

**PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA
MUSIK PERKUSI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN MAJEMUK
ANAK USIA DINI**



**Oleh:
Suwono, S.Sn.
NIM: 09.261.011**

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk memenuhi salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Islam

YOGYAKARTA

2011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suwono, S.Sn.
NIM : 09.261.011
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal
Konsentrasi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 9 Juni 2011

Saya yang menyatakan



Suwono, S.Sn.
NIM: 09.261.011



KEMENTERIAN AGAMA RI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

PENGESAHAN

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA MUSIK
PERKUSI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI

Nama : Suwono, S.Sn.

NIM : 09.261.011

Prodi : PGRA

Tanggal Ujian : 13 Juni 2011

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Islam.

Yogyakarta, 5 Juli 2011



Direktur,
Prof. Dr. H. Khoiruddin, M.A.
NIP.: 19641008 199103 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA
MUSIK PERKUSI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN MAJEMUK ANAK
USIA DINI

Nama : Suwono, S.Sn.
NIM : 09.261.011
Prodi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal
Konsentrasi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Dr. M. Agus Nuryanto, M.A., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Mahmud Arif, M.A.

Pembimbing/Penguji : Dr. Haryanto, M.Pd.

Penguji : Dr. H. Hamruni, M.Si.

(*M. Agus Nuryanto*)
(*Mahmud Arif*)
(*Haryanto*)
(*H. Hamruni*)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Juni 2011

Waktu : 14.00 – 15.00
Hasil/Nilai : 88,5 (A-)
Predikat : Sangat Memuaskan

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA MUSIK PERKUSI
BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
ANAK

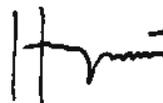
yang ditulis oleh:

Nama : Suwono, S.Sn.
NIM : 09.261.011
Prodi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal
Konsentrasi : Pendidikan Guru Rautdlatul'athfal

saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 9 Juni 2011
Pembimbing,



Dr. Haryanto, M.Pd.

**PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA MUSIK PERKUSI
BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI**

ABSTRAK

Oleh: Suwono

Semua anak belajar dengan bermain. Bermain, di samping dapat meningkatkan kecerdasan anak, juga merupakan pemenuhan terhadap kebutuhan jiwa dan rasanya. Dalam hal ini, permainan akan digunakan untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Upaya meningkatkan kecerdasan anak dengan alat permainan edukatif di era sekarang ini dihadapkan pada dua persoalan mendasar, yaitu *pertama*, permainan edukatif khususnya dalam bidang seni dan kreatifitas terkait Pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal selama ini sebagian besar belum dimanfaatkan sebagai media bermain dan untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini sehingga diperlukan upaya pengembangan lebih jauh. *Kedia*, Tuntutan pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Berangkat dari permasalahan di atas, tesis ini bertujuan untuk menemukan permainan edukatif yaitu pengembangan permainan musik instrumental berbasis budaya lokal yang dapat meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research & development* (R&D). Metode penelitian tesis ini meliputi analisis kebutuhan, mendesain produk permainan, memvalidasi, merevisi dan menguji coba terbatas. Analisis teoritis menemukan kebermanfaatannya musik berbasis budaya lokal yang mampu digunakan sebagai permainan edukatif untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Temuan tersebut kemudian didesain dalam bentuk pengembangan permainan musik instrumental berbasis budaya lokal. Selanjutnya, pengembangan permainan dilakukan dengan validasi ahli materi dan media serta diuji cobakan dalam uji coba lapangan terbatas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif yaitu instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal dalam bentuk alat permainan edukatif dalam tesis ini mampu meningkatkan kecerdasan anak usia dini dengan kategori baik. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan berupa pengembangan inovasi dan modifikasi musik berbasis budaya lokal yang dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak usia dini.

HALAMAN MOTTO

“Jangan berputus asa untuk berusaha mengenal dirimu dan
Janganlah berusaha untuk berputus asa mengenal dirimu
Mengenal dirimu dan memahaminya adalah hidup terbaikmu”

Perjalananmu selalu mengurangi langkah kehidupanmu
Sebaliknya, langkah kehidupanmu selalu mengurangi perjalananmu
Oleh sebab itu, gunakan langkah perjalanan kehidupanmu
Dengan bemaar dan baik

“Becik”

Di dalam gelap ada terang, di dalam terang ada gelap
Inilah fenomena kehidupan.

Apabila ada yang benar, itulah yang benar
Apabila tidak ada yang benar, itu adalah kesalahan besar

Ketika matamu memejam
Itulah kehidupan yang sebenarnya
Ketika matamu membuka
Itulah kehidupan fana

Suwono, juni,2011

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, tiada kata terindah selain ucapan syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan berkah-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak”.

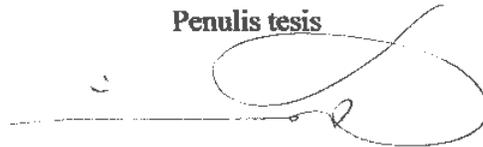
Penyelesaian tesis ini tidak sedikit hambatan yang dihadapi oleh penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan dengan baik berkat bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Musa Asy'arie, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. H. Khoiruddin, M.A., selaku direktur program pasca sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. M. Agus Nuryanto, M.A.,Ph.D. selaku ketua Program Studi PGMI/PGRA (PAUDI) pasca sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Haryanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu dan memberikan kontribusi konstruktif dalam penyelesaian penulisan tesis ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan/karyawati di program Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berjasa menghantarkan penulis dalam menyelesaikan studi.

6. Istri saya tercinta, Dahlia Eflina yang memberikan motivasi untuk menyelesaikan tesis ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan tesis ini.

Yogyakarta, 9 juni 2011

Penulis tesis

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and curves, positioned above a horizontal line.

SUWONO, S.Sn.

DAFTAR ISI

HALAM AN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN DIREKTUR	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii-viii
DAFTAR ISI	ix- xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1-8
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10-11
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Kerangka Teori.....	11-18
G. Metode Penelitian.....	18-19
1. Prosedur Pengembangan.....	19-23
2. Uji Coba Produk.....	23

a. Desain Uji Coba.....	23-26
b. Subyek Uji Coba.....	26
3. Jenis Data.....	26-28
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	28
a. Kusioner.....	29-31
b. Pedoman wawancara.....	32
c. Lembar observasi.....	32-33
5. Teknik Analisis Data.....	33-34
H. Sistematika Pembahasan.....	34-36

BAB II PENGEMBANGAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN

KECERDASAN ANAK USIA DINI

A. Permainan Edukatif.....	37-40
1. Manfaat Alat Permainan Edukatif Bagi Peserta Didik.....	40-43
2. Pertimbangan Dalam Memilih Alat Permainan Eduktif.....	43-46
B. Perkembangan Kecerdasan Anak Melalui Permainan Musik.....	46-48
1. Manfaat Memaksimalkan Kecerdasan Majemuk Anak.....	48-54
2. Faktor utama dalam memaksimalkan kecerdasan anak.....	54-57
C. Perkembangan kecerdasan anak melalui permainan musik.....	57-60
1. Membangun kecerdasan anak melalui musik.....	60-62
2. Musik merangsang kecerdasan anak.....	62-67
D. Pendidikan Anak Usia Dini.....	67
1. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini.....	68-70
2. Landasan Pendidikan Anak Usia Dini.....	71-75

3. Prinsip pendidikan Anak Usia Dini.....	76-77
4. Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini.....	77-81
5. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	81-82

BAB III PENGEMBANGAN PERMAINAN INSTRUMENTALIA MUSIK

PERKUSI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK

MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK

A. Analisis Permainan Musik Berbasis Budaya Lokal Yang Belum Maksimal Menyentuh Dimensi Kecerdasan Anak.....	83-89
B. Pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak.....	89-98
C. Permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal.....	98-100

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Data Hasil Uji Coba.....	101
1. Diskripsi Produk.....	101-108
2. Diskripsi Data Validasi Ahli Materi.....	108-110
3. Diskripsi Data Ahli Media.....	110-113
4. Diskripsi Data Uji Lapangan Terbatas.....	113-115
5. Diskripsi Data Wawancara.....	116
B. Analisis Data.....	117
1. Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	117
2. Analisis Data Validasi Ahli Media.....	118
3. Analisis Data Uji Lapangan Terbatas.....	118-119
4. Analisis Data Hasil Wawancara.....	119-120

C. Refisi Produk Hasil Penelitian.....	120-121
1. Revisi Hasil Penelitian Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	121
2. Revisi Hasil Penelitian Berdasarkan Saran Ahli Media.....	121-123
3. Revisi Hasil Penelitian Berdasarkan Uji Lapangan Terbatas.....	123
D. Kajian Produk Akhir.....	123-128

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	129-130
B. Saran.....	130-131

DAFTAR PUSTAKA.....	132-134
---------------------	---------

LAMPIRAN LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN PENULIS

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 instrumen validasi ahli materi.....	29
2. Tabel 2 instrumen validasi ahli media.....	29-30
3. Tabel 3 instrumen validasi oleh guru kelas.....	30-31
4. Tabel 4 Kategorisasi Penilaian.....	34
5. Tabel 5 hasil validasi data ahli materi.....	109-110
6. Tabel 6 hasil validasi data oleh ahli media.....	112
7. Tabel 11 Data hasil evaluasi pendamping pada uji coba lapangan terbatas.....	114-115

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Model Pengembangan permainan model Diadaptasi dari Borg & Gall (1983: 772), Dick & Carey (2005: 1), dan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32).....20
2. Gambar 2 Pengembangan permainan edukatif (berbentuk permainan musik).....91
3. Gambar 3 instrumen “Golintang Pring”.....102
4. Gambar 4 instrumen “Gong besar dan Gong kecil.....103
5. Gambar 5 instrumen “Rebana”.....103
6. Gambar 6 instrumen “Kempyang”.....104
7. Gambar 7 notasi permainan musik instrumentalia lagu Burung Hantu.....106-107
8. Gambar 8 seperangkat ansambel musik “Golintang Pring”.....107

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat permohonan ijin penelitian di TK Al Kautsar Bandar Lampung
2. Surat ijin penelitian dari Kepala Sekolah TK Al Kautsar Bandar Lampung
3. Lembar validasi ahli materi
4. Lembar validasi ahli media
5. Pedoman wawancara
6. Data hasil wawancara dengan anak setelah menggunakan pengembangan permainan instrumental berbasis budaya lokal
7. Foto-foto kegiatan penelitian
8. Lembar kuesioner pendamping guru kelas
9. Tabulasi data hasil uji coba lapangan terbatas evaluasi pendamping anak
10. Daftar riwayat hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan anak perlu difokuskan pada perluasan inovasi proses pembelajaran, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efisien, menyenangkan dan mencerdaskan berdasarkan tahap-tahap perkembangan usia dan kematangan peserta didik. Pengembangan proses pembelajaran pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini lebih dikonsentrasikan pada penguatan perlindungan dan penghargaan terhadap hak-hak anak dengan lebih menekankan pada upaya pengembangan kecerdasan majemuk dengan prinsip bermain sambil belajar, karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupannya. Dengan bermain akan mendapatkan kesenangan, kepuasan, dan kegembiraan. Selain itu, dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, dan tenaganya. Pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan sebagai guru yang meliputi orang tua, pendidik di suatu lembaga pendidikan dan sebagai pemerhati pendidikan, mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.¹

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain

¹ B. E. F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 81.

sehingga para ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain.² Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, dan kreativitas.³

Bermain sambil mengenal atau memainkan alat musik adalah salah satu cara yang bisa dilakukan agar anak bisa mengenal musik. Contoh lainnya bisa juga dengan mendengarkan musik sambil mengajak anak bertepuk tangan, menari dan ikut menyanyi bersama-sama, serta mengenalkan bermacam alat musik dan juga bisa diajari memainkan alat musik.

Oleh sebab itu musik sebaiknya dikenalkan sedini mungkin pada anak bahkan sejak dalam kandungan anak sudah dirangsang dengan jenis musik yang dapat mengembangkan kecerdasan anak. Memperdengarkan musik atau suara lain yang menyenangkan bagi bayi yang masih dalam kandungan ternyata bisa menstimulasi sistem pendengaran mereka dan berpengaruh positif pada respons mereka terhadap musik dan suara-suara lain setelah mereka lahir.⁴ Menurut Arthur Harvey dari *universitas of hawaii* (Manoa), seorang pendidik musik harus mengetahui tiga perkembangan yang terjadi baru-baru ini yang memperkuat posisi mereka dalam mengembangkan musik secara signifikan.⁵ Pertama, semakin luasnya penelitian tentang kinerja otak dengan menggunakan musik. Kedua, Howard Gardner

² A. Martuti, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), hal. 37.

³*Ibid.*

⁴ John M. Ortiz, *Menumbuhkan Anak-anak Yang Bahagia, Cerdas dan Percaya Diri Dengan Musik*. (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002). Hlm. 1.

⁵ Djohan, *Psikologi Musik*, (Yogyakarta: Penerbit Best Publisher, 2009), hlm. 156.

mengembangkan teori “*multiple Intelligence*” dengan menyediakan 9 model kecerdasan manusia yang mereformasi bidang pendidikan dan memberi tempat yang layak bagi pengembangan program pendidikan musik. Ketiga, publikasi dari hasil penelitian dari Universitas California, Ivirne, tentang “musik dan kecerdasan” menunjukkan ada hubungan kausal antara musik dan aspek kecerdasan.⁶

Setiap anak berhak mendapatkan latihan kepekaan musikal, bukan semata-mata untuk menjadikan mereka pemusik, tetapi karena musik dapat melatih kepekaan mereka terhadap seni pada umumnya serta meningkatkan kepercayaan terhadap lingkungannya. Musik terutama musik yang bernada teratur sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasannya seorang anak.

Seorang anak yang sejak kecil terbiasa mendengarkan musik cenderung akan lebih berkembang kecerdasan emosional dan intelegensinya dibandingkan dengan anak yang jarang mendengarkan musik. Tak hanya itu, tingkat kedisiplinan anak yang sering mendengarkan musik juga lebih baik dibandingkan dengan anak yang jarang mendengarkan musik. Adapun yang dimaksud musik di sini adalah musik yang memiliki irama teratur dan nada-nada yang teratur, bukan nada-nada “miring”.⁷ Apapun jenis musiknya, selama bisa memberi reaksi yang positif pada anak, baik untuk dikenalkan kepada anak. Yang jelas, kecerdasan yang didapat anak bukan berarti harus ada instrumen musiknya. Tapi bisa dengan stimulasi berupa mengaji atau bersenandung Al-qur’an.

Jelaslah bahwa bila sejak dini anak terbiasa mendengar atau memainkan musik-musik yang indah, banyak sekali manfaat yang akan dirasakan anak. Bukan

⁶ Djohan, *Psikologi Musik*, hlm. 156.

⁷ John M. Ortiz, *Menumbuhkan Anak-anak Yang Bahagia, Cerdas dan Percaya Diri Dengan Musik*, hlm.1

saja lebih meningkatkan fungsi kognitif mereka secara optimal, tapi musik juga membangun kecerdasan emosional selain itu dapat mengembangkan kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetis ataupun kecerdasan interpersonal.

Musik merupakan salah satu kekuatan dasar yang efektif untuk proses bermain dan belajar untuk anak. Bakat musik pada anak umumnya diartikan sebagai kemampuan bawaan terhadap respon-respon musikal, sebagai potensi yang perlu dikembangkan, dilatih dan anak diharapkan dapat bermain dan belajar memainkan alat musik karena dapat merangsang kecerdasannya. Kecerdasan musikal merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari bawaan dan latihan. Sehingga bakat dan kecerdasan musikal menentukan prestasi belajar musik anak.

Sebagaimana disebutkan di atas, menimbulkan asumsi pada penulisan dan penelitian ini bahwa pola pembelajaran di TK atau RA sarat dengan berbagai permainan. Permasalahannya adalah dalam praktik bermain musik yang bermuatan budaya lokal (seni musik tradisional) masih belum diperhatikan secara optimal dalam meningkatkan kecerdasan anak di tingkat TK atau RA selama ini. Dari sini, mulai muncul berbagai persoalan yang kemudian dikerucutkan menjadi dua persoalan pokok yang melatar-belakangi penelitian dan penulisan tesis ini.

1. Pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal selama ini sebagian besar belum dimanfaatkan sebagai media bermain dan untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Rata-rata usia anak didik di TK atau RA antara umur 5 s/d 6 tahun, dalam perspetif psikologi perkembangan usia ini masih termasuk pada masa-masa keemasan. Perkembangan kecerdasan anak yang paling pesat terjadi pada saat usia

ini. Hal ini dibuktikan oleh riset tentang otak yang menyatakan bahwa ketika lahir, sel-sel otak bayi telah mencapai 100 milyar, walaupun belum saling berhubungan. Tetapi, ketika anak memasuki usia 3 tahun, sel otak telah membentuk sekitar 1000 triliun jaringan koneksi. Jumlah ini 2 kali lebih banyak dari yang dimiliki orang dewasa. Atas dasar ini, anak mampu mempelajari segala sesuatu dengan cepat, bahkan tanpa mengalami kesulitan dan kegagalan yang berarti. Lebih dari itu, Deborah Stipek mengatakan bahwa hingga usia 6 atau 7 tahun, anak-anak menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil dalam mempelajari segala hal, meskipun dalam praktiknya selalu buruk.⁸ Anak mempunyai kemampuan berfikir yang luar biasa. Anak memiliki alat canggih untuk berfikir yaitu otak yang akan menghasilkan apa yang diinginkan jika dapat mengoptimalkan kedua belahan otak secara seimbang. Untuk dapat mengoptimalkan kemampuan otak tersebut kita harus bisa merangsangnya dengan kegiatan yang sesuai, agar kedua belahan otak tersebut aktif secara seimbang.

Pendidikan anak di usia dini adalah suatu upaya pembinaan stimulasi bagi anak pada usia tersebut. Sebab, pendidikan pada level ini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik, daya pikir dan psikis. Hal ini di perkuat dengan pernyataan Ahmad Tafsir yang mengatakan bahwa manusia terdiri dari tiga unsur, yakni fisik, akal dan jiwa. Oleh karena itu, tugas pendidikan adalah mengembangkan ketiga unsur tersebut.⁹

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini, pengembangan tersebut di atas

⁸ Lawrence E. Shapiro, *Mengajarkan Emosional Intelligensi pada anak*, terjemahan Alex Tri Kentjono, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003), hlm. 4

⁹ Ahmad Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islami, Integrasi Jasmani, Ruhani Dan Kalbu Memanusiakan Manusia*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 26.

lebih efektif dan efisien dengan metode bermain dan ini sesuai dengan prinsip pendidikan anak bermain sambil belajar. Tetapi, banyak permainan yang muncul seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, secara garis besar lebih berorientasi pada permainan individu.¹⁰ Anak tidak bermain dengan sesama anak, anak bermain dengan benda produk permainan individu, bukan berarti tidak ada manfaatnya. Lain halnya dengan permainan yang bermuatan budaya lokal atau permainan tradisional lebih mengutamakan permainan *partnership*, di mana anak bermain dan berinteraksi dengan sesamanya.¹¹ Hal ini dapat membangun pada perkembangan kecerdasan anak baik kecerdasan musikal, kecerdasan emosional, kecerdasan interpersonal, kecerdasan kinestetik dan kecerdasan kognisi.

Sepertinya realitas media permainan yang disuguhkan pada anak-anak lebih dominan permainan individu dan lebih mengenal aneka permainan modern. Tentu sangat disayangkan bila tiada lagi yang peduli dan melestarikan warisan budaya bangsa yang sebenarnya sarat dengan muatan-muatan pendidikan. Dengan segala kelebihan yang dimiliki, permainan berbasis budaya lokal (tradisional) menjadi salah satu alternatif yang patut untuk lebih diberdayakan kembali secara inovatif. Anak tidak semata-mata memperoleh keceriaan dan kegembiraan, tetapi juga mengembangkan kecerdasannya, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Untuk lebih mendayagukannya, khususnya dalam lingkungan sekolah, pendidik perlu mencermati jenis-jenis permainan yang cocok untuk mengembangkan kompetensi tertentu.

¹⁰ Ach. Saifullah dan Nine Adien Maulana, *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak, Mewujudkan Dambaan Memiliki Anak Berakal Brilian Berhati Gemilang*, (Yogyakarta: Katahati, 2005), hlm. 158.

¹¹ Ibid.

Pada dasarnya semua jenis permainan baik yang bermuatan budaya lokal atau modern, bertujuan untuk membawa anak pada keceriaan dan kegembiraan atau rekreatif. Dengan demikian, patut dipertimbangkan potensi edukatifnya yang sangat besar, maka sungguh tidak bijaksana bila kita mengabaikan dan melupakan media permainan budaya lokal (tradisional). Dengan segala inovasi berupaya mengembangkan warisan agung budaya kita sebagai media permainan dan dengan segala ragamnya patut terus dilestarikan. Sesuatu yang tradisional bukan berarti tak relevan lagi dengan kondisi saat ini. Sesuatu yang ekonomis bukan berarti tidak memiliki nilai edukasi yang tinggi.

2. Tuntutan pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Mengingat betapa pentingnya peningkatan kecerdasan majemuk anak melalui berbagai permainan, maka ada semacam tuntutan baru terhadap permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini. Permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan sarat pendidikan.¹² Hal ini menimbulkan semacam tuntutan baru terhadap permainan yang difungsikan dan dimanfaatkan sebagai media bermain dalam pendidikan anak usia dini. Implikasi permainan itu diharapkan anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan terhadap potensi-potensi kecerdasan. Adapun tuntutan baru tersebut permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal dengan kemasanaan inovasi yang sesuai dengan perkembangan psikologi anak.

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab

¹² Andang Ismail, *Education Games, panduan praktis permainan yang menjadikan anak-anak cerdas, kreatif dan saleh*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 113.

dengan bermain akan menambah pengetahuan dan pengalaman.¹³ Selama ini berbagai jenis permainan edukatif cukup memadai, tetapi di antara permainan yang ada khususnya permainan instrumen musik untuk anak sebagai media bermain yang dapat digunakan untuk menstimulus anak dalam meningkatkan kecerdasan majemuk kurang memadai..

Kebutuhan anak-anak kepada bermain bukan hanya sekedar pengisi waktu senggang saja, akan tetapi permainan mempunyai fungsi yang lain juga. Menurut Elizabeth B. Hurlock, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan fisik-motorik, afektif dan kognisinya.¹⁴ Oleh sebab itu dunia bermain menjadi tuntutan penting untuk meningkatkan aspek kecerdasan yang dimiliki anak. Dengan permainan instrumentalia musik perkusi dapat mengantarkan dan menstimulus tumbuh-kembang kecerdasan majemuk serta bermanfaat bagi pengetahuan anak terhadap budaya lokal yang mereka miliki selama ini dan meminimalisir tingkat kesenjangan budaya pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal mampu memberikan pengalaman dalam bermain dan belajar anak terkait dengan kecerdasan yang dimilikinya. Kelanjutan dalam penelitian ini adalah upaya mewujudkan keberadaan musik berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini untuk menggali dan meningkatkan potensi kecerdasan anak.

¹³ Ibid., hlm. 34.

¹⁴ Andang Ismail, *Education Games, panduan praktis permainan yang menjadikan anak-anak cerdas, kreatif dan saleh*, hlm.39.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang layak dan dapat meningkatkan kecerdasan (kecerdasan musikal, emosional, interpersonal, spasial dan kinestetik) anak?
2. Bagaimana efektifitas permainan instrumentalia musik perkusi bagi peningkatan kecerdasan anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kecerdasan anak usia dini melalui pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal.
2. Mendisain pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya agar dapat meningkatkan kecerdasan anak usia dini.
3. Mengetahui efektifitas permainan instrumentalia musik perkusi bagi peningkatan kecerdasan anak usia dini.
4. Menganalisis alasan-alasan yang menyebabkan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya ini sebagian besar belum dimanfaatkan sebagai media bermain dan untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan spesifikasi permainan yang diharapkan di atas, penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis dalam hal sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis dalam pengembangan permainan musik berbasis budaya lokal untuk Pendidikan Usia Dini.

a. Pengembangan permainan musik berbasis budaya lokal dapat digunakan dan difungsikan untuk tumbuh-kembang dan optimalisasi kecerdasan majemuk. Dengan demikian, permainan tersebut akan memberikan kontribusi dalam aspek pertumbuhan, perkembangan dan peningkatan kecerdasan.

a. Perubahan pandangan mengenai permainan edukatif. Permainan merupakan dunia anak sekaligus kebutuhan batiniah yang terkait dengan rasa keindahan dan tidak berhenti pada tumbuh-kembang fisik-motorik anak.

2. Manfaat praktis dalam permainan edukatif

b. Anak lebih senang dengan model-model permainan yang konkrit dan menantang mengekspresikan kegiatan bermainnya. Oleh karenanya, dibutuhkan model-model permainan edukatif yang secara nyata dapat dinikmati, rasa senang dan keceriaan anak.

c. Perubahan pandangan mengenai anak usia dini. Pendidikan anak usia dini tidak hanya sebatas mengenalkan saja tentang musik yang bermuatan budaya lokal (tradisional) melainkan perlu mencoba memainkan media permainan untuk menumbuhkan rasa anak usia dini memiliki terhadap budayanya

sendiri dan juga meningkatkan potensi-potensinya serta memperkaya dan menambah alat permainan musik yang mencerdaskan bagi PAUD.

E. Kajian Pustaka

Dalam penelusuran penulis, senyatanya belum ada penelitian yang sama seperti penelitian ini. Penelitian yang ada baik buku, jurnal, atau artikel, biasanya lebih memfokuskan fungsi, pengaruh dan konsep musikal secara umum dalam meningkatkan atau membangun secara optimal kecerdasan anak dan belum banyak¹⁵ yang menciptakan permainan model instrumentalia musik perkusi yang berbasis budaya lokal untuk mengembangkan kecerdasan anak usia dini. Ada tulisan makalah seminar yang judulnya “perkusi sebagai media pengenalan pendidikan dasar etnomusikologi untuk anak” isinya dapat digunakan sebagai rujukan penulisan ini. Oleh karena itu, sebagaimana harapan penulis, penelitian ini menemukan titik konfirmasinya sekaligus menjadi bahan referensial bagi pendidikan anak.

F. Kerangka Teori

Elizabet Hurlock mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktifitas-aktifitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, maka berkerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia; Jika bermain bisa dilakukan dengan tanpa beban, maka bekerja harus

¹⁵ Survei lapangan sementara ini ada satu model permainan yang memodifikasi alat musik tradisional khususnya gamelan sebagai media permainan atau alat peraga edukatif untuk pendidikan di tingkat TK/RA, kegiatan pembelajarannya sebatas mengenalkan budaya lokal, belum dimanfaatkan secara maksimal.

dilakukan dengan beban kewajiban tertentu; jika bermain dilakukan dengan tanpa tujuan atau hasil, maka bekerja selalu berorientasi pada hasil.¹⁶

Bermain merupakan aktivitas anak yang dilakukan dengan gerakan atau perbuatan tertentu untuk mendatangkan rasa puas, senang, dan gembira. Dimanapun ada anak, di situ ada permainan, sedang dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggungjawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain.

Dunia bermain memang tidak dapat dipisahkan dengan masa anak-anak. Bermain bagi anak sangat berperan bagi masa tumbuh kembangnya. Menurut Tedjasaputra melalui bermain anak akan memperoleh banyak keuntungan yang tidak sedikit. Dari permainan yang mereka lakukan atau mainkan anak akan mendapat stimulasi yang cukup banyak.¹⁷ Stimulasi yang diperoleh anak seharusnya tidak hanya sekedar stimulasi kognisi saja tetapi juga stimulasi kecerdasan lainnya. Bila salah satu aspek tidak diberi kesempatan untuk berkembang, maka akan terjadi ketimpangan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan, melalui ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.¹⁸ Perkembangan fisik dapat dilihat saat bermain, perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan

¹⁶ E. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1971) jilid 1, hlm. 321.

¹⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 16

¹⁸ Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain, Mengenal Manfaat Dan Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak*, (Yogyakarta: DIVA Press 2008), hlm. 11.

lingkungan, perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak bermain merasa senang, menang atau kalah dan perkembangan sosial dapat dilihat dari hubungannya dengan teman sebaya, menolong dan memperhatikan orang lain saat bermain.

Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran.¹⁹ Dalam bermain anak menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, menggerakkan dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum.

A. Martuti mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga pada ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain. Bermain dalam sebuah permainan yang disesuaikan dengan psikologi perkembangan anak memiliki manfaat yang besar bagi anak, sebagaimana penelitian telah membuktikannya.

Permainan melalui musik, Fathur Rasyid dalam bukunya mengatakan bahwa bermain musik dapat menambah tingkat kecerdasan anak karena mencakup kepekaan terhadap penguasaan irama, nada pola-pola, ritme, tempo, instrumen, dan ekspresi musik hingga mampu menyanyikan sebuah lagu atau memainkannya.²⁰

¹⁹ Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain, Mengenal Manfaat Dan Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak*, hlm. 23.

²⁰Fathur Rasyid, *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*, (Yogtakarta: DIVA Press, 2010), hlm. 11.

Mempelajari atau bermain bagi anak usia dini memiliki beberapa keuntungan, di antaranya dapat mengasah daya ingat karena anak akan mengenal dan berusaha menghafalkan nada-nada dari musik tersebut. Selain itu musik juga dapat mengembangkan imajinasi sehingga membuatnya menjadi kreatif, dan musik memiliki pengaruh terhadap peningkatan kecerdasannya.²¹

Suatu penelitian di Inggris dilakukan pada anak-anak usia taman kanak-kanak yang kemampuan membacanya di bawah rata-rata. Sesudah jam belajar mereka ditambah dengan pelajaran musik, mereka dapat mengejar teman-temannya yang berada di kelompok rata-rata. Anak-anak tersebut diajak bernyanyi diiringi dengan musik dan bermain musik dalam sebuah kelompok melalui latihan ketepatan nada dan irama disertai dengan latihan emosi.²² Program yang terstruktur dan dapat dinikmati anak-anak ini kemudian terbukti mampu meningkatkan kemampuan otak atau kecerdasannya, seperti tampak adanya peningkatan kemampuan baca mereka.

Periode antara usia empat dan enam tahun merupakan waktu untuk pematangan yang sangat mengairahkan, selain itu, kemampuan anak untuk bergerak, bernyanyi, mengikuti irama dan mengekspresikan diri tumbuh dengan pesat sekali.²³ Penelitian terkini mendukung asumsi-asumsi lama bahwa anak-anak muda ini, pembelajaran bisa berhasil bila tubuh dilibatkan dalam prosesnya. Seperti kata Dr. Frank Wood, bahwa musik adalah bahasa perdana otak. Jadi, untuk memanfaatkannya kembali seperti pada masa kanak-kanak, perlu menghadirkan

²¹ Fathur Rasyid, *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*, hlm. 75.

²² Lena Yuanita sari, *Terapi Musik Untuk Anak Balita, Panduan Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Anak Melalui Musik*, (Yogyakarta: Cemerlang Publishing, 2008). Hal 5-6.

²³ Don Campbell, *Efek Mozart Bagi Anak-Anak, Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, Dan Kreativitas Anak Melalui Musik* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 188.

kembali suasana tenteram yang pernah dirasakan oleh otak dan pikiran anak-anak.²⁴ Dengan demikian, musik sebagai media permainan dalam belajar anak harus menggairahkan membuat anak-anak merasa bahwa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan.

Melalui permainan yang mengandung musik, tak hanya perkembangan bahasa dan kosa kata saja yang meningkat, tapi juga keterampilan beriramanya. Logika membuat anak nantinya mampu mengorganisasi ide dan mampu memecahkan masalah. Pendidikan prasekolah pun menggunakan musik sebagai bagian dari proses pendidikan, dikarenakan berbagai manfaat yang didapat dari musik.

Manfaat bagi anak dalam proses pendidikan, pencapaian kualitas musik dari beberapa dimensi seperti lirik, vokal atau kalimat, nada, melodi, dan tema, ternyata melodi dan nada memegang peranan utama kualitas musik sebagai media bermain. Musik dianggap berkualitas baik bila melodi dan nada dapat memberikan daya tarik bagi penikmat secara langsung (sebagai permainan anak) maupun tidak secara langsung (pendengar).²⁵ Temuan penelitian menunjukkan bahwa melodi dan nada adalah fungsi musik paling berpotensi mendidik konsumen antara lain bagi anak.²⁶ Kaitanya dengan pembelajaran, seni musik adalah salah satu alat untuk membantu perkembangan jiwa anak, karena pada dasarnya melalui pendidikan musik dapat

²⁴Ibid., hlm. 189.

²⁵ Nurmayati, Pengaruh Kualitas Musik Terhadap Perilaku Konsumen, *Jurnal Manajemen*, Vol. VII. No. 2. Agustus 2004, hlm. 189.

²⁶ Ibid.

melatih ingatan, disiplin menumbuhkan percaya diri, kemauan, gotong royong, rasa teloransi dan rasa keindahan.²⁷

Hal ini ada relevansinya dengan pendidikan anak usia dini terkait dengan aspek bermain sebagai sarana dalam pembelajaran yang kegiatannya dilakukan dengan alat permainan edukatif (APE) yang menghasilkan pemahaman pada anak, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak serta menumbuh-kembangkan potensi kecerdasan yang dimiliki anak.

C.P. Chaplin memberikan pengertian kecerdasan sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara tepat dan efektif. Adapun Anita E. Woolfolk mengemukakan bahwa menurut teori lama, kecerdasan memiliki tiga pengertian, yaitu: kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya.²⁸

Pendapat lain menjelaskan bahwa kecerdasan adalah hal-hal yang menunjukkan kemampuan untuk menerima, memahami, dan menggunakan simbol-simbol sehingga mampu menyelesaikan masalah-masalah yang abstrak, misalnya hal-hal verbal, sosial dan sebagainya. Howard Gardner juga mempunyai pendapat lain tentang kecerdasan, menurutnya semua definisi mengenai kecerdasan dibentuk oleh waktu, tempat, dan budaya tempat konsep ini berkembang. Walaupun definisi ini mungkin berbeda dari masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain, diyakini bahwa dinamika di belakangnya dipengaruhi oleh matriks kekuatan yang sama:

²⁷ Fathur Rasyid, *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*, hlm.81

²⁸ Imas Kurniasih, *Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad Saw.*, (Yogyakarta: Pustaka Wrawah, 2010), hlm. 13.

- a. bidang pemikiran pengetahuan yang perlu untuk keberlangsungan budaya, seperti pertanian, sastra, dan seni.
- b. Nilai yang ada di dalam budaya, seperti penghormatan kepada orang yang lebih tua, tradisi ilmiah, atau kecenderungan pragmatis.
- c. Sistem pendidikan yang mengatur dan memelihara berbagai individu.²⁹

Selain itu menurut pendapat Robert J. Sternberg juga mengartikan bahwa kecerdasan adalah sebagai kemampuan untuk, belajar menyesuaikan diri dari lingkungan, mengadaptasi diri terhadap situasi baru dan memanfaatkan pengalaman.³⁰ Hal di atas, ruang lingkup mendefinisikan kecerdasan ditinjau dari pandangan para ahli psikologi.

Teori kecerdasan yang semula dimaksudkan untuk psikologi, telah berkembang menjadi alat yang digunakan oleh para pendidik di seluruh dunia. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Armstrong bahwa kecerdasan merupakan kerangka kerja yang tepat untuk diaplikasikan dalam praktek pendidikan.³¹ Teori kecerdasan majemuk memberikan pendekatan bagaimana mendefinisikan kecerdasan dan mengajari bagaimana mengembangkan dan memanfaatkan khususnya di lingkungan pendidikan dan pada umumnya dalam kehidupan.

Howard Gardner, seorang peneliti yang sedang bekerja di Boston Veterans Administration Center, yang sekaligus menjadi penemu teori kecerdasan majemuk ini, menyadari bahwa pasien dengan kerusakan otak kehilangan kemampuan yang berbeda tergantung lokasi cedera pada otak. Sebagai contoh, kerusakan pada

²⁹ Howard Gardner, *kecerdasan Majemuk: Teori dan Praktek*, terj. Alexander Sindoro (Batam: Interaksara, 2003), hlm 329.

³⁰ Imas Kurniasih, *Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad Saw.*, hlm. 15.

³¹ Djohan, *Psikologi Musik*, hlm. 158.

pendengaran mengakibatkan kesulitan berbicara dengan tata bahasa yang benar, meskipun tidak mempengaruhi kemampuan untuk memahami apa yang dikatakan.³² Bagi Gardner, dinamika ini menunjukkan bahwa ada dasar biologis untuk setiap kecerdasan tertentu.

Berangkat dari definisi bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya, Howard Gardner mengembangkan seperangkat kriteria untuk menentukan serangkaian kecakapan yang membangun kecerdasan. Kriteria ini difokuskan pada penyelesaian masalah dan menciptakan produk, dan didasarkan pada fondasi biologis dan aspek psikologis dari kecerdasan.

Howard Gardner menyatakan bahwa inteligensi musik mungkin lebih banyak mengandung aspek emosi, spiritual dan budaya dari pada inteligensi lainnya. Tetapi yang terpenting adalah musik dapat membantu sebagian orang untuk mengorganisir cara berfikir dan bekerja sehingga membantu mereka berkembang dalam hal matematika, bahasa, dan kenerja spasial.³³ Kecerdasan majemuk banyak digunakan untuk menguji relasi antara musik dengan disiplin lain. Dengan semakin banyaknya interdisiplin antara musik dengan bidang lain, semua itu menunjukkan bahwa kemampuan musik juga dapat mengembangkan dan meningkatkan antar bidang.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan

³² Thomas R. Hoerr, *Buku Kerja Multiple Intellegences*, Terj. Ary Nilandari (Bandung: Kaifa, 2007), hlm. 11.

³³ Djohan, *Psikologi Musik*, hlm. 160.

permainan model instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang berorientasi pada produk permainan edukatif (alat peraga dan permainan model).

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.³⁴ Hal senada juga dinyatakan oleh L.R. Gay bahwa penelitian pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.³⁵ Penelitian tesis dan pengembangan yang dilakukan merupakan penelitian skala kecil sehingga kegiatan yang ada dalam tahapan penelitian dan pengembangan dari model pengembangan yang dirujuk tidak seluruhnya dilakukan.³⁶ Penelitian ini menggunakan beberapa tahap dalam prosedur pengembangan.

1. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini, model yang menjadi acuan adalah model penelitian pengembangan Borg & Gall,³⁷ model pengembangan desain pembelajaran Dick, Carey & Carey,³⁸ dan pengembangan produk model Luther,³⁹ Ketiga model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model

³⁴ Walter G. Borg & Meredith D. Gall, *Educational research: an introduction (7th ed.)*. (New York: Longman, 2003), hlm. 772.

³⁵ L.R. Gay, *Educational research: Competencies for analysis & application. (2nd ed.)*. (Columbus: Charlie E. Merrill Publishing, 1981), hlm. 10.

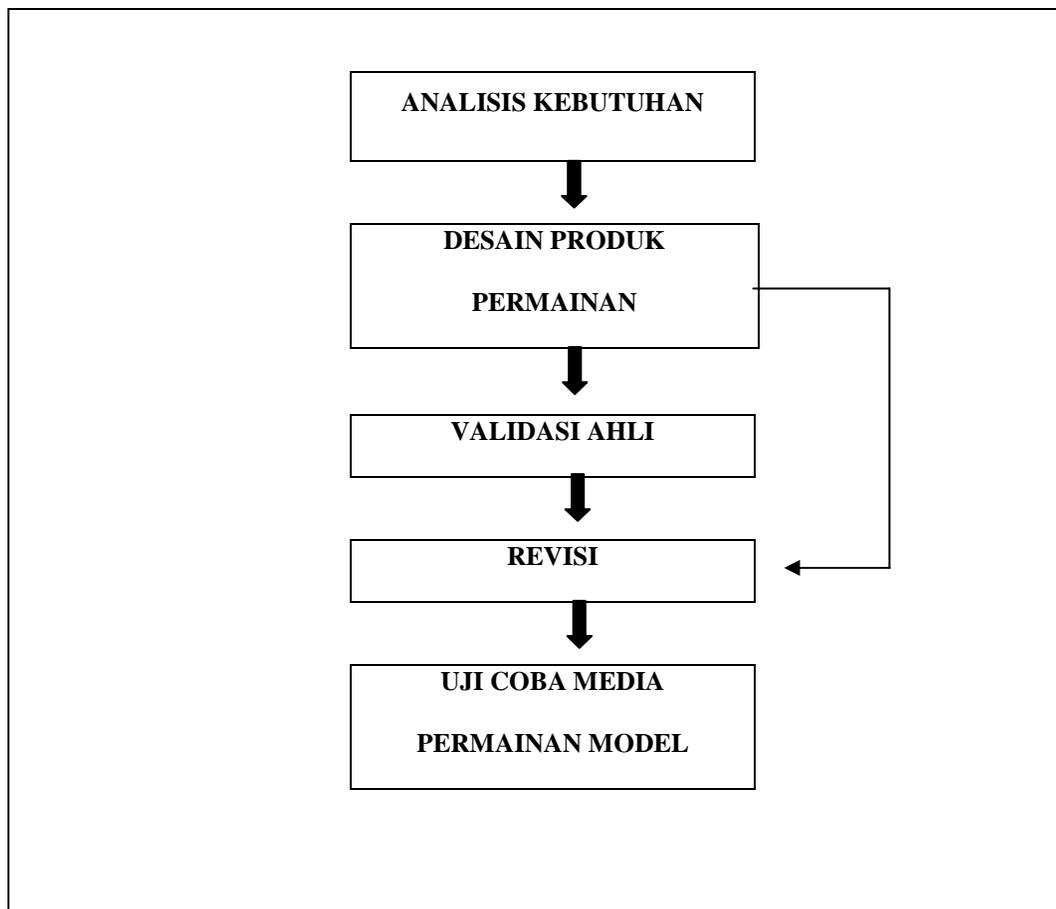
³⁶ Walter G. Borg & Meredith D. Gall, 2003, *Educational research: an introduction (7th ed.)*. hlm. 197.

³⁷ Ibid, hlm. 772.

³⁸ W. Dick, L. Carey, & Carey, J. O. *The systematic design of instruction*. (Boston: Harper Collin College Publisher.2005), hlm. 1.

³⁹ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia interaktif dengan flash*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 32.

pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian. Secara garis besar model pengembangan yang meliputi proses analisis kebutuhan, desain permainan model, proses validasi ahli (ahli materi dan ahli media), melakukan revisi setelah validasi ahli, dan melakukan uji coba media permainan, untuk lebih jelas sesuai prosedur proses dapat dilihat pada Gambar Pengembangan permainan model Diadaptasi dari Borg & Gall , Dick & Carey , dan Ariesto Hadi Sutopo:



Gambar 1
Model Pengembangan permainan model
Diadaptasi dari Borg & Gall (1983: 772), Dick & Carey (2005: 1),
dan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32)

Penelitian ini melalui lima tahap, adapun prosedur penelitian pengembangan ini serangkaian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

a. Pertama adalah tahap analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan perlunya permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal. Langkah-langkah dalam tahapan analisis kebutuhan ini meliputi:

- 1) Mendefinisikan dan analisis sebab-sebab perlunya bidang ruang lingkup atau materi yang akan disajikan yang diambil dari kiat-kiat meningkatkan kecerdasan anak.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik anak didik dari hasil survei.
- 3) Membuat perencanaan mengenai materi, hal-hal yang diperlukan dalam membuat produk (alat permainan edukatif musik perkusi berbasis budaya lokal).
- 4) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber untuk permainan edukatif.
- 5) Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dan teman sejawat.

b. Kedua adalah tahap desain permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain permainan hingga menghasilkan instrumen sebagai alat peraga dan permainan instrumentalia musik perkusi (musik tradisional) sebagai media belajar musik untuk anak dan tahap produksi/pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya dites atau dipraktekkan untuk

memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan desain ini meliputi:

- 1) Menerjemahkan hasil analisis kebutuhan untuk menghasilkan rancangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak.
- 2) Membuat alat permainan edukatif berupa inovasi instrumen musik perkusi berbasis budaya lokal dan membuat permainan aransemen musik instrumentalia berbasis budaya lokal dengan bentuk sederhana guna mempermudah penerapannya sebagai media pembelajaran di pendidikan anak usia dini.
- 3) Evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap kesempatan pada segala aspek yang dirasa perlu untuk dilakukan.

c. Ketiga adalah tahap validasi ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini sebagai berikut:

- 1) Melakukan uji alpha, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi (evaluasi formatif).
- 2) Membuat revisi yang pertama terhadap produk yang telah dibuat berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

d. Keempat adalah melakukan revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media.

- 1) Melakukan revisi, yaitu membuat produk final permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal dalam bentuk alat permainan

edukatif dan bentuk notasi permainan intrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran dan bermain.

2) Melakukan evaluasi sumatif dengan menggunakan pretest dan posttest pada anak didik di kelas.

e. Kelima adalah melakukan uji coba produk.

2. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dalam penelitian ini mengacu pada desain uji coba pengembangan yang dirumuskan oleh Alessi & Trollip yang ditetapkan dalam tahap perkembangan.⁴⁰ Desain uji coba ini melalui dua tahap pengujian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari dua fase yaitu fase uji alpha dan uji betha. Sedangkan evaluasi sumatif ditujukan untuk mengetahui keberhasilan permainan instrumentalia berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan anak-didik. Langkah-langkah yang perlu dilalui untuk uji coba ini adalah sebagai berikut:

1) Evaluasi formatif

a) Uji alpha adalah tes utama yang dilakukan oleh tim desain dan pengembangan, yang terdiri dari staf produksi, desainer pembelajaran, ahli media, ahli materi dan orang-orang yang berkompeten. Uji alpha dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba alpha digunakan sebagai

⁴⁰ Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, *Multimedia for Learning: method and development*, (3th ed). (Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001), hlm. 409-413.

dasar revisi pertama.

b) Uji betha adalah tes produk akhir. Uji betha merupakan tes formal dengan prosedur yang jelas, tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diobservasi. Langkah-langkah dalam uji betha ini adalah sebagai berikut:

(1) akan dijadikan responden, terdiri dari anak didik yang tingkat kecerdasannya tinggi, sedang dan rendah.⁴¹

(2) *Explain the procedures*. Peneliti menjelaskan prosedur dan tujuan melakukan tes ini kepada anak didik.

(3) *Determine prior knowledge*. Peneliti harus mengetahui sejauhmana kemampuan anak didik dan memastikan bahwa anak-didik telah mendapatkan materi yang akan diujikan. Peneliti juga mengetahui mana anak didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

(4) *Observe them going through the program*. Sepanjang proses uji coba peneliti harus memperhatikan dan melihat reaksi anak-didik, memperhatikan bahasa tubuh mereka, dan menjelaskan jika menemui kesulitan.

(5) *Interview (content, operation, enjoyable, interesting, useful, boring)*. Setelah anak-didik selesai memperhatikan produk, maka peneliti harus mewancarai anak didik mengenai isi materi, ketertarikan, pengorganisasian dan lain sebagainya.

(6) *Asses the learning*. Penilaian terhadap proses permainan, dilakukan dengan tes lisan.

⁴¹ Pemilihan anak-didik dibantu oleh guru kelas dengan kriteria kecerdasan berdasarkan akumulasi nilai perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, seni dan agama.

(7) *Final refision*. Setelah memperoleh data dari anak-didik kemudian memutuskan apakah media memerlukan revisi lebih lanjut atau tidak.

2) Evaluasi sumatif.

Evaluasi sumatif adalah mengevaluasi reaksi anak-didik yang menggunakan produk hasil pengembangan. Hal yang dievaluasi adalah seberapa besar anak-didik menyukai produk tersebut. Tujuan evaluasi ini adalah untuk melihat apakah benar-benar mempelajari materi permainan ini dan memperoleh pengalaman dalam meningkatkan kecerdasannya. Uji coba produk untuk evaluasi ini dilakukan dalam tiga tahap sebagai berikut:

a) Tahap pendahuluan. Pada tahap ini mengadakan pretest pada anak didik yang akan menggunakan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal. Langkah-langkah yang harus ditempuh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

(1) Tes awal dilakukan untuk mengukur kemampuan anak didik sebelum menggunakan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal.

(2) Menjelaskan tata cara penggunaan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal sebagai media bermain.

(3) Peneliti mengamati kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan (instrumen musik perkusi berbasis budaya lokal yang peneliti buat) dan mencatat respon langsung atau spontan yang disampaikan anak didik.

(4) Tes akhir dilakukan untuk mengukur penguatan kompetensi yang

dicapai setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media instrumen musik perkusi berbasis budaya lokal.

(5) Menganalisis data yang diperoleh melalui langkah-langkah di atas.

b) Tahap pelaksanaan uji coba. Tahap ini praktik bermain dengan menggunakan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal dalam bentuk notasi simbolik warna pelangi.

c) Tahap akhir. Melaksanakan *postest*, dan analisis data *pretest* dan *postes*.

b. Subyek uji coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain ahli media dan ahli materi serta anak didik dan guru kelas sebagai pengamat ketika anak-didik TK Al Kautsar sedang menggunakan produk ini sebagai media pembelajaran.

3. Jenis data

Jenis data awal yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif yang kemudian data kuantitatif dikonversi ke data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan pengguna (*user*) yang dalam hal ini diwakili oleh guru kelas. Data tersebut digunakan untuk mengukur kualitas dari komponen pengembangan media permainan edukatif agar nanti dapat digunakan dalam proses permainan.

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini, maka untuk mengukur kelayakan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang dikembangkan,

variabel yang diukur adalah kualitas media yang dikembangkan itu sendiri. Data yang diperoleh dari pengukuran variabel ini berupa data kualitatif berupa tanggapan dari ahli materi, ahli media dan guru kelas tentang kualitas permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal berbentuk instrumen musik perkusi dan notasi simbolik warna pelangi sebagai media pembelajaran.

Variabel prestasi anak didik merupakan variabel yang digunakan untuk mengetahui kekuatan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan anak. Variabel prestasi bermain merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* akhir. Data kuantitatif kemudian dioleh dan diubah menjadi data kualitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi dan guru kelas dengan menggunakan lembar kuesioner. Data yang dikumpulkan adalah data yang menggunakan kualitas permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang dikembangkan meliputi aspek isi, permainan, dan media.

Tahap validasi diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan guru kelas sebagai pengganti anak-didik (user). Aspek yang dinilai oleh masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- a. Validasi ahli materi, terdiri dari aspek isi, permainan, kebenaran isi, dan komentar/saran umum, serta kesimpulan.
- b. Validasi ahli media, terdiri dari aspek media, kebenaran media, komentar/saran umum, dan kesimpulan.
- c. Guru kelas (sebagai pengganti anak didik), terdiri dari isi, permainan, media, dan komentar/ saran umum, dan kesimpulan.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut: Analisis *dokumen/prasurvei*, Pembuatan tabel spesifikasi (kisi-kisi instrumen), Konsultasi dengan ahli (pembimbing) dan Penulisan instrumen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna yang dalam hal ini diwakili guru kelas. Tahap analisis dokumen dilakukan dengan mengacu kepada beberapa penelitian yang mirip dengan penelitian ini yang telah dilakukan terdahulu dan juga mengacu pada buku-buku referensi yang sesuai. Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pembuatan tabel spesifikasi yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli yang dalam hal ini dipercayakan kepada pembimbing.

a. Kuesioner

Kuesioner yang disusun terdiri dari tiga Jenis sesuai dengan peran posisi responden dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen penelitian berupa angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang terkait dengan media yang digunakan, materi dan penilaian guru kelas dalam proses uji coba produk. Kuesioner tersebut adalah:

- 1). kuesioner untuk ahli materi,

Tabel 1 instrumen validasi oleh ahli materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. aspek isi materi					
1	Keruntutan materi					

2	Cakupan materi					
3	Kejelasan materi					
4	Kemudahan dalam memahami materi					
5	Konsistensi penyajian					
	B. aspek pembelajaran					
1	Kejelasan sasaran					
2	Kejelasan tujuan pembelajaran					
3	Kejelasan penggunaan bahasa(komposisi lagu instrumentalia)					
4	Kejelasan petunjuk bermain dan belajar					
5	Pemberian motivasi anak					
	Jumlah skor					
	Rerata skor					

2). kuesioner untuk ahli media,

Tabel 2 instrumen validasi oleh ahli media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. aspek media (alat musik)					
1	Kesesuaian sebagai alat peraga edukatif bagi anak (4 – 6 tahun)					
2	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media sebagai permainan					
3	Nilai kegunaan bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan					
4	Kualitas media alat peraga					
5	Bentuk media menarik bagi anak					
6	Fleksibilitas media permainan					
	B. aspek penciptaan (komposisi musik)/desain					
1	Keterpaduan unsur musik					
2	Kesesuaian irama melodi					
3	Interval nada-nada instrumentalia					
4	Tempo sesuai dengan kemampuan anak					
5	Komposisi permainan nada nada(kontruksi aransemen) sederhana sesuai kemampuan anak					

	C. aspek penyajian					
1	Keruntutan penyajian sesuai kemampuan anak					
2	Kesesuaian karakteristik anak					
3	Memiliki muatan edutainment berguna bagi totalitas kecerdasan anak					
4	Merangsang motivasi anak					
5	Menumbuh-kembangkan kreativitas dan ketrampilan anak					
	Jumlah skor					
	Rerata skor					

3). kuesioner untuk guru kelas TK/RA

Tabel 3 instrumen validasi oleh guru kelas

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan memahami materi					
2	Kejelasan materi					
3	Sesuai dengan tingkat kemampuan anak					
4	Sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					
5	Penggunaan bahasa (notasi musik untuk anak) yang mudah dipahami					
6	Kesesuaian sebagai alat peraga edukatif					
7	Konsistensi penyajian					
8	Memiliki kegunaan bagi anak untuk mengembangkan potensinya					
9	Memiliki muatan edutainment berguna bagi totalitas kecerdasan anak					
10	Merangsang/pemberian motivasi anak					
11	Menumbuh-kembangkan kreativitas dan ketrampilan anak					
12	Kemudahan petunjuk bermain dan belajar					
13	Media instrumen musik menarik bagi anak					
14	Kejelasan tujuan permainan dan					

	pembelajaran					
15	Kenyamanan dan keamanan bagi anak dalam menggunakan media sebagai permainan					
	Total skor					
	Rerata skor					
	Kesimpulan					

Kuesioner jenis pertama digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain permainan edukatif dan diisi oleh seorang yang ahli dalam bidang materi yang sedang dikembangkan, yaitu kecerdasan (beberapa dari kecerdasan yang terkait) anak usia dini. Sedangkan kuesioner kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan (diisi oleh ahli media), yaitu permainan model instrumentalia musik perkusi (musik tradisional). Adapun kuesioner yang ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas model alat peraga dilihat dari sudut pandang guru kelas ketika dilakukan uji beta.

Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan dengan merujuk data yang telah terkumpul dan data yang diperoleh dari hasil diskusi dengan ahli materi dan ahli media yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran pengembangan permainan edukatif. Selanjutnya, melakukan uji coba permainan tersebut kepada 10 anak-didik di TK Al Kautsar yang didampingi oleh guru kelas.

b. Wawancara

Pedoman wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari anak-didik sehubungan dengan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan produk. Selain itu juga untuk mengetahui saran, kritik, dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk dari ahli media maupun ahli materi serta guru dan

anak-didik pada saat itu.

Peneliti melakukan jenis wawancara autoanamnesa yaitu wawancara yang dilakukan dengan subjek (anak didik). Peneliti melakukan wawancara langsung dengan anak-anak. Wawancara yang dilakukan kepada anak-anak secara non formal agar anak tidak merasa terbebani untuk menjawab. Wawancara dilakukan kepada anak-anak ketika mereka sedang bermain bebas secara bergantian atau saat selesai uji coba. Data wawancara tersebut digunakan untuk menguatkan data hasil observasi pendamping.

c. Lembar observasi

Observasi dilakukan selama penelitian berlangsung dengan menggunakan jenis observasi partisipasi (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar terlibat dalam kegiatan subyek dan observasi kelompok adalah observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu atau beberapa objek sekaligus. Pengamatan mencakup aktivitas anak-didik pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan produk media permainan. Peneliti/ pengembang mengamati sikap dan respon anak-didik terhadap program permainan edukatif tersebut.

Data digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan permainan model instrumentalia musik perkusi dalam meningkatkan kecerdasan anak-didik diukur dengan membandingkan rentang hasil bermain anak-didik antara sebelum menggunakan permainan model tersebut (*pretest/ tes awal*) dengan hasil bermain anak-didik setelah menggunakan permainan (*posttest/tes akhir*).

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan guru kelas dihimpun untuk memperbaiki produk media permainan edukatif ini.

Sedangkan teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Statistik deskriptif tersebut kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: (a) mengumpulkan data mentah, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi Sukardjo,⁴² sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Kriteria yang digunakan untuk melihat kualitas produk permainan instrumentalia musik perkusi yaitu dengan menggunakan Skala Likert seperti yang terlihat di bawah ini.

Tabel 4

Konversi Rerata Skor Menjadi Kriteria Untuk Menilai Kualitas

Kriteria	Interval Rerata Skor
Sangat Baik	$4,2 < X$
Baik	$3,4 < X < 4,2$
Cukup	$2,6 < X < 3,4$
Kurang	$1,8 < X < 2,6$
Sangat kurang	$X < 1,8$

⁴² Sukardjo, dkk, *Derain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran. (PPS UNY: 2008), hlm. 101*

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai di atas, maka dapat dilihat melalui produk permainan edukatif dalam bentuk media permainan dan permainan instrumentalia musik perkusi yang dikembangkan dikatakan layak jika masuk kategori “baik”. Analisis terhadap media pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan anak didik, akan dilakukan dengan uji coba produk, yaitu dengan melihat skor sebelum dan sesudah anak-didik bermain.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan tesis ini dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Tujuan pembagian ini untuk mempermudah penulisan tesis sesuai dengan alur.

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian inti berisi tentang pembahasan isi penelitian yang terdiri dari empat bab. Adapun urutan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yaitu bab yang mengawali pembahasan tesis yang berisi gambaran umum penulisannya yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat masalah, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang menjadi pondasi atas kerangka keilmuan yang membahas masalah permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Bab ini membahas mengenai

landasan teori tentang permainan edukatif, perkembangan kecerdasan anak melalui permainan musik dan pendidikan anak usia dini.

Bab III berisi pembahasan masalah pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak secara deskriptif. Terkait dengan pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal (tradisional) yang menjadi pembahasan dalam penulisan tesis ini, terdiri dari analisis permainan musik berbasis budaya lokal yang belum maksimal menyentuh dimensi kecerdasan anak, dan model pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak. Keseluruhan pembahasan bab ini selanjutnya akan digunakan untuk mendesain produk permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kecerdasan anak.

Bab IV merupakan inti pembahasan tesis, yaitu mengenai hasil penelitian dan pengembangan tentang permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal untuk mengembangkan kecerdasan anak dengan batasan masalah pada kecerdasan musikal, interpersonal, intrapersonal dan kinestetika. Bab ini didalamnya memuat data hasil uji coba diantaranya adalah diskripsi produk, diskripsi data validasi ahli materi, diskripsi data ahli media, diskripsi data uji lapangan terbatas dan diskripsi data wawancara selanjutnya peneliti melakukan analisis data dari hasil diskripsi data. Tindak lanjut dari analisis data peneliti melakukan revisi produk hasil penelitian berdasarkan saran dari ahli media dan materi serta berdasarkan uji coba lapangan terbatas.

Bab V adalah bab penutup bagian akhir dari rangkaian penelitian didalamnya membahas mengenai kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan, saran-saran dan kata penutup. Bagian dari akhir tesis ini tentang hal-hal yang relevan dengan penelitian, namun tidak menjadi bagian utama, bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar tabel serta riwayat pendidikan penulis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal disusun untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. berdasarkan penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang bisa dimainkan, menarik, mudah dipahami anak dan bentuk musikalitas yang sederhana yang tidak terlepas dari unsur musik dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak
2. Kecerdasan majemuk anak yang dapat ditingkatkan dalam proses pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi adalah meningkatnya kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan kenestetik, dan kecerdasan spasial.
3. Efektifitas produk permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal ini dapat digunakan sebagai alternatif bermain dan belajar anak usia dini. anak belajar kepekaan terhadap nada, belajar pengendalian diri, belajar berkerja sama, belajar bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya, dan menumbuhkan ketrampilan diri.
4. Permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran sangat efektif dan menunjang dalam kegiatan

bermain dan belajar di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini dalam upaya meningkatkan kecerdasan majemuk anak

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

- a. Kecerdasan majemuk anak usia dini perlu dikembangkan dan ditingkatkan melalui pengembangan permainan instrumentalia musik perkusi berbasis budaya lokal yang diharapkan dapat dipertahankan lebih lanjut.
- b. Perlu adanya pemikiran lebih lanjut supaya TK/RA/PAUD memiliki perangkat permainan musik berbasis budaya lokal sebagai media pengenalan dan pengetahuan tentang identitas budaya lokal (budaya daerahnya sendiri).
- c. Memungkinkan adanya perbaikan dalam mengukur dan efektifitas model permainan musik instrumental terutama untuk mengetahui lebih lanjut fakta dan realitas secara signifikan mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan majemuk anak.

2. Diseminasi

Bekerja sama dengan pihak direktorat jenderal pendidikan anak usia dini, direktorat pendidikan non formal, dan informal(PNFI), untuk memperbanyak dan menyebarkan produk hasil penelitian ini ke seluruh pendidikan anak usia dini di Indonesia serta masyarakat luas.

3. Pengembangan produk

Pengembangan produk yang akan datang hendaknya dapat ditingkatkan kualitasnya dengan penambahan permainan yang variatif dan inovatif untuk mengembangkan model permainan instrumentalia musik berbasis budaya lokal pengembangan dan pelestarian identitas budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M. dan Stanley R. Trollip. *Multimedia for Learning: method and development*, (3th ed). Massachusetts: Allyn and Bacon, 2001.
- Borg, Walter G. & Meredith D. Gall, *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, 2003.
- Campbell, Don. *Efek Mozart Bagi Anak-Anak, Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, Dan Kreatifitas Anak Melalui Musik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Depdikbud. *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- Djohan. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Best Publisher, 2009.
- Dharmamulya, Sukirman . *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak*. Yogyakarta: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, 2008.
- Gardner, Howard. *Multiple Intelligences*. Terjemahan Aleksander Sindoro. Jakarta: Interaksara, 2003.
- Gay, L.R. *Educational research: Competencies for analysis & application. (2nd ed.)*. Columbus: Charlie E. Merrill Publishing, 1981.
- Goleman, Daniel. *Kecerdasan Emosional*, Terjemahan T. Hermaya. Jakarta: Gramedia: Pusaka Utama, 1991.
- Hoerr, Thomas R. *Buku Kerja Multiple Intellegences*, Terj. Ary Nilandari. Bandung: Kaifa, 2007.
- Hurlock, E. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1971.
- Indragiri A, *Kecerdasan Optimal: Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Starbooks, 2010.
- Ismail, Andang. *Education Games, panduan praktis permainan yang menjadikan anak-anak cerdas, kreatif dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.
- Jalal, Fasli, “Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Akan Pentingnya PADU”. Dalam *Buletin Padu Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. edisi 03. 2002.
- Joan Freeman & Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak Usia 0-5 Tahun*. Jakarta: Gramedia, 1997.
- Kurniasih, Imas . *Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad Saw*. Yogyakarta: Pustaka Wrwah, 2010.

- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Martuti, A. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Montolalu, B.E.F. dkk. *Bermain dan Permainan Ana*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Musbikin, Imam. *Kehebatan Musik Untuk Mengasah Kecerdasan anak*. Yogyakarta: Power Books, 2009.
- Nugaha, Ali dan Neny Ratnawati. *Panduan agar Anak Komunikatif & Berpikir Kreatif: Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara, 2003.
- Nurmayati, Pengaruh Kualitas Musik Terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal Manajemen*, Vol. VII. No. 2. Agustus 2004.
- Prasetyono, Dwi Sunar. *Biarkan Anakmu Bermain, Mengenal Manfaat Dan Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta: DIVA Press 2008.
- Ortiz, John M. *Menumbuhkan Anak-anak Yang Bahagia, Cerdas dan Percaya Diri Dengan Musik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- _____, *Nurturing Your Child With Music*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Rasyid, Fathur. *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*. Yogyakarta: DIVA Press, 2010.
- Sadono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Saifullah, Ach dan Nine Adien Maulana. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak, Mewujudkan Dambaan Memiliki Anak Berakal Brilian Berhati Gemilang*. Yogyakarta: Katahati, 2005.
- Satiardama, Monty P dan Zahra Roswiyani P. *Cerdas Dengan Musik*. Jakarta: Puspa Swara, 2004.

- Shapiro, Lawrence E. *Mengajarkan Emosional Intelligensi pada anak*, terjemahan Alex Tri Kentjono. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Sujiono, Bambang dan Nurani Yuliani. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia, 2005.
- Sukardjo, dkk. *Derain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran*. PPS UNY: 2008.
- Sumintarsih, *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Supriadi, Dedi, “Memetakan Kembali Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Anak Dini Usia”. Dalam *Buletin Padu Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. edisi 03. 2002.
- Suyadi. *Anak Yang Menakjubkan, Membentuk “Anak Serba Bisa” dengan Metode Optimalisasi 9 Zona*. Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Syarief, Hidayat ,”Pengembangan Anak Usia Dini: Memerlukan Keutuhan” dalam *PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*. Edisi Pertama, Juni 2002.
- Tafsir, Ahmad. *Filsafat Pendidikan Islami, Integrasi Jasmani, Ruhani Dan Kalbu Memanusiakan Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Tashadi, *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, 1993.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Tim Pengembang, Pusat Kurikulum, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan TK dan SD, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas: Universitas Negeri Jakarta, 2007.
- Utsman, M. Najati. *Belajar EQ dan SQ dari Sunah Nabi*, Terjemahan Irfan Salim Dar as-Syuruq. Jakarta: Hikmah, 2002.
- Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.

FOTO FOTO KEGIATAN PENELITIAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Suwono, S.Sn.
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung, 03 April 1970
Alamat Rumah : Perum Puri Sejahtera Blok. E.16 Haji Mena. Natar.
Lampung Selatan
Nama Ayah : Museri (alm)
Nama ibu : Martonah (alm)
Nama istri : Dahlia Eflina
Nama Anak : 1. Syifa'ulummi Hasanah
2. Rani Lutfia Zahra
3. Zulfa Safira
4. Arif Lazuardi Rahman

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Kepatihan III Tulungagung, tahun lulus 1984
 - b. SMPN 5 Tulungagung, tahun lulus 1987
 - c. SMKI Surabaya, tahun lulus 1991
 - d. S1 ISI Yogyakarta, tahun lulus 1996

Lampung, Juni 2011

SUWONO