

PENGARUH PERMAINAN MUSIKAL TERHADAP KREATIVITAS MUSIK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Arip Prehatiningsih¹, Warananingtyas Palupi¹, Muh. Munif Syamsuddin¹

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email : arip4846@gmail.com, palupi@fkip.uns.ac.id, wandamunif@yahoo.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan musikal terhadap kreativitas musik anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian ini adalah 38 anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Sukoharjo. Data dikumpulkan menggunakan tes untuk mengukur kreativitas bermusik anak. Analisis data menggunakan independent sample t-test dengan SPSS 15 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan musikal.

Kata kunci: permainan musikal, kreativitas bermusik, pendidikan anak usia dini.

ABSTRACT This research aim is to know the influence of musical play toward the music creativity of the children in the age of 5-6 years old. This research is a quasi experimental quantitative using Nonequivalent Control Group Design. The sample of this research were the 38 students in the age of 5-6 years old at TK Negeri Pembina Sukoharjo. The data were collected by using test to measure the children's music creativity. The data were analyzed using independent sample t-test by using SPSS 15 for windows. The research findings show that there is an influence of musical play.

Key words: musical play, music creativity, young children education.

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Rakyat Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 tentang Paud menjelaskan bahwa pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Secara umum pendidikan anak di PAUD identik dengan kreativitas dan seni.

Nurturing Early Learners, Aesthetic and Creative Expression dipublikasikan oleh Preschool Unit Ministry of Education, Singapore, (2013) Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan potensi kreatif anak dengan melibatkan anak dalam pengalaman seni (PAUD Jateng, 2015). Pengalaman seni itu meliputi menari, seni kerajinan tangan, bermain drama dan bermain musik. Seni suatu bagian penting dalam kurikulum anak usia dini. Melalui kegiatan seni, khususnya bermain musik dapat mengungkapkan perasaan dan gagasan anak.

Kreativitas Indonesia termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia. Global Creativity Index (GCI) pada tahun 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. Survei yang dilakukan Martin Prosperity

Institute ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, *talent* dan toleransi.

Rendahnya peringkat kreativitas musik anak usia dini disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap pengembangan kreativitas. Liang & Pang (2010) , kreativitas bermusik umumnya tidak dinilai, atau juga tidak digabungkan dengan kurikulum atau tidak ditingkatkan selama anak-anak bermain bebas Pendidik tidak menerapkan pengembangan kreativitas bermusik anak usia dini dengan optimal (Lau & Grieshaber, 2010).

Setiap tenaga pendidik memiliki kebijakan yang berbeda-beda dalam mengembangkan kreativitas bermusik. Ada beberapa sekolah yang hanya bernyanyi saat pembelajaran tanpa memberikan pembelajaran bermain musik. Sehingga, kemampuan bermusik setiap sekolah itu berbeda-beda dikarenakan anak tidak mendapatkan stimulus kreativitas bermusik dengan merata.

Andress (2010), menyatakan bahwa lingkungan musikal yang memasukkan area bermain yang menarik yang dapat menumbuhkan keingintahuan dan memotivasi anak-anak untuk terlibat dalam membuat dan merespon musik baik itu secara bebas atau antara kelompok kecil (Lau & Grieshaber, 2010).

Pengembangan kreativitas sedari usia dini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan prestasi anak ditingkat pendidikan selanjutnya dan mempengaruhi kreativitas anak dibidang lainnya. Sejalan dengan Munadar (2009), bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena adanya beberapa alasan, pertama dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya (Rahmawati & Kurniati, 2010)

Mengeksplorasi dalam kaitannya bermain alat musik sederhana memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak (Moyles, 1989). Selajan dengan itu, Baret (2003) menyatakan bahwa memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat musik, mendengarkan dan menampilkan musik mereka sendiri dapat mengembangkan kreativitas dibidang musik (Lau & Grieshaber, 2010).

Frost, 2005; Bredekamp & Copple, 2006 menyatakan bahwa bermain adalah pusat pendidikan usia dini dan sarana utama untuk menumbuhkan pertumbuhan musik. Jensen (2000) menyatakan bahwa permainan musikal berperan besar dalam mengembangkan kreativitas anak-anak dan Russ (1996) berpendapat bahwa permainan musikal merupakan faktor penting dalam meningkatkan kreativitas bermusik anak (Lau & Grieshaber, 2010).

Singer & Singer (2006) menyatakan bahwa bermain dapat juga melibatkan berpikir simbolis dan manipulasi simbol-simbol yang merupakan pusat untuk pemecahan masalah dan kreativitas. Russ (1996) menyatakan bahwa banyak proses seperti berpikir berbeda dan keterbukaan terjadi secara umum juga seperti bermain musik, tapi kualitas berpikir berbeda, berpikir simbolis dan manipulasi simbolis tergantung pada guru (Lau & Grieshaber, 2010).

Keterlibatan anak dalam bermain musik dapat menstimulasi indera dan meningkatkan pemikiran mereka dalam pembelajaran. Selain itu alat musik sederhana dapat menjadikan anak-anak lebih ekspresif, kreatif dan imajinatif. Mengapresiasi sesuatu yang berbeda yang dibuat oleh orang lain, dan dapat

membuat keputusan tentang apa yang mereka inginkan atau anak dapat memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Musikal Terhadap Kreativitas Musik Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun”**.

Curriculum Development Council (2006), menyatakan bahwa kreativitas adalah satu dari aspek perkembangan manusia yang paling kompleks, misterius dan mengagumkan. Semua temuan besar, termasuk semua bentuk ekspresi artistik, tergantung pada pemikiran kreatif dari urutan tertinggi (Lau & Grieshaber, 2010).

Permainan musikal adalah aktivitas kreatif yang berbentuk karya seni yang dilakukan tanpa ada tekanan atau paksaan, dan tidak ada peraturan kecuali yang ditepatkan pemain sendiri dan anak bisa sebagai bermain aktif atau pasif.

Yu (2010) juga mengindikasikan bahwa melalui permainan musikal imajinatif, anak memiliki kesempatan untuk mengenali bahwa mereka memiliki kemampuan yang berbeda-beda dibanyak bidang seperti bahasa, seni dan musik, dan untuk mengenali bahwa ada cara berbeda untuk mendapatkan hal yang baik (Lau & Grieshaber, 2010).

Permainan musikal menurut Campbell (2001) dengan menggunakan metode Orff , Sesuai dengan yang dilakukan di United Stated, terdapat 4 hal dalam metode Orff ini yang dapat dilakukan yaitu: *imitation, exploration, literacy, improvisasi*.

Barbot dan Lubart (2012) menyatakan 5 aspek dalam pengukuran kreativitas bermusik yaitu: mengeksplorasi bebas, mengidentifikasi permainan, komposisi, dan improvisasi.

Lau dan Grieshaber (2010) dalam penelitian yang berjudul *Musical Free Play: A Case For Invented Musical Notation In A Hong Kong Kindergarten* menunjukkan bahwa permainan musikal merupakan faktor penting dalam mengembangkan kreativitas bermusik anak. Selain permainan musikal peran guru dalam memberikan pembelajaran yang kreatif dan memberikan kesempatan anak untuk berperan aktif dalam berkreatif juga sangat penting.

METODE

Penelitian ini merupakan *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang dilaksanakan selama 12 bulan, mulai bulan Januari hingga bulan desember 2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina Sukoharjo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang diadaptasi dari Barbot & Lubart (2012). Validitas instrumen menggunakan *content validity*. Analisis data menggunakan *t-test* dengan SPSS *for windows* untuk mengetahui pengaruh permainan musikal terhadap kreativitas bermusik anak usia 5-6 tahun.

Prosedur penelitian ini terdiri dari persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap pengolahan data, dan tahap penyajian data.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen sehingga masuk dalam kategori statistik parametrik.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *shapiro-wilk*, dengan dasar keputusan bahwa data yang normal akan menunjukkan $\rho > 0,05$. Berdasarkan pengujian, didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil, mewakili populasi.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *levene test for equality of variance*, dengan dasar pengambilan keputusan bahwa data dinyatakan homogen jika $\rho > 0,05$. Berdasarkan pengujian, didapatkan hasil bahwa data homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil uji *independent sample t-test*

		N	Mean	ρ
<i>Pretest</i>	Eksperimen	19	25,79	0,218
<i>Pretest</i>	Kontrol	19	27,74	
<i>Posttest</i>	Eksperimen	19	35,58	0,000
<i>Posttest</i>	Kontrol	19	29,74	

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil sebelum perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan setelah adanya perlakuan hasil analisis menunjukkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian dan pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa, permainan musikal dengan alat-alat sederhana dan pemakaian simbol memberikan dampak positif terhadap kreativitas bermusik anak. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelompok dan eksperimen setelah adanya perlakuan dengan nilai signifikan 0.000 ($\rho < 0.05$).

Pada kelompok kontrol yang mendapat perlakuan tidak diberikan permainan musikal dengan alat-alat sederhana dan pemakaian simbol namun diberikan permainan musikal dengan drum menunjukkan bahwa hasil dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) mengalami sedikit peningkatan. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa permainan musikal dengan alat-alat sederhana

dan pemakaian simbol menunjukkan bahwa hasil dari *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yang signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen rata-rata *post-test* lebih tinggi peningkatannya daripada *post-test* kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan musikal berpengaruh terhadap kreativitas bermusik anak usia 5-6 tahun. Ada beberapa hal yang melandasi bahwa permainan musikal dengan alat-alat sederhana dan pemakaian simbol berpengaruh terhadap kreativitas bermusik anak usia 5-6 tahun, yaitu:

Pertama, permainan musikal adalah kegiatan yang menyenangkan buat anak untuk mengeksplorasi benda apa yang ada disekitar mereka menjadi bunyi yang indah. Dibuktikan dengan perilaku yang dimunculkan anak selama pembelajaran, pada saat tes awal anak masih malu dan ragu untuk memukul alat musiknya.

Anak masih malu dan ragu dikarenakan alat-alat dan simbol yang digunakan merupakan hal baru yang didapatkan anak. Setelah anak mendapatkan perlakuan permainan musikal, anak lebih bebas mengeksplorasi dan senang dalam permainan musikal tersebut. Dengan mengajak anak untuk membuat notasi musik mereka sendiri dapat mengasah potensi kreativitas anak.

Sejalan dengan *Nurturing Early Learners, Aesthetic and Creative Expression dipublikasikan oleh Preschool Unit Ministry of Education, Singapore,(2013)*, salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan potensi kreatif anak dengan melibatkan anak dalam pengalaman seni. Permainan musikal sudah sangat jelas termasuk dalam pengalaman seni (PAUD Jateng, 2015). Jensen (2000) menyatakan bahwa permainan musikal berperan besar dalam mengembangkan kreativitas anak-anak dan Russ (1996) berpendapat bahwa permainan musikal merupakan faktor penting dalam meningkatkan kreativitas bermusik anak (Lau & Grieshaber, 2010).

Terbukti dengan permainan musikal anak senang dan antusias. Dalam permainan musikal terdapat tiga perlakuan (*treatment*), anak mengenal komponen-komponen dalam permainan. Anak diberi kesempatan untuk ke depan kelas agar benar-benar paham dengan komponen yang digunakan dalam permainan musikal ini. Tidak terlihat anak merasa ragu ataupun tidak percaya diri, yang terlihat anak tidak sabar dalam menunggu giliran untuk bermain musik.

Perlakuan berikutnya anak mulai memainkan alat musiknya dengan notasi yang sudah dibuat oleh peneliti. Setelah anak mulai paham dan mampu memainkan kemudian anak membuat notasi sendiri, sesuai dengan keinginan anak. Pada perlakuan terakhir permainan musikal menggunakan notasi yang diinginkan anak. Notasi yang dibuat juga dibuat dengan pola baru, improvisasi dari notasi yang diberikan dalam perlakuan kedua.

Kedua, anak antusias bermain musik dengan menggunakan benda yang ada disekitarnya. Alat musik sederhana dapat menjadikan anak-anak lebih ekspresif, kreatif dan imajinatif. Liang & Pang, (1992); Lau, (2008) menyatakan anak dapat bebas untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai bahan, alat peraga dan alat musik sederhana (Lau & Grieshaber, 2010).

Penggunaan alat-alat sederhana dalam permainan musikal seperti, botol kaca, botol plastik dan kaleng selain membuat antusias karena itu hal baru untuk anak juga dapat membuat anak mengeksplorasi dan ekspresif. Pada saat awal anak menggunakan alat-alat sederhana, anak masih kurang mengeksplorasi dan masih takut untuk memainkan alat musiknya.

Setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi musik dengan alat-alat sederhana yang ada lingkungan sekitar. Pada saat tes akhir (*posttest*) hasil anak meningkat, anak lebih optimal saat memainkan alat musik sederhana daripada saat awal anak memainkannya.

Ketiga, Singer & Singer (2006), bermain dapat juga melibatkan berpikir simbolis dan manipulasi simbol-simbol (Lau & Grieshaber, 2010). Dengan memberikan simbol-simbol dapat mempermudah anak memahami simbol untuk kreativitas bermusik melalui permainan musikal.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk geometri yaitu segitiga, persegi dan lingkaran untuk menyimbolkan dengan alat musik yang digunakan. Simbol-simbol tersebut dipergunakan untuk membuat notasi kemudian memainkan alat musik tersebut sesuai dengan notasi yang dibuat.

Simbol segitiga untuk menyimbolkan botol kaca, persegi untuk kaleng dan lingkaran untuk botol plastik. Penggunaan simbol dapat mempermudah anak untuk memahami dan membaca notasi dalam permainan musikal. Selain itu, anak juga mudah untuk mengingat karena simbol yang digunakan ada disekitar anak. Terbukti dengan hasil data pada *posttest* meningkat pada indikator yang hasilnya kurang optimal pada saat *pretest*.

Dampak dari permainan musikal yang diberikan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas bermusik pada anak, karena pengembangan kreativitas sedari usia dini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan prestasi anak ditingkat pendidikan selanjutnya dan mempengaruhi kreativitas anak dibidang lainnya. Andress (1998) menyatakan bahwa lingkungan musikal yang memasukkan area bermain yang menarik yang dapat menumbuhkan keingintahuan dan memotivasi anak-anak untuk terlibat dalam membuat dan merespon musik baik itu secara bebas atau antara kelompok kecil (Lau & Grieshaber, 2010).

PENUTUP

Penelitian ini mengkaji tentang metode permainan musikal yang menggunakan alat-alat sederhana dalam bermain musik. Berdasarkan penelitian setelah dilakukan analisis data dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan simbol dalam permainan musikal terhadap kreativitas bermusik anak.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 25,79 meningkat menjadi 35,58 pada nilai rata-rata *posttest* . Permainan musikal dengan penggunaan simbol dalam menyusun notasinya akan mempermudah anak dalam bermain musik. Selain itu alat musik sederhana dapat menjadikan anak-anak lebih ekspresif, kreatif dan

imajinatif. Keterlibatan anak dalam bermain musik dapat menstimulasi indera dan meningkatkan pemikiran mereka dalam pembelajaran.

Bagi sekolah pembaharuan metode dalam kreativitas bermusik melalui permainan musik dengan alat-alat sederhana disekitar anak dapat menjadi alternatif yang menyenangkan efektif dan pemakaian simbol dalam membuat notasi musik akan mempermudah anak dalam memahami notasi musik. Guru diharapkan untuk menerapkan permainan musikal dengan alat-alat sederhana dan pemakaian simbol-simbol untuk dijadikan inovasi baru dalam memberikan pembelajaran musik pada anak.

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan permainan musikal dan permasalahan yang sama atau bahkan masalah yang berbeda diharapkan untuk lebih cermat dalam melakukan pelaksanaan seperti materi yang digunakan dan melengkapi kekurangan yang ada, misalnya pengujian kreativitas bermusik untuk aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbot, B & Lubart, T (2012). *Creative Thinking in Music. Its Nature and Assessment Through Musical Exploratory Behaviors*.
- Campbell, D. (2001). *Efek Mozart Memanfaatkan Kekuatan Musik Untuk Mempertajam Pikiran, Meningkatkan Kreativitas, Dan Menyehatkan Tubuh*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lau, W.C.M. & Grieshaber, S. (2010). *Musical Free Play: A Case For Invented Musical Notation In A Hong Kong Kindergarten*. *Journal Of Music*, Cambridge University Press. 127-140
- Martin Prosperity Institute. (2016). Ditingkat Global, Kreativitas Indonesia Termasuk Paling Rendah. Diperoleh 14 November dari <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/17/di-tingkat-global-kreativitas-indonesia-termasuk-paling-rendah>
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statiska*. Bandung: Rosda.
- Paud Jateng. (2015). Pendidikan Seni Musik Anak. Diperoleh 5 Februari dari <http://paudjateng.com/2015/09/pendidikan-seni-musik-untuk-anak.html>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). *Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmawati, Y& Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.