

SELING

Jurnal Program Studi PGRA

ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X

Volume 7 Nomor 1 Januari 2021

P. 44-53

MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK MELALUI MEDIA GADGET BERBASIS APLIKASI (*GAMES MUSIC*)

Mushab Al Umairi¹⁾, Suyadi²⁾ Naimah³⁾

¹²³UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

mushabalumairi0123@gmail.com¹, suyadi@uin-suka.ac.id², drnaimah24@gmail.com³

Abstrak: Pendidikan musik anak usia dini adalah salah satu alternatif yang dapat di tempuh, upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya pembelajaran seni musik anak dapat mengembangkan talenta dan membina anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minat anak. Kecerdasan musik dapat dimiliki seorang anak secara ilmiah. Bermain musik suatu kegiatan yang dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangannya. Karena perkembangan seluruh aspek pada anak menentukan kemampuannya sebagai bekal di masa depan. Media gadget merupakan media teknologi yang sering digunakan oleh semua orang baik dalam bidang apapun. Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya kecerdasan musik anak mungkin dikarenakan oleh media dalam pelaksanaan pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan menyenangkan. Metode atau kegiatan dalam penelitian ini yaitu kegiatan bermain musik berbasis aplikasi (*game music*) media gadget.

Kata Kunci : Kecerdasan Musik, Media Gadget, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan berkembang pesat sesuai dengan zaman modernisasi saat ini. Telah muncul beberapa fitur dan jenis dari teknologi yang beragam macam adanya. Saat ini teknologi sangat diperlukan karena dapat membantu dalam kebutuhan atau keperluan yang banyak, kemudian teknologi saat ini sangat mudah ditemukan

dan di dapatkan karena harga yang ditawarkan bervariasi adanya, dan juga teknologi merupakan kebutuhan primer bagi semua orang.

Kecerdasan adalah kemampuan bersikap, berfikir, dan bertindak secara kooperatif sebagai perwujudan dari ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki para peserta didik. Selain itu ada juga yang mengatakan bahwa *intelligence is a mental adaptation to new circumstance* (kecerdasan adalah adaptasi mental pada keadaan baru). Dalam pemikiran di atas memiliki arti yang lebih akurat dengan menyatakan bahwa kecerdasan itu merupakan insting dan kebiasaan dari biologis atau kebiasaan yang diperoleh untuk mengulangi keadaan, yang dilalui dengan trial and error secara empiris. Bagi yang tidak sepemahaman dengan kedua pandangan tersebut menanggapi bahwa definisi ini masih terlalu luas termasuk yang disebut keadaan mental dalam definisi pertama perlu dibagi dalam struktur mental, yakni *insting, training and intelligence*. (piage, 2002)

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai kemampuan atau kekuatan yang memiliki perbedaan antara satu dengan individu yang lainnya, masing-masing individu akan mempertahankan hidup dan mengembangkan pengetahuannya, sikap dan keterampilan dengan cara berbeda pula. Setiap manusia mempunyai laju kecepatan belajar yang berbeda-beda. Berbicara mengenai pengertian kecerdasan music yang mengandung arti bahwa, kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya, serta kemampuan dalam menciptakan suatu hasil yang mungkin dapat bermanfaat untuk orang-orang yang ada disekitarnya. Gardner pernah menyatakan pendapat, bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat.

Pada umumnya pengertian kecerdasan adalah keahlian untuk mengerti isi dunia, untuk berfikir rasional dan menggunakan sumber secara efektif pada saat dihadapkan pada tantangan, atau kemampuan diri sendiri untuk memahami, melakukan inovasi dan memberikan solusi diberbagai situasi. Maka dapat dimaknai bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang pribadi dalam memahami dan menangani segala bentuk-bentuk yang berkaitan dengan kehidupan dan pengetahuan.

Musik telah berada di sekeliling kehidupan manusia sejak dia berada dalam kandungan ibunya, selain itu musik juga memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Dalam kehidupan manusia, tubuh menjadi tumbuh dan otak juga ikut berkembang seiring dengan bertambahnya usia seseorang dan pengalaman belajar yang dimilikinya. Musik juga dapat memberikan manfaat positif bagi tumbuh kembang bagi seorang anak. Mendengarkan musik saja sudah banyak manfaat yang diperoleh, apalagi anak didik belajar memainkan alat musik. Diantaranya memiliki efek positif bagi perkembangan utamanya dalam aspek kognitif dan kecerdasan emosional, mengasah ketrampilan motorik anak, dan lain-lain.

Selain itu, pemanfaatan musik dalam pembelajaran lain dapat membuat proses belajar menjadikan menyenangkan. Sebagian besar seorang anak di dunia sangat senang mendengarkan musik. Begitu mendengarkan musik, anak pada umumnya akan tertarik dan tergerak untuk melakukan gerakan-gerakan badan yang mencoba untuk mengikuti irama musik. Dengan adanya bermain dengan musik membuat anak menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan dan jenuh. Hal ini berarti, kecerdasan musikal meliputi kemampuan untuk meresepsi dan memahami, mencipta dan menyanyikan bentuk-bentuk musikal. Para ahli mengakui bahwa musik dapat merangsang keaktivitasan kognitif dalam otak dan mendorong kecerdasan pada manusia.

Kecerdasan seseorang dengan musik sangat berkaitan erat dengan perkembangan kehidupan manusia itu sendiri, salah satunya adalah kecerdasan dalam memahami musik, baik dalam hal memainkan alat-alat yang dipakai dalam bermain musik, mampu menyanyikan lagu yang diiringi dengan musik. Kecerdasan seseorang individu yang berkaitan dengan musik disebut juga dengan kecerdasan musik.

Kecerdasan musikal-berirama (*musical-rhythmic intelligence*) adalah kapasitas untuk berfikir tentang musik seperti mampu mendengar, mengenal, mengingat dan bahkan memanipulasi pola-pola musik (Baum, Vienand Slatin, 2005). Kemudian menurut Snyder kecerdasan musikal didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk musik yang meliputi (1) kemampuan memerepsi bentuk musical seperti menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi berpola nada, (2) kemampuan mabadakan bentuk musik, seperti membedakan atau membandingkan ciri bunyi musik, suara dan alat musik, (3) kemampuan mengubah bentuk musik, seperti mencipta dan memversikan music, (4) kemampuan mengekspresikan bentuk musik seperti barnyanyi, bersenandung dan bersiul-siul.

Salah seorang ahli mengatakan bahwa, kecerdasan musik adalah kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola titik nada, melodi, ritme dan nada. Musik tidak hanya dipelajari secara auditor, tetapi juga melibatkan semua panca indra. Kecerdasan musik di mengerti bahwa memiliki banyak stimulus terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak. Misalnya saja, anak dapat mengenal dan menghafal nada-nada. Disini berarti musik dapat mengasah daya ingat dan mengembangkan daya imajinasi anak sehingga menjadikannya lebih kreatif.

Setelah mencermati dan mengamati pendapat-pendapat yang mengemukakan tentang pengertian dari kecerdasan musik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecedasan musik adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang individu dalam memahami dan menangani segala bentuk-bentuk yang berkaitan dengan musik, yang meliputi kepekaan pada irama yang berkaitan dengan pola titik nada, wana nada atau suara pada suatu lagu dan dalam pelaksanaannya melibatkan fungsi dari semua panca indera.

Anak-anak yang cenderung memiliki kecerdasan musik yang tinggi, maka anak tersebut memiliki sensitivitas untuk mendengarkan pola-pola dan nada, dapat memainkan sesuai irama dan bersenandung, mampu membedakan bunyi dan suara atau memiliki perasaan dan kemistri yang baik terhadap tangga nada, bergerak sesuai irama, mengingat irama nada, dan pola-pola bunyi, mencari dan menghayati pengalaman bermusik, bermain dengan suara, sangat bagus dalam mengambil nada, mengingat melodi, dan memberikan respon secara emosional pada musik yang dimainkan dan didengarkan.

Pada abad ke 21 saat ini, perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini mengalami kemajuan yang sangat bagus, yang dapat kita lihat dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa kita NKRI merupakan salah satu Negara yang ikut terlibat dalam kemajuan media teknologi dan informasi.

Penggunaan media adalah salah satu bantuan atau rangkaian yang sangat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini saat ini. Karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah pengirim pesan dan anak usia dini sebagai penerima pesan. Secara umum media biasa dipahami dan dimengerti sebagai alat dan prantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Sejalan dengan itu, Anitah (2008) mendefinisikan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan.

Saat ini sekolah telah mengakui bahwa media sangat memberikan nilai dan manfaat yang bersifat edukatif bagi perkembangan pada peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan dalam UNESCO (2006) bahwa media memberikan berbagai alternative pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung. Dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan media pembelajaran, perlu adanya pertimbangan bahwa media yang digunakan dapat mengkonkritkan yang abstrak. Selain itu juga banyak keuntungan yang dapat diperoleh apabila menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak merasakan senang dan termotivasi untuk belajar menumbuhkan rasa ingin tahu tentang music khususnya.

Media merupakan medium/perantaa yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum bahwa media dalam suatu pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi terhadap ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, kekreativitasan atau sikap yang sesuai dengan tujuan, visi dan misi informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh para peserta, tetapi dapat digunakan secara tidak langsung melalui media.

Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Media tidak terlepas dari perkembangan dunia dan kebutuhan pembelajaran, saat ini cenderung dibutuhkan media yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun, pengguna media mengalami kesulitan membawa PC atau laptop dalam beberapa situasi sehingga dibutuhkannya alat yang lebih mudah dibawa, seperti *mobile phone* dan *gadget* untuk mengakses informasi terhadap beberapa aplikasi android yang dapat dibuat oleh guru atau pendidik dalam rangka membantu penyampaian informasi kepada peserta didik.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi pada era globalisasi saat ini. Tentunya dengan adanya gadget, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari pola pikir maupun perbuatan atau perilaku seseorang. Salah satu jenis media gadget yang dapat digunakan pada pembelajaran saat ini adalah handphone dan tablet. Karena dengan adanya kedua media gadget ini terdapat beberapa aplikasi android yang dapat digunakan atau dibuat oleh guru dan pendidik dalam rangka membantu kegiatan pembelajaran dan penyampaian informasi kepada para peserta didik.

Media gadget adalah alat kecil seperti mesin, ia memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Wikipedia berbahasa Indonesia menyamakan gadget atau gawai. Secara umum gadget merupakan bias didefinisikan sebagai alat atau perangkat teknologi elektronik dengan model penggunaan dan pengoperasian yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Fungsi dan manfaat biasanya sebagai media untuk mempermudah pekerjaan dan pembelajaran, sebagai alat komunikasi ataupun sebagai media hiburan dan lain sebagainya.

Sebagai pengertian dan penjelasan yang telah dikemukakan, maka yang dimaksud bermain dengan menggunakan media gadget adalah suatu kegiatan bermain dengan

menggunakan alat atau media teknologi sederhana berbasis aplikasi. Media dan alat yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan tertentu dari suatu pembelajaran seni khususnya bermain musik. Selain mudah dan simple, gadget juga sangat praktis apabila dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya dibidang seni musik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action Research*), menurut Ary penelitian tindakan adalah melakukan tindakan berdasarkan penelitian dari meneliti tindakan yang diambil. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc Taggart menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah carra suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan adalah tentang hal-hal yang terjadi dalam suatu kelompok, sasaran dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada suatu lembaga pendidikan yang bersangkutan yang bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan praktis.

Suhaimi Arikunto, memberikan penjelasan bahwa para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di RA An-Najah Serdang Bedagai, subyek penelitiannya berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan ini menggunakan panduan mengamati/observasi, penilaian/catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penerapan kegiatan bermain musik dengan menggunakan gadget berbasis aplikasi (game musik) merupakan kegiatan pengamatan atau pengumpulan data instrument yang dilakukan oleh guru (kolaborator) terhadap peneliti pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Penelitian yang dilakukan meliputi perencanaan kegiatan (awal), kegiatan pelaksanaan (inti), dan kegiatan akhir (penutup).

Dalam proses pembelajaran peneliti dan pendidik memberikan arahan kepada peserta didik dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran peserta didik. Kondisi yang terjadi pada saat menunjukkan bahwa kecerdasan musik anak dalam kondisi masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya kecerdasan musik anak dalam kegiatan belajar, seperti tidak adanya gairah dalam belajar musik, tidak focus terhadap pelajaran musik, serta tidak merasa senang dalam belajar musik. Hal ini terjadi mungkin disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menarik, sehingga saya sebagai peneliti ingin mengubah cara mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan media gadget untuk meningkatkan kecerdasan musik anak. Prosedur penelitian dilakukan dengan metode demonstrasi, yaitu mengenalkan tangga nada musik, membedakan jenis musik, membedakan alat musik, dan memainkan alat musik pada media gadget berbasis aplikasi. Dalam mengikuti pembelajaran ini anak dibagi menjadi 4 kelompok. Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti mengambil langkah untuk melakukan penelitian tersebut. Tujuan dari observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan musik anak.

Bagi seorang pendidik, mengajar bukanlah merupakan suatu permasalahan atau tantangan yang memberatkan, tetapi mengajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi dihadapkan dengan pertanyaan bagaimana mengajar yang baik sehingga berhasil,

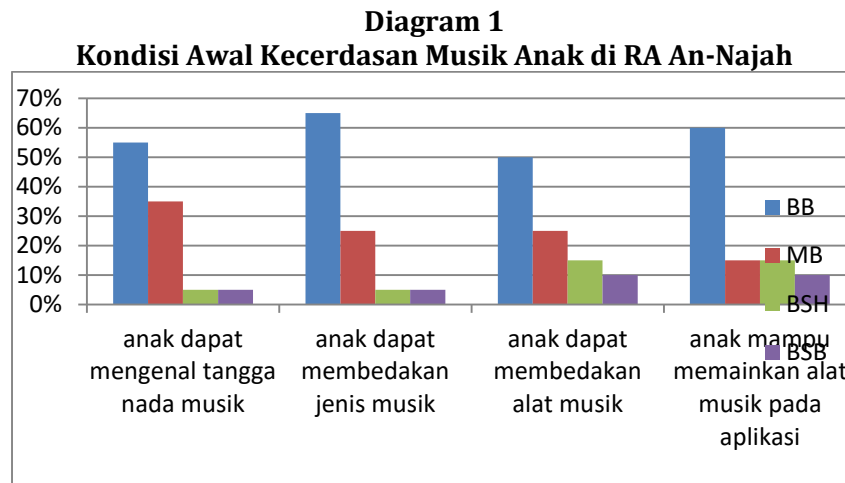
barulah akan merupakan suatu tantangan tersendiri. Memang mengajar itu nampaknya sederhana, namun apabila kita kaji lebih jauh lagi, banyak aspek yang harus diperhatikan.

Hal ini menuntut adanya perubahan sikap dari seorang pendidik yang biasa mengajar dengan system konvensional atau tradisional kearah mengajar yang disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Oleh karena itu, berikut ini diuraikan bagaimana seorang pendidik menggunakan program media gadget secara integral dalam proses pembelajaran sebagai media pendidikan.

1. Deskripsi Awal (pra siklus)

Sebelum penelitian tindakan ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi atau pengumpulan data kondisi awal kelompok yang akan diberikan tindakan. Dengan dilakukannya pengumpulan data, maka penelitian dapat mengetahui apakah benar kelompok yang akan diteliti ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti yaitu meningkatkan kecerdasan music anak melalui media gadget berbasis aplikasi (game musik).

Untuk mengetahui kondisi awal anak yang akan diteliti, maka peneliti mengadakan observasi yang bekerjasama dengan guru lain yang juga mengetahui kondisi yang terjadi. Berikut data presentase hasil observasi kondisi awal kecerdasan musikanak :



Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada kondisi awal di RA An-Najah, sebagai berikut :

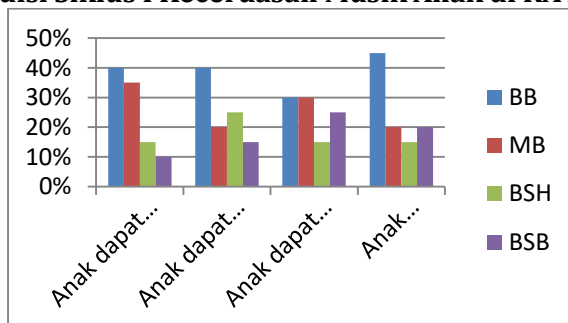
- a. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 11 orang yaitu 55%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 orang yaitu 35%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang yaitu 5%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang yaitu 5%.
- b. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 13 orang yaitu 65%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang yaitu 5%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang yaitu 5%.
- c. Anak dapat membedakan alat musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 orang yaitu 50%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang yaitu 10%.

- d. Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 12 orang yaitu 60%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang yaitu 10%.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I maka di dapat hasil presentase kenaikan kecedasan musik pada anak, sebagai berikut :

Diagram 2
Kondisi Siklus I Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah



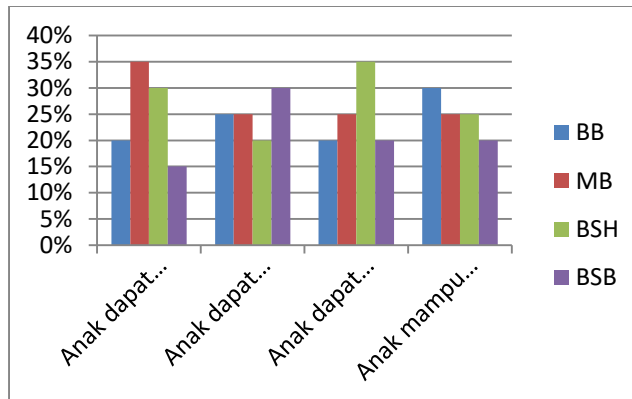
Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada siklus I di RA An-Najah, sebagai berikut :

- a. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 orang yaitu 40%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 orang yaitu 35%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang yaitu 10%.
- b. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 orang yaitu 40%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang yaitu 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.
- c. Anak dapat membedakan alat musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang yaitu 25%.
- d. Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 9 orang yaitu 45%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang yaitu 15%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Bedasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II maka didapat hasil presentase kenaikan kecerdasan musik anak, sebagai berikut :

Diagram 3
Kondisi Siklus II Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah



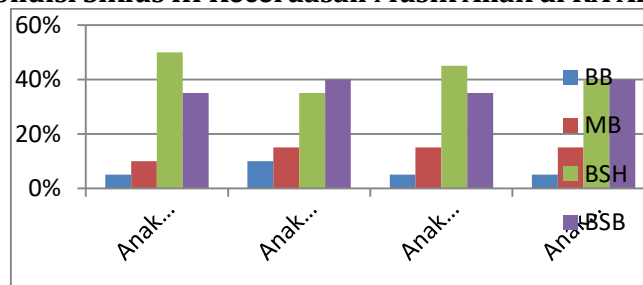
Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada siklus II di RA An-Najah, sebagai berikut :

- Anak dapat mengenang tangga nada musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 orang yaitu 35%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang yaitu 30%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang yaitu 15%.
- Anak dapat membedakan jenis musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang yaitu 20%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang yaitu 30%.
- Anak dapat membedakan alat musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang yaitu 20%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang yaitu 35%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.
- Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 orang yaitu 30%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang yaitu 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang yaitu 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang yaitu 20%.

4. Hasil Penelitian Siklus III

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pad siklus III maka di dapat hasil persentase kenaikan kecerdasan musik pada anak, sebagai berikut :

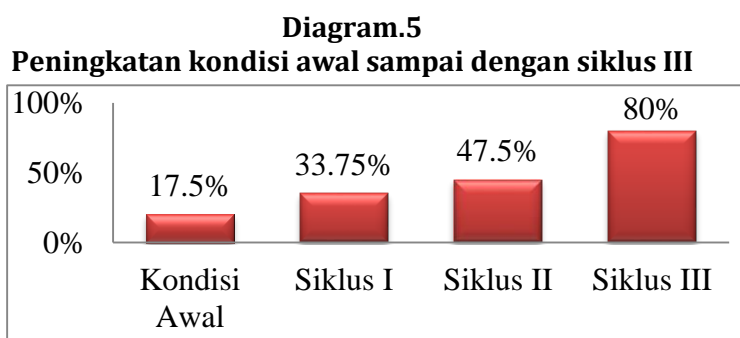
Diagram 4
Kondisi Siklus III Kecerdasan Musik Anak di RA An-Najah



Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui perkembangan kecerdasan musik anak pada siklus III di RA An-Najah, sebagai berikut :

- a. Anak dapat mengenal tangga nada musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang yaitu 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 orang yaitu 50%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang yaitu 35%.
- b. Anak dapat membedakan jenis musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang yaitu 10%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang yaitu 35%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang yaitu 40%.
- c. Anak dapat membedakan alat musik yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang yaitu 45%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 7 orang yaitu 35%.
- d. Anak mampu memainkan alat musik pada aplikasi yaitu : Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang yaitu 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang yaitu 15%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang yaitu 40%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 orang yaitu 40%.

Setelah melakukan penelitian, dimulai dari siklus I sampai siklus III yang terlaksana sesuai dengan yang direncanakan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak di RA An-Najah Sei Bamban. Hal ini dapat dilihat dari jumlah rata-rata persentase kecerdasan musik anak pada kondisi awal yaitu sebesar 17,5%, pada siklus I yaitu sebesar 33,75%, pada siklus II yaitu sebesar 47,5%, dan pada siklus III yaitu sebesar 80%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa peningkatan kecerdasan musik anak dengan menggunakan media gadget berbasis aplikasi (game music) memperoleh hasil yang sangat baik sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Berikut ini data peningkatan kecerdasan musik anak pada diagram di bawah ini :



SIMPULAN

Meningkatkan kecerdasan dengan media gadget adalah suatu kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat teknologi sederhana sebagai media berbasis aplikasi (game music) atau alat yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan tertentu dari suatu pembelajaran seni khususnya bermain musik. Dengan adanya aplikasi (game musik) anak akan merasa senang karena ada hal baru dalam pembelajaran meningkatkan kecerdasan music anak tersebut. Selain mudah dan simple gadget juga sangat praktis dan moderenisasi

apabila dijadikan sebagai media dalam pembelajaran khususnya di bidang seni musik. Dengan menggunakan gadget pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan menyenangkan untuk diikuti.

Sebagai peneliti saya berharap agar semua pendidik agar lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di semua bidang pendidikan. Khususnya bagi pendidikan anak usia dini, karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga pendidik harus bisa memahami apa yang dimaksud anak tersebut. Dalam melaksanakan pembelajaran, buatlah setidaknya media yang dapat mengalihkan perhatian mereka agar anak dapat merasa senang untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S, Nugraha, D. H. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arifin Zainal. *Penelitian Pendidikan (Cetakan Kedua)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Chatib Munif. (2012). *Sekolah Anak-anak Juara*. Jakarta : Kaifa Learning.
- Chatib Munif. (2011). *Sekolahnya Manusia Berbasis Multiple Intellegence*. Jakarta : Kaifa PT. Mizan pustaka.
- Johani Dimiyati, (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana.
- Khadijah, (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Medan : Perdana Publishing,) h. 1
- Novitasari, Wahyu. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 0-6 Tahun*. Surabaya. UNS.
- Yaumi Muhammad, dkk, (2016). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)* (Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk, (2010). *Metode Pengembangan Kognitif* Cetakan kelima belas Jakarta : Universitas Terbuka.