan kecerdasan musik adalah dengan mengembangkan media cara bermain alat musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak. Metodologi penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* ADDIE dari Branch dengan 5 tahapan penelitian. Subjek penelitian berjumlah 55 anak berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar observasi dan angket respon guru. Berdasarkan hasil uji validasi materi, media dan instrument, video permainan kavaleri *snare drum* dikategorikan sangat valid. Berdasarkan perhitungan hasil uji N-Gain dan uji *paired sample t-test* video permainan kavaleri *snare drum* efektif dan berhasil untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini dalam kategori tinggi dan secara signifikan. Hasil video bisa digunakan sebagai media untuk mengajarkan cara memainkan alat *drum band* dalam rangka meningkatkan kecerdasan musik.
Kata Kunci: *video kavaleri; snare drum; anak usia dini*

Abstract
One intelligence that needs to be stimulated is musical intelligence. The problem that occurs in the field is that children's musical intelligence is very low. One action to improve musical intelligence is to develop media on how to play musical instruments. This research aims to develop a cavalry snare drum game video to improve children's musical intelligence. This research methodology uses the ADDIE Research and Development development model from Branch with 5 research stages. The research subjects were 55 children aged 5-6 years. Data collection techniques used interviews, observation sheets and teacher response questionnaires. Based on the results of material, media and instrument validation tests, the cavalry snare drum playing video is categorized as very valid. Based on the calculation of the results of the N-Gain test and paired sample t-test, the cavalry snare drum game video is effective and successful in increasing the musical intelligence of young children in the high category and significantly. The resulting video can be used as a medium to teach how to play drum band instruments in order to improve musical intelligence.
Keywords: *cavalry video; snare drum; early childhood*

Copyright (c) 2023 Nuhamidah Nuhamidah & Sulastri Sulastri
✉ Corresponding author : Nuhamidah Nuhamidah
Email Address : harlinapitopang@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted 8 November 2023, Published 9 November 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Pendahuluan

Salah satu kecerdasan yang paling dini muncul adalah kecerdasan musik. Kecerdasan ini sudah tampak ketika anak-anak masih sangat kecil bahkan sejak dalam kandungan, manusia dengan irama detak jantung, pernafasan dan irama metabolisme dan aktivitas gelombang otak yang lebih peka. Anak-anak yang dirangsang "kemusikannya" sejak dini cenderung memiliki kemampuan bermasuk yang lebih baik (Armstrong, 2009) . Hal ini juga untuk mengasah kepekaan emosi dan merangsang kecerdasan yang lain. Kecerdasan musik anak yang dilatih dengan diberi stimulus yang baik dari orang-orang dewasa di sekitarnya akan berkembang secara optimal (Ardiansyah & Alamsyah, 2021).

Penelitian yang dilakukan (Setyawati et al., 2017) menunjukan kegiatan bermain alat musik angklung dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Serang-Banten. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Herawati, 2016) disimpulkan bahwa permainan *drum band* dapat meningkatkan kecerdasan musik anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Solin et al., 2019), ditemukan adanya pengaruh bermain *drum band* dari bahan bekas terhadap kecerdasan musik anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian (Yani et al., 2023), kegiatan *drum band* memiliki pengharuh terhadap kecerdasan musical anak usia dini. Namun belum secara spesifik meneliti tentang alat musik apa yang dapat meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini. Penelitian yang dilakukan (Putri & Yeni, 2020) terdapat kefektifan yang signifikan dari penggunaan alat musik perkusi sederhana terhadap kecerdasan musik anak di TK Assyofa Padang. Dalam *drum band* sendiri terdapat beberapa alat musik salah satunya adalah perkusi. Permainan perkusi mampu memberikan fokus yang lebih baik pada perhatian anak, dan meningkatkan daya ingat anak, Sheppard (2007), Desvita Putri & Yeni (2019).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 27 Agustus 2022 sampai dengan 23 Oktober 2022 di 6 TK yang ada di Kecamatan Tandun Kabupaten Rokan Hulu yaitu TK Al-Hikmah, TK Al-Muawwanah, TK Pranita, TK ABA, TK Pelita dan TK Inayah, ditemukan beberapa masalah: (1) dari 92 anak yang diobservasi 47 anak tidak dapat memainkan alat musik, (2) 47 anak tidak mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat, (3) 47 anak kesulitan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana, (4) 47 anak belum mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan majelis guru, kepsek dan data dari Dinas Pendidikan, dari 16 kecamatan di Rokan Hulu terdapat 11 lembaga PAUD yang sudah memiliki alat perkusi yang tapi tidak termanfaatkan dengan optimal. Dalam permainan *drum band,* kavaleri atau mars merupakan pembuka permainan. Kavaleri sendiri merupakan dasar untuk memainkan alat musik *drum band*. Namun sayangnya masih sedikut guru yang bisa mengajarkan kavaleri menggunakan *snare drum* kepada anak. Padahal *snare drum* dapat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi kecerdasan musik anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kesulitan untuk menstimulasi kecerdasan musik anak dikarenakan belum adanya media untuk mengenalkan cara bermain alat *drum band* terutama alat perkusi (*snare drum*). Kebarahuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan music anak usia dini. Kavaleri yang diperkenalkan menggunakan suku kata untuk mempermudah anak mengingat pukulan. Sedangkan biasanya pengenalan kavaleri pada orang dewasa menggunakan hitungan atau kode. Pada penelitian terdahulu tidak ada yang menggunakan *snare drum* secara spesifik untuk meningkatkan kecerdasan music anak. Oleh karena itu peneliti memilih pengenalan kavaleri menggunakan *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini.

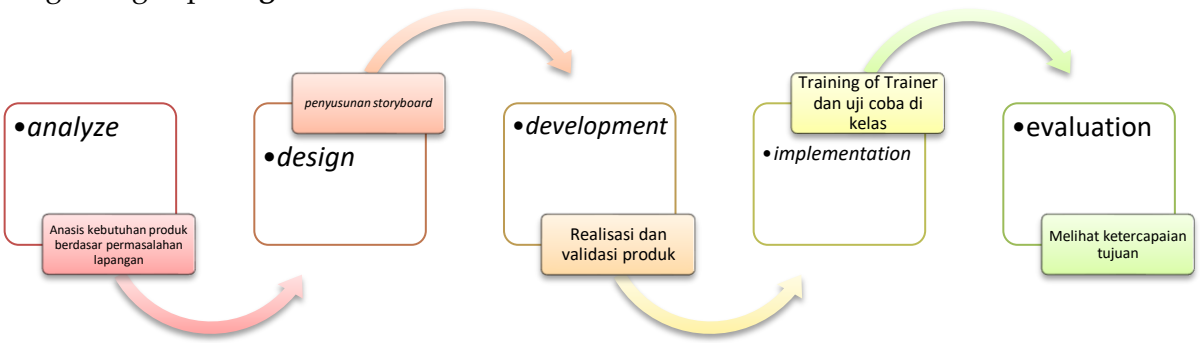
Agar dapat digunakan secara terus menerus, dapat diputar berulang dan menarik minat anak, maka peneliti memilih menggunakan media audio visual berupa video untuk menjelaskan cara memainkan kavaleri menggunakan *snare drum*. Video ini berisi pengenalan peralatan *drum band*, teknik memainkan *snare drum*, langkah-langkah memainkan kavaleri menggunakan suku kata sebagai acuan untuk memudahkana anak memainkan kavaleri secara utuh. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan musik anak yang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

rendah terutama dalam indikator memainkan alat musik dan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana. Dan media yang digunakan adalah video meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini.

Metodologi

Bentuk penelitian ini adalah adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Branch, 2009). Model ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model lain, strukturnya yang sistematis dari tahap pertama sampai tahapan kelima, tidak bisa diurutkan secara acak karena memiliki karakteristik model prosedural. Terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (Desain), *development* (pengembangan), *Implementasi* (Implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 55 orang dengan rincian: subjek uji coba terbatas di TK Al-Hikmah sebanyak 8 anak. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Pranita dan TK Al-Muawannah. Jumlah peserta didik total 24 anak di TK Pranita dan 23 anak di TK Al-Muawannah. Instrument penelitian ini berupa: 1) angket sehubungan validitas yang divalidasi oleh ahli dibidang instrument, materi dan media. 2) angket respon guru dan 3) lembar observasi untuk mengumpulkan data hasil penelitian saat *pre test* dan *post test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Tahapan penelitian disajikan dengan bagan pada **gambar 1**.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Hasil dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan yang dilakukan. Hasil analisis diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan sejak tanggal 27 Agustus sampai 23 Oktober 2022. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap 6 TK di Kabupaten Rokan Hulu. Peneliti melakukan analisis berdasarkan kurikulum dan analisis guru, peserta didik. Adapun hasil analisis yang diperoleh yaitu:

Analisis Peserta didik

Peneliti mengobservasi kecerdasan music anak di 6 TK, dari hasil observasi didapati 3 TK berada pada kategori mulai berkembang yaitu TK Al-Hikmah, TK Al-Muawwanah dan TK Pranita. Hal ini telihat dari 92 anak yang diobservasi 47 anak tidak dapat memainkan alat musik, (2) 47 anak tidak mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat, (3) 47 anak kesulitan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana, (4) 47 anak belum mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik.

Analisis Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan majelis guru, kepsek dan data dari Dinas Pendidikan, dari 16 kecamatan di Rokan Hulu terdapat 11 lembaga PAUD yang sudah memiliki alat perkusi yang tapi tidak termanfaatkan dengan optimal. Dan masih banyak lembaga PAUD yang sama sekali belum memiliki alat perkusi. Hal ini sangat disayangkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

mengingat alat perkusi dapat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi kecerdasan musik anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kesulitan untuk menstimulasi kecerdasan music anak dikarenakan belum adanya media untuk mengenalkan cara bermain alat *drum band* terutama alat perkusi. Guru tidak menguasai perkusi yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak sehingga guru kesulitan untuk mengajarkan kepada anak.

Analisis Kurikulum

Berdasarkan temuan di lapangan, TK yang diobservasi tidak memasukkan pembelajaran mengenai alat musik perkusi dalam kurikulum, prota, prosem, rppm dan rpph dikarenakan menganggap hal tersebut bukan termasuk pembelajaran. Mereka beranggapan mengajarkan musik hanya sebagai ekstrakurikuler yang bisa dilaksanakan sesuai kemauan sekolah. Hal ini sangat disayangkan karena alat *drum band* yang mahal harganya tidak dimanfaatkan untuk menstimulasi kecerdasan musik anak. Pembelajaran tentang alat musik seharusnya bisa dimasukkan kedalam tema negaraku, sub tema alat musik tradisional dan modern. Guru bisa memperkenalkan cara memainkan alat musik sebagai bentuk stimulasi kecerdasan musik anak usia dini.

Menentukan Tujuan Instruksional

Langkah penentuan tujuan instruksional berdasarkan teori *multiple intelegences* dari Howard Gardner, sehingga dapat dirumuskan tujuan intruksional video permainan kavaleri *snare drum* dapat meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu. Tujuan tersebut meliputi: (1) Anak senang memainkan alat musik dalam kelompok kecil atau saat berlatih. (2) Anak mengetahui perbedaan bunyi alat musik. (3) Anak dapat mengucapkan kata sebagai dasar kavaleri. (4) Anak mampu memainkan alat musik *stik* dan *snare drum.* (5) Anak mampu mengingat kalimat kavaleri dengan di potong-potong. (6) Anak mampu memainkan kavaleri dengan di potong-potong. (7) Anak mampu merespon dasar kavaleri *snare drum* yang diucapkan guru. (8) Anak mampu mengucapkan kalimat sekaligus memainkan kavaleri *snare drum*.

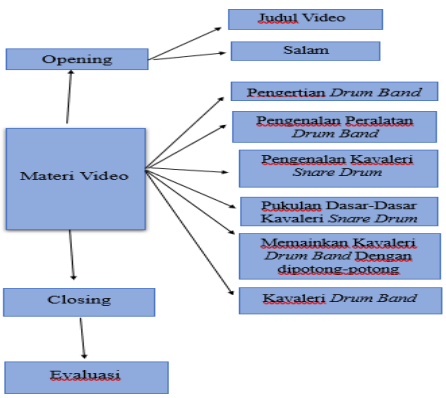
Identifikasi Sumber Daya yang dibutuhkan

Dalam memainkan *snare drum* dibutuhkan cara khusus agar menjadi suara musik yang menarik oleh karena itu peneliti memilih kavaleri sebagai solusinya. Kavaleri *snare drum* akan lebih mudah dipelajari dengan menggunakan video. Karena video dapat di putar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan dan bisa menjangkau segala lapisan sehingga guru yang belum mempunyai *basic* dapat belajar dasar kavaleri dan video ini.

Tahap *Design* (Desain)

Pembuatan Video Permainan Kavaleri *Snare Drum*

Video ini dibuat menggunakan aplikasi capcut pc editor. Tahap pertama adalah membuat desain kemudian menyusun *story board,* rekaman dan editing (**gambar 1**)



Gambar 1. Desain tahapan video permainan kavaleri *snare drum*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Penyusunan *Story Board*

Susunan *Storyboard* video permainan kavaleri *snare drum* disajikan pada **tabel 1** (lampiran).

Tahap *Development* (Pengembangan)

Video permainan kavelari *snare drum* dibuat menggunakan aplikasi *capcut* PC Editor. Video permainan kavelari *snare drum* berisi pengenalan peralatan *drum band* dan teknik memainkan *snare drum* dalam kavaleri. Video permainan kavelari *snare drum* menggunakan suku kata sebagai petunjuk/acuan untuk memudahkan anak memainkan kavaleri secara utuh. Video permainan kavelari *snare drum* di lengkapi dengan *subtitle* atau penyampaian dialog dalam bentuk teks. Video permainan kavelari *snare drum* berdurasi 7 menit 50 detik. Video permainan kavelari *snare drum* menjelaskan cara memainkan *snare drum* dari dasar perkusi hingga menjadi kavaleri.



Gambar 2 tampilan awal video permainan kavaleri



Gambar 3 Mengajarkan Kavaleri

Hasil Validasi Oleh Ahli

Hasil dari validitas instrument kecerdasan musik mendapatkan rata-rata presentase 95,55% dengan kategori sangat valid. Untuk validitas materi mendapatkan rata-rata presentase 90% dengan kategori sangat valid. Untuk validitas media mendapatkan rata-rata presentase sebesar 94,54% dengan kategori sangat valid.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah validasi. Hal ini dilakukan untuk melihat kevalidan dari item observasi kecerdasan musik. Uji dilakukan kelompok B dengan jumlah 8 orang anak berusia 5-6 tahun di TK Al-Hikmah pada tanggal 3-13 April 2023. Uji coba dilakukan 8 kali pertemuan. Adapun hasil uji coba dinyatakan 27 item valid dan dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu.

Tahap Implementasi

Kegiatan Menyiapkan Guru (*Training of Trainer)*

Adapun hasil pendapat dari guru-guru setelah peneliti mempresentasikan dan menonton video permainan kavaleri *snare drum* yaitu 1) video permainan kavaleri *snare drum* cocok untuk digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan musik anak sesuai dengan udia dan perkembangan anak, 2) alur video ini mudah di pahami sehingga mempermudah ketika di praktekkan langsung, 3) video ini mudah untuk dimasukkan dalam tema apa saja, tinggal disesuaikan dengan materi, 4) desain video sesuai dan mudah dimengerti anak maupun guru dan menjadikan kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Kegiatan implementasi pada anak

Dalam implementasi video kavaleri *snare drum* agar anak mudah memahami, peneliti menggunakan suku kata sebagai instruksi/petunjuk pukulan. Adapun kata yang digunakan adalah yes, tik, bermain, bersama-sama. Kavaleri yang dimainkan anak dibagi menjadi 8 hari sebagai berikut:

Hari ke 1 : yes-tik-ber-main
Hari ke 2 : ber-sa-ma-sa-ma
Hari ke 3 : ber-ma-in-yes-yes-yes ber-main-tik-tik
Hari ke 4 : ber-ma-in ber-ma-in yes-yes-tik-tik
Hari ke 5 : ber-ma-in ber-ma-in yes ber-sa-ma-sa-ma tik-tik-tik
Hari ke 6 : ber-ma-in ber-ma-in yes-yes
: ber-ma-in ber-ma-in yes-yes tik-tik
: ber-ma-in ber-ma-in yes-yes tik-tik
Hari ke 7 : ber-main-tik-tik ber-main-tik-tik
: ber-ma-in yes ber-sa-ma-sa-ma tik-tik-tik
Hari ke 8 : ber-ma-in ber-ma-in yes-yes
: ber-ma-in ber-ma-in yes-yes tik-tik
: ber-ma-in ber-ma-in yes-yes tik-tik
: ber-main-tik-tik ber-main-tik-tik
: ber-ma-in yes ber-sa-ma-sa-ma tik-tik-tik

Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilakukan dapat dilihat bahwa sebelum menggunakan video permainan kavaleri *snare drum*, kecerdasan musik 8 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 39 anak berada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan rata-rata 31.48. Setelah dilakukan *treatment* dengan video dan latiahan kavaleri menggunakan suku kata, nilai *post test* anak mengalami kenaikan, diperoleh hasil 9 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 38 orang anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata 93.52. Berdasarkan tabel interpretasi hasil uji efektivitas, hasil presentase nilai *post test* sebesar 93.52% berada pada kategori sangat efektif dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan perhitungan hasil uji N-gain, diperoleh skor N-gain kecerdasan musik anak sebesar 0,90 dengan kategori tinggi artinya pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* berhasil meningkatkan kecerdasan musik anak dalam kategori tinggi dan signifikan.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tujuan awal sudah tercapai yaitu peningkatan kecerdasan music anak. Adapun hasil evaluasi media, tidak ada yang perlu diperbaiki/direvisi. Selain itu sekolah merasakan terbantu sekali dengan adanya video permainan kavaleri *snare drum* ini membuka pengetahuan untuk guru agar lebih kreatif menstimulasi kecerdasan musi anak serta bisa memanfaatkan alat *drum band* khususnya *snare drum*. Masukan dari guru dan kepala sekolah kedepannya agar video ini dibuat seri untuk alat musik lain dan kavaleri lainnya.

Pembahasan

Tahap pertama adalah analisis, hasil yang didapatkan kecerdasan musik anak usia dini di TK Pranita dan TK Al-Muawwanah berada pada kategori mulai berkembang padahal di TK tersebut alat *drum band* namun tidak dimanfaatkan. Hal ini dikarenakan belum adanya media untuk mengajarkan cara bermain *drum band* pada anak. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, media pembelajaran teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Suryana & Hijriani, 2022). Penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini sangat berperan penting, hal ini karena media pembelajaran membawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran lebih jelas (Rusman, 2012).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Lebih jauh, media mengandung materi instruksional sehingga merangsang peserta didik untuk belajar (Fauzi & Tambunan, 2016). Dari hasil analisis sekolah membutuhkan media untuk meningkatkan kecerdasan musik anak dengan memanfaatkan alat *drum band* yang ada di sekolah. Menurut (Musbikin, 2009) bahwa bermain alat musik mempunyai lima keuntungan yaitu: (1) bermain alat musik membuat seseorang menjadi lebih pintar, (2) mengajarkan disiplin, (3) bermain alat musik meringankan stress, (4) rasa puas, (5) memainkan alat musik adalah sebuah kesenangan.

Pada tahap kedua yaitu peneliti mendesain media apa yang cocok digunakan untuk meningkatkan kecerdasan music anak. Pendidikan anak usia dini di era digital 4.0 sekarang sangat dekat dengan teknologi. Keterlibatan anak dengan teknologi mencapai lebih dari 50% guru serta administrator mengatakan anak-anak menggunakan teknologi 5 hari seminggu di kelas mereka dan kurang dari 10% dari mereka mengatakan anak-anak menggunakan teknologi kurang dari sekali seminggu (Rakimahwati & Roza, 2020). Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi memiliki daya tarik bagi anak sehingga pendidik dapat mengikuti pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaraan yang kreatif dan inovatif. Dari hal tersebut peneliti memutuskan untuk mengembangkan media berupa video cara memainkan alat musik *snare drum.* Karakteristik video pembelajaran yaitu kejelasan pesan bahwa informasi dapat diterima secara utuh, dapat berdiri sendiri, bersahabat dan akrab dengan penggunanya, materi harus benar-benar representasi, dan visualisasi/tampilan dikemas secara multimedia Santoso & Chotibuddin (2020).

Pada tahap ketiga yaitu pembuatan video di jelaskan Kertiasih & Budhayasa (2017) yaitu, tahap persiapan, tahap produksi dan paska produksi. Setelah media diproduksi kemudian pengembangan dilakukan uji validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi dan instrument untuk anak. Setelah instumen dinyatakan valid kemudian dilakukan uji coba kepada terbatas 8 anak di TK Al-Hikmah untuk melihat validitas item observasi sebelum melaksanakan tahapan implementasi. Dari hasil uji coba dilakukan pengolahan data menggunakan spss dan hasil yang didapatkan adalah 27 item observasi valid dan berdistribusi normal.

Pada tahap keempat yaitu implementasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Muawwanah dan Pranita. Kegiatan yang dilakukan meliputi *training of trainer*, *pre test, treatment* dan *post test.* Dengan adanya video permainan kavaleri memudahkan anak untuk mengingat pukulan dibandingkan dengan hitungan karena apabila dengan hitungan anak sering bingung namun dengan suku kata anak mudah ingat dan mampu memukul *snare drum* sesuai dengan suku kata yang disebutkan guru.

Hal ini sejalan dengan penelitian Borman & Erma (2018) ditemukan jika video permainan ini layak dibuat dalam proses belajar dan pembelajaran. Video permainan itu bisa mendukung guru dan anak PAUD untuk memperbaiki cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi Vitianingsih (2016). Sebagaimana yang disampaikan oleh (Smith, 2015) bahwa video permainan yang baik itu bisa menambah pengetahuan untuk anak tersebut. Video permainan kavaleri *snare drum* ini bertujuan untuk mendesain mengintegrasikan model modern seperti itu sesuai dengan pendapat dari (Kordaki & Gousiou, 2017) bahwa teknologi dan mencoba meningkatkan pengalaman berusaha membuat permainan lebih menarik.

Penggunaan video kavaleri *snare drum* sangat cocok karena sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pengembangannya didasarkan pada kebutuhan anak pada saat ini akan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dalam meningkatakan kecerdasan musik anak (Duh et al., 2017). Dengan adanya media berupa video permainan kavaleri *snare drum* meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memafasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan mandiri (Liu & Elms, 2019). Hal ini sejalan dengan indikator tampilan video kavaleri *snare drum* yang mudah dipahami dan membuat anak bersemangat untuk mengikuti pembalajaran. Hal ini membuktikan bahwa video kavaleri *snare drum*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

dengan pemanfaatan media digital dalam pendidikan untuk anak usia dini ternyata membawa manfaat yang cukup besar (Yani et al., 2023). Media pembelajaran salah satu faktor penting untuk meningkatkan kemudahan dalam proses belajar siswa, yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Fridberg et al., 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran menunjukkan proses dan hasil belajar pada anak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media (Priantama, 2020). Karena, sebagaimana yang kita tahu anak usia dini berada pada tahap perkembangannya untuk menerima berbagai pengetahuan dan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan kecerdasan musikal bisa dikembangkan dengan cara memainkan alat musik atau menyebutnya dengan istilah pengajaran instrumental (Sheppard, 2007). Permainan alat musik tersebut dapat berbentuk ritmik, melodik, maupun harmonik sederhana (Suwono, 2011). Memainkan alat musik memiliki banyak manfaat bagi anak, salah satunya membantu memfokuskan perhatian dan berpengaruh terhadap daya ingat anak (Sheppard, 2007). Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan musikal anak adalah dengan permainan alat musik perkusi sederhana yaitu alat musik *snare drum*. Dalam permainan perkusi sederhana ini, anak berperan aktif memainkan alat musik tersebut, sehingga kecerdasan musikal anak akan terangsang dan berkembang (Yeni, 2015).

Pemilihan *snare drum* ini sesuai dengan anjuran (Sheppard, 2007), yang mengemukakan bahwa permainan perkusi sederhana sesuai untuk mengembangkan ketukan internal (pulsa) dalam diri anak dan mampu menarik insting anak dalam rentang usia 2 (dua) tahun ke atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan perkusi sederhana lebih efektif digunakan untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak dibandingkan dengan kegiatan menyanyi bersama menggunakan alat musik tamborin. Menurut (Jamalus, 1988); (Rahman, 2021) mengemukakan pola irama dan tempo merupakan bagian terpenting dari irama sebagai unsur musik yang paling utama. Oleh karena itu, kemampuan memainkan pola irama dan tempo yang bervariasi dapat dikatakan sebagai kemampuan dasar yang perlu dikuasai anak untuk belajar musik dan mengembangkan potensi musikalnya. Kemampuan anak dapat memainkan perkusi sederhana secara serentak menunjukkan bahwa kemampuan berkoordinasi dalam musik anak telah berkembang dengan baik, sehingga anak mampu memfokuskan perhatiannya pada upaya meniru kembali pola-pola irama yang didengarnya (Herlina et al., 2014). Beberapa variasi pola irama yang diperdengarkan dapat ditiru kembali oleh anak dengan baik bahkan dalam tempo yang berbeda-beda (Yeni, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa musik berpengaruh terhadap daya ingat anak. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Habibi, 2015) bahwa memainkan alat musik bermanfaat bagi anak-anak. Manfaat tersebut diantaranya dapat membuka kunci kemampuan koordinasi tingkat lanjut, membantu memfokuskan perhatian, mengembangkan pemahaman secara abstrak, dan berpengaruh terhadap daya ingat.

Musik sangatlah penting bagi anak didik guna mengembangkan persepsi kognisi dan motorik, musik juga dapat membantu anak dalam berkreasi dan mengekspresikan diri (Amelia & Fitriani, 2020). Pembelajaran musik anak sejak usia dini dapat menstimulasi otak anak. Seni mendorong anak untuk mempelajari segala sesuatu melalui nada-nada, pola ritmis, serta unsur-unsur yang terkandung dalam musik (Khaira & Yeni, 2021). Musik bukan hanya memberikan sebuah interaksi sosial tetapi juga menimbulkan akibat sebaliknya berupa potensi aksi dan interaksi. Musik dipercaya memiliki keunggulan, khususnya bagi anak berupa pengembangan intelektual, motorik, dan kemampuan kognitif serta ketrampilan berbahasa (Lestari, 2019). Pengaruh dan manfaat yang diperoleh dalam belajar musik sangatlah besar, khususnya bagi anak-anak.

Kecerdasan musik-berirama (*musical-rhythmic intelligence*) adalah kapasitas untuk berpikir tentang musik, seperti mampu mendengar, mengenal, mengingat, dan bahkan memanipulasi pola-pola musik (Patzig, 1983). Kecerdasan musik menjadikan anak mampu

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

bergerak sesuai dengan irama, mengingat irama dan pola-pola bunyi, mencari dan menikmati musik (Rose Riana, 2019). Mendengarkan musik membuat anak mengenal musik dengan berbagai variasi sehingga dapat dengan mudah mengingat melodi dan menyanyikannya Widjaja (2018).

Pengembangan kecerdasan musik yang baik akan menjadikan orang memiliki karir dengan menjadi musisi, pengkritik pencipta lagu, pengamat musik Bilkis (2016). Musik merupakan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak untuk merangsang kecerdasan otak, meningkatkan konsentrasi dan terapi untuk kesehatan serta untuk membentuk prilaku anak (Sari et al., 2021). Menurut (Yosep, 2004)berpendapat bahwa anak usia dini menemukan berbagai cara untuk menghasilkan dan memanipulasi suara. Anak yang dibiasakan mendengarkan musik sejak kecil kecerdasan intelegensi dan sosialnya lebih berkembang dibanding anak yang jarang mendengar music (Santosa, 2019).

Tahap yang terakhir evaluasi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa tujuan awal sudah tercapai yaitu peningkatan kecerdasan music anak. Adapun hasil evaluasi media, tidak ada yang perlu diperbaiki/direvisi. Selain itu sekolah merasakan terbantu sekali dengan adanya video permainan kavaleri *snare drum* ini membuka pengetahuan untuk guru agar lebih kreatif menstimulasi kecerdasan musi anak serta bisa memanfaatkan alat *drum band* khususnya *snare drum*. Masukan dari guru dan kepala sekolah kedepannya agar video ini dibuat seri untuk alat musik lain dan kavaleri lainnya.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah 1) dalam melatih anak diperlukan bantuan banyak guru agar anak dapat kompak memainkan kavaleri, 2) keterbatasan alat *snare drum* yang tidak dimiliki semua TK, 3) keterbatasan waktu untuk mengajarkan satu kavaleri utuh diperlukan 8 kali pertemuan bahkan lebih tergantung kemampuan anak dan harus dilatih secara konsisten agar anak bisa memainkan kavaleri secara kompak. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut peneliti merekomendasikan untuk melakukan kegiatan TOT kepada banyak guru sehingga guru-guru tersebut bisa melatih banyak anak. Kedua untuk peneliti selanjutnya agar dapat menyiapkan waktu ekstra untuk latihan secara terus menerus sehingga anak bisa kompak memainkan kavaleri.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan video yang valid dari segi materi, media dan instrument. Berdasarkan hasil angket respon guru, video ini sangat baik meningkatkan kecerdasan music anak. Berdasarkan implementasi pada anak video ini efektif meningkatkan kecerdasan music anak secara signifikan. Video ini menjadi media untuk memudahkan anak belajar dan memahami cara memainkan *snare drum.* Media ini dapat digunakan secara berulang dan mengatasi keterbatasan guru yang minim pengetahuan tentang cara memainkan alat music *drum band.* Novelty atau kebaharuan dalam penelitian ini adalah menggunakan alat music *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan music anak melalui kavaleri atau mars yang diperkenalkan menggunakan suku kata agar mempermudah anak untuk mengingatnya. Implikasi dari penggunaan video permainan kavaleri *snare drum* ini berhasil meningkatkan kecerdasan musik anak dalam indikator anak dapat memainkan alat musik, anak dapat mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana dan anak mampu memainkan kavaleri dengan *snare drum* menggunakan bantuan suku kata agar anak mampu mengingatkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru TK Al Hikmah, TK Pranita dan TK Al-Muawwanah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Daftar Pustaka

Amelia, L., & Fitriani, F. (2020). Analisis Kemampuan Musikal Pada Anak Kelompok B Di Tk Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *1*(1). https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/44

Ardiansyah, A., & Alamsyah, M. (2021). Mengembangkan Kecerdasan Multiple Intellegence Anak Usia Dini. *Musawa: Journal For Gender Studies*, *13*(1), 106–133. https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/msw/article/view/746

Armstrong, T. (2009). Multiple Intelligences In The Classroom 3rd Edition. *Alexandria, Virginia Usa: Ascd*.

Bilkis, L. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences Pada Mata Pelajaran Pai Smkn 1 Makassar*. Uin Alauddin Makassar. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/10651

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Department Of Educational Psychology And Instructional Technology University Of Georgia.

Desvita Putri, R., & Yeni, I. (2019). *Efektivitas Penggunaan Perkusi Sederhana Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Di Taman Kanak-Kanak Assyofa Padang*. Universitas Negeri Padang. http://repository.unp.ac.id/28589

Habibi, M. R. (2015). Pembelajaran Perkusi Pada Eksrakurikuler Marching Band Di Man 1 Medan. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, *6*(2), 81–95. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/grenek/article/view/10965

Herawati, H. (2016). Permainan Drum Band Dari Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Pada Usia Tk. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, *1*(1), 83–90. https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/104

Herlina, I., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Peningkatan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Perkusi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *3*(11). https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6969

Jamalus, D. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik.* Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Kertiasih, N. K., & Budhayasa, I. P. (2017). Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika. *Jst (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, *6*(2), 238–247. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/10705

Khaira, M., & Yeni, I. (2021). Pengaruh Bermain Perkusi Bambu Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Di Raudhatul Athfal. *Jurnal Family Education*, *1*(4), 47–54. https://jfe.ppj.unp.ac.id/index.php/jfe/article/view/31

Lestari, D. (2019). *Proses Pelatihan Marching Band Dalam Kegiatan Ekstrakulikuler Musik Di Mtsn 410 Tanete Kabupaten Bulukumba*. Universitas Negeri Makassar. http://eprints.unm.ac.id/16325

Liu, C., And Elms, P. (2019). Animating Student Engagement: The Impacts Of Cartoon Instructional Videos On Learning Experience. *Research In Learning Technology*, *27*, 1–31. https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124

Musbikin, I. (2009). *Kehebatan Musik Klasik Untuk Mengasah Kecerdasan Anak*. Power Books (Ihdina).

Patzig, H. C. (1983). *A Description Of The Ten Southeastern Conference Marching Band Programs*. Louisiana State University And Agricultural & Mechanical College.

Putri, R. D., & Yeni, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Perkusi Sederhana Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Di Taman Kanak-Kanak Assyofa Padang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(2), 31–42. http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/7725

Rahman, H. (2021). Musik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Educhild (Journal Of Early Childhood Education)*, *1*(1), 130–142. https://jurnal.iain-

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

bone.ac.id/index.php/educhild/article/view/1307/801https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/educhild/article/view/1307/801

Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing Of Interactive Game Based On Role Play Game To Improve The Reading Abilities. *Journal Of Nonformal Education*, *6*(2), 193–201. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne/article/view/25574

Rose Riana, E. (2019). *Pengaruh Bermain Alat Musik Dol Terhadap Kecerdasan Musikal Anak 4-5 Tahun Di Paud Haqiqi Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu. http://repository.iainbengkulu.ac.id/2778

Santosa, D. A. (2019). Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ikip Veteran*, *26*(1), 78. https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/pawiyatan/article/view/877

Santoso, A, S, & Chotibuddin, M. (2020). *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Cv Penerbit Qiara Media.

Sari, A. P., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2021). Analisis Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Dengan Bermain Alat Musik Angklung Di Kelompok B. *Wawasan Pendidikan*, *1*(2), 225–233. https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/8839

Setyawati, T., Permanasari, A. T., & Yuniarti, T. C. E. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Serang-Banten). *Jpks (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, *2*(1). https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/2503https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/2503

Sheppard, P. (2007). *Music Makes Your Child Smarter: Peran Musik Dalam Perkembangan Anak*. Gramedia Pustaka Utama.

Smith, S. W. (2015). Conceptualizing Cognitive Skills Developed During Video Game Play: A Case Study In Teaching Composition. *E-Learning And Digital Media*, *5*(2), 180–188. https://journals.sagepub.com/doi/10.2304/elea.2008.5.2.180

Solin, B. S., Masganti, S., & Arlina, A. (2019). Pengaruh Bermain Drum Band Dari Bahan Bekas Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ummi Erni. *Jurnal Raudhah*, *7*(1), 130–140. http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/473

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1077–1094. https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1413

Suwono, S. S. (2011). *Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Din*i. UIN Sunan Kalijaga. http://digilib.uin-suka.ac.id/6861

Widjaja, J. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kepekaan Telinga Dalam Bermain Piano Klasik. *Jurnal Dkv Adiwarna*, *1*(12), 9. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7272/0

Yani, H. P., Wiwinda, W., & Nirwana, E. S. (2023). Pengaruh Kegiatan Drum Band Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Elementary School (Joes)*, *6*(1), 43–49. https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/6041

Yeni, I. (2010). P*engantar Seni Musik Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.Sukabina Presss.

Yeni, I. (2015). Keefektifan Penggunaan Permainan Perkusi Sederhana Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (Jpp)*, *22*(1), 76–81. http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/7725

Yosep, W. (2004). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini (The Learning Of Creative Music In Early-Childhood Children). *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, *5*(1). https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/44

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Lampiran

Tabel 1. *Storyboard* video permainan kavaleri *snare drum*

Scene	Audio	Keterangan
1	Musik Instrumental Teks: Assalamualaikum wr.wb Apa kabar anak-anak ? Alhamdulillah, Luar Biasa, Allahuakbar Hari ini kita belajar dengan bu mida dulu ya Sebelum belajar mari kita ucapkan doa "bismillahirrohmanirrohim Robbi zidni lilma warzukni fahma, aamiin"	Scene ini menampilkan halaman pembuka (opening) ***Background* : Abstrak**
2	**Musik Instrumental** **Teks:** Kita akan belajar dan bermain *drumband* Ada yang pernah melihat *drumband*? *Drumband* adalah alat permainan musik yang dimainkan secara bersama-sama dengan cara baris berbaris dengan seragam yang sangat menarik	Scene ini menampilkan peralatan *drumband* dan penjelasan tentang *drumband* tersebut. ***Background* : Abstrak**
3	Teks: Alat musik *drumband* dibagi menjadi 2 jenis : alat musik perkusi dan alat musik tiup Alat musik perkusi adalah alat musik yang cara memainkkannya dengan cara di pukul atau digesek. Seperti : *Snare drum, tenor, bas, multi tom-tom, cymbal,* dan tamborin Alat musik tiup adalah alat musik yang cara memainkannya dengan cara di tiup seperti : pianika, terompet, clarinet, sexophone	*Scene* ini menampilkan jenis dari alat musik *drumband* ***Background* : Abstrak**
4	**Teks:** Dalam permainan *drumband* biasanya diawali oleh kavaleri atau mars yang biasa dipakai saat pembuka permainan Siapa yang mau lihat? Yuk kita lihat	*Scene* ini memperkenalkan kavaleri ***Background* : Taman**
5	Teks: Agar mudah memainkan kavaleri, ibu akan mengajarkan kavaleri menggunakan kata Pertama kata TIK, artinya pukul stik dengan stik kali Kata ke-2 yes artinya pukul senar drum dengan ke-2 stik secara bersamaan 1 kali	*Scene* ini mengajarkan dasar kavaleri kata ke-1 dan 2 ***Background* : Halaman Rumah**
6	Teks: Kata ke-3 bermain, artinya pukul senar *drum* sebanyak 3 kali secara bergantian Kata ke-4 bersama-sama, sama dengan pukulan bermain hanya saja pukulan ini jumlahnya 5 kali	*Scene* ini mengajarkan dasar kavaleri kata ke-3 dan 4 ***Background* : Abstrak**
7	Teks: Untuk menjadi kavaleri kita akan menggabungkan kata menjadi bermain yes yes yes. Gabungan kata yang ke-2, "bermain, bermain, yes yes, tik tik" Kita mainkan ya	*Scene* ini mengajarkan potongan ke-1 kavaleri dengan menggabungkan kata ke-3 dan kata ke-2 *Scene* ini mengajarkan potongan ke-2 kavaleri dengan menggabungkan kata ke-3 dan kata ke-2 dan ke-1 ***Background* : Bawah Laut**
8	Teks: Gabungan ke-3 lebih mudah lagi yaitu "bermain tik tik, bermain tik tik" Ayo kita mainkan, pelan pelan saja ya Semangat…..	*Scene* ini mengajarkan potongan ke-3 kavaleri dengan menggabungkan kata ke-3 dan ke-1

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5569

Scene	Audio	Keterangan
	Gabungan terakhir yaitu "bermain yes bersama sama tik tik tik tik" Mari kita mainkan kavaleri secara utuh Masih semangat bukan Yuk kamu pasti bisa Bermain yes-yes-yes Bermain bermain yes yes tik tik Bermain bermain yes yes tik tik Bermain tik tik Bermain tik tik Bermain yes bersama sama tik tik tik	*Scene* ini mengajarkan potongan ke-4 kavaleri dengan menggabungkan kata ke-3, ke-2, ke-4, dan ke-1 *Scene* ini mengajarkan gabungan potongan kavaleri 1,2,3 dan 4 ***Background* : studio musik**
9	Itulah tadi cara bermain kavaleri, sekarang saatnya anak anak mencoba Kita akhiri dulu ya videonya Wassalamualaikum wr.wb Musik Instrumental	*Scene* merupakan penutup dari video ***Background* : Abstrak**