

PENGGUNAAN MEDIA MARAKAS PINGUIN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN POLA RITMIS ANAK USIA DINI

Itot Bian Raharjo¹⁾, Sholichatun Inaroh²⁾

¹⁾PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Email: itotbian@unpkediri.ac.id

²⁾PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI
Email: Inasaka2014@gmail.com

ABSTRACT

Based on the observations of researchers, the ability of children's rhythmic patterns has not developed optimally because the media used by teachers in learning in the form of glass bottles filled with water and the absence of writing tone patterns, so that children are less interested in playing and easy to forget the rhythmic patterns played. So researchers use maracas penguins media to improve the ability of rhythmic patterns. This research approach is PTK with three cycles. Subjects were children aged 5-6 years of PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI Jajar Village, Wates District, Kediri Regency. Data collection instruments in the form of teacher observation sheets, children's assessment sheets and documentation in the form of photo activities. Assessment techniques in the form of performance. This study uses quantitative descriptive data analysis. The results showed that after the first cycle the ability of the child in 30% accuracy, 70% in the second cycle and 90% in the third cycle, while the aspect of the rhythm pattern in the first cycle was 40%, 70% in the second cycle, and 90% in the third cycle. Thus the conclusion of this study is through maracas media penguins can improve the ability of rhythmic patterns in children aged 5-6 years of PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI Kediri Regency, so this research hypothesis is accepted.

Keywords: *rhythmic patterns, media, maracas penguins*

PENDAHULUAN

Permainan merupakan suatu perantara bagi anak usia dini untuk mengenal segala sesuatu yang dilihatnya di sekitar. Dari proses bermain, maka secara tidak langsung anak diarahkan untuk mencoba suatu hal yang baru, menemukan sesuatu, memanfaatkan apa yang ada di lingkungan belajar, dan mengungkapkan tentang segala sesuatu yang dipelajarinya di sekitar.

Konsep pembelajaran terpadu melalui tema adalah cara yang dilakukan lembaga untuk menguatkan pemahaman anak dalam belajar. Pembelajaran terpadu yang berbasis tema dalam kajian ini harus disusun sedemikian rupa agar menarik dan dapat membangkitkan minat anak, sehingga dapat bersifat kontekstual. Selain itu, untuk mendukung kesuksesan dalam pembelajaran, maka haruslah didukung dengan menggunakan berbagai media, permainan, dan sumber belajar lainnya. Tentunya media, permainan, dan sumber pembelajaran tersebut bisa didapat dari lingkungan alam sekitar ataupun segala sesuatunya yang memang dipersiapkan oleh guru.

Pendidikan seni musik melalui aspek perkembangan seni anak usia dini dapat merangsang

kecerdasan anak, untuk itu pendidikan seni musik yang diberikan sejak dini ini sangat diperlukan oleh anak usia dini dalam mengasah kecerdasan anak khususnya kecerdasan musikal. Sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menarik. Suyadi (2011: 220) menyebutkan, permainan musik dapat menjadi penyemangat atas semua aktivitas anak, sehingga ketika bermain mereka selalu bersemangat. Pembelajaran setiap hari misalnya, dapat diidentifikasi bahwa melalui bernyanyi, bertepuk tangan serta membunyikan benda di sekitarnya merupakan sebuah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Bahkan tingkat antusiasme anak akan menjadi meningkat ketika mengetahui bahwa apa yang didengarnya menimbulkan suara-suara yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, yaitu pada anak kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak pada hari Sabtu tanggal 30 September 2017 di PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI Desa Jajar Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, maka menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan bermain alat musik ritmis anak masih kurang. Kenyataan ini menunjukkan, bahwa ketika

memainkan marakas tidak menghiraukan aba-aba yang disampaikan oleh guru, sehingga cenderung terlihat bermain dengan pola ritme sesuka hati. Guru tidak menggunakan media untuk mengenalkan pola ritme, sehingga anak sulit jika hanya mengingat saja pola ritmenya.

Guru ini perlu mengupayakan penyelesaian permasalahan yang dihadapi agar tidak berlarut-larut. Guru harus selalu memiliki inovasi dalam menyelesaikan kemungkinan masalah yang dihadapi oleh anak. Namun, jika kegiatan ini dilaksanakan dengan latihan yang rutin, maka sangat dimungkinkan keterampilan anak dalam memainkan alat musik ritmis akan meningkat. Selain itu, diperlukan adanya alat musik yang mudah dimainkan, ringan serta berbentuk lucu agar anak tidak merasa kesulitan dan cepat merasa bosan pada saat proses berlatih.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Gordon dalam Achmad Nurulloh dikatakan bahwa, keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pada pengertian ini, biasanya cenderung pada aktivitas psikomotorik. Selain itu, keterampilan merupakan kegiatan yang memerlukan praktik dan dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas (2013: 8).

Menurut Robbins dalam Achmad Nurulloh (2013: 8) keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu:

a. Basic literacy skill

Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.

b. Technical skill

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer.

c. Interpersonal skill

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan oranglain maupun dengan rekan kerjanya, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat dengan jelas dan bekerja dalam satu tim.

d. Problem skill.

Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumen dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan/*skill* adalah kegiatan praktik yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mudah dan cermat dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Bila bermusik dikaitkan dengan keterampilan, pada prinsipnya adalah musik memerlukan keterampilan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai hasil yang diinginkan. Di samping itu, keterampilan anak dalam bermain musik tidak diperoleh secara mudah, melainkan diperoleh dengan latihan dan kebiasaan, sehingga jelas dalam keterampilan bermusik tidak datang dengan sendirinya.

Musik dapat terwujud dengan adanya bunyi. Media musik atau bahan untuk terwujudnya musik adalah bunyi dan diam. Ketika angin bertiup menggerakkan batang-batang pohon bambu, terdengarlah bunyi batang serta daun yang saling bersentuhan. Sentuhan dan gesekan itu menimbulkan bunyi, tetapi di sela pula dengan tanpa bunyi atau diam. Musik dibangun oleh unsur-unsur ritme, melodi, harmoni, tekstur, dan bentuk yang dibungkus oleh kualitas musik, yaitu unsur warna bunyi atau warna nada dan kekuatan (volume atau intensitas) atau dinamika bunyi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa musik merupakan sebuah karya cipta manusia yang berasal dari bunyi suatu alat tertentu atau suara manusia yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama dan keharmonisan yang mampu mempengaruhi emosi dan kognisi.

Menurut Khasanah dalam Agus Dermawanto belajar musik melalui pengalaman musik memerlukan alat musik aktif. Alat musik aktif berupa alat-alat musik yang dapat dimainkan, sedangkan alat musik pasif, misalnya: *tape recorder*, VCD. Alat musik pasif efektif untuk pengembangan rasa tetapi kurang tepat untuk pengembangan keterampilan, maka praktek langsung berbagai kegiatan pengalaman musik sangat mutlak, misalnya: bergerak sesuai gerak musik, bernyanyi, menulis, membaca, bermain musik, improvisasi, dan kreativitas(2012: 17) .

Pada Kurikulum Tahun 2013 mengacu pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 pasal 10 ayat 1,

lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni sebagaimana terdapat pada lampiran 1 Pasal 10 ayat 7 berisi tentang seni sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang terdapat dalam lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014 halaman 20 aspek perkembangan seni anak kelompok usia 5-6 tahun meliputi:

Usia	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
5-6 tahun	Seni Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman.

Tabel 2.1.
Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
(Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014)

Berdasar penjelasan di atas, pembelajaran seni musik sangat penting dikembangkan untuk memaksimalkan capaian perkembangan anak. Pembelajaran seni musik pada anak usia dini tentunya harus dengan kegiatan bermain yang menyenangkan, menggunakan alat musik yang sederhana dan menarik sehingga mampu menambah semangat anak untuk mempelajari seni musik. Bermain alat musik perlu dikembangkan secara berkelompok. Sebab interaksi sosial dengan orang yang lebih dewasa seperti guru dan teman sebaya menjadi kunci suksesnya pembelajaran musik pada anak.

Alat musik adalah suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik (Rangga S. Hilal, 2007: 2). Bidang ilmu yang mempelajari alat musik disebut organologi.

Berdasarkan fungsinya, alat musik dibedakan menjadi dua yaitu alat musik ritmis dan alat musik melodis. Menurut Agus Dermawanto (2012: 26) alat musik ritmis merupakan alat musik yang dalam permainannya memberikan irama (ritme) tertentu dalam pertunjukan musik. Hal ini juga berhubungan dengan ketukan (pulsa) dan birama. Alat musik ritmis merupakan alat musik yang tidak memiliki nada atau nada yang dihasilkannya bukanlah nada tetap. Seperti; gong, drum, tifa, rebana, marakas, tamborin.

Uraian di atas dapat dijelaskan bahwa alat musik ritmis merupakan alat musik yang dapat dibuat dari berbagai alat yang dimodifikasi sehingga menghasilkan suara musik namun tidak memiliki nada tetap. Alat musik ini dapat digunakan untuk memberikan irama tertentu pada pertunjukan musik atau bahkan dapat dimainkan sendiri atau berkelompok karena memiliki suara yang khas.

Ritmis menurut Kamien dalam Achmad Nurulloh adalah ruhnya lagu yang dapat diartikan juga sebagai irama sangat menentukan tingkat kesempurnaan dalam memaknai dan menginterpretasi lagu. Adapun unsur-unsur irama adalah (1) *Beat*, (2) *Meter*, (3) *Accent*, (4) *Syncopation*, (5) *Tempo*. *Beat* merupakan unsur utama irama adalah ketukan yang konstan, *meter* adalah birama atau satuan hitungan, sedangkan *accent* adalah ketukan berat dalam satuan hitungan, *syncopation* adalah ketukan berat yang tidak pada hitungan 1 dan 3. Sedangkan *tempo* adalah cepat lambatnya lagu dimainkan (2013: 11).

Menurut NN (Primary School Curriculum Of Ireland: 153) dalam Achmad Nurulloh *Rhythmic different durations of sounds, long and short*. Untuk anak usia dini, materi ritmis yang diajarkan adalah ritmis sederhana, yang mana ritmis tersebut terdiri atas not penuh, 1/2, 1/4, 1/8, dan 1/16 (2013: 12).

Nama Not	Not Penuh	Not 1/2	Not 1/4	Not 1/8	Not 1/16
Bentuk Not					
Durasi	4 Ketuk	2 Ketuk	1 Ketuk	1/2 Ketuk	1/4 Ketuk

Tabel 2.2.
Harga Notasi

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ritmis dapat disebut dengan irama yang terdiri dari unsur-unsur *beat*, aksen, birama, *syncopation* dan

tempo yang teratur dan digambarkan melalui simbol not.

Cara memainkan marakas seringkali dengan cara diguncangkan, hingga material di dalamnya membentur dinding bagian dalam dari material luarnya dan menghasilkan bunyi karakteristik yang khas atau suara yang tajam.

Pada penelitian ini dipilih media marakas berbentuk pinguin sebagai media pembelajaran bermain musik ritmis karena pembuatannya cukup mudah. Bahan yang digunakan bisa didapat dari lingkungan sekitar anak yaitu botol bekas minuman *softdrink*. Bentuknya yang lucu akan menambah semangat anak untuk memainkan alat musik ini. Perawatan yang mudah juga akan memudahkan guru serta anak untuk menyimpannya.



Gambar 1. Marakas Pinguin

Pola ritme yang digunakan pada kegiatan bermain marakas pinguin ditulis menggunakan bentuk penulisan notasi balok. Pola ini menggunakan 2 fungsi paranada, yaitu:

- 1) Garis paranada atas untuk pola ritme marakas 1.
- 2) Garis paranada bawah untuk pola ritme marakas 2.

Langkah-langkah dalam memainkan marakas pinguin adalah sebagai berikut:

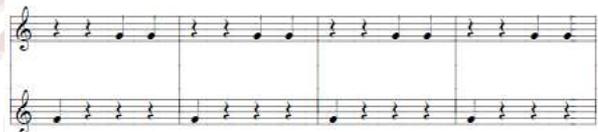
- 1) Dalam pelaksanaannya dimainkan dengan kelompok besar yang terdiri dari 5 anak yang memainkan marakas 1, dan 5 anak yang memainkan marakas 2.
- 2) Untuk menanamkan pemahaman tentang pola ritme digunakan pola sederhana terlebih dahulu. Pada saat pengenalan awal menggunakan suara mulut terlebih dahulu yaitu dengan suara cik dan dum, setelah anak memahami pola cik dan dum,

maka dilanjutkan dengan menggunakan alat musik marakas pinguin.

- 3) Setelah anak mampu memahami pola ritme sederhana baru di-*treatment*-kan menggunakan dua pola ritme yang berbeda namun dimainkan secara bersama-sama.
- 4) Pola ritme yang digunakan terdiri dari tiga motif yaitu: motif 1, motif 2 dan motif 3. Pola ritme menggunakan birama 4/4. Dalam satu ruas birama terdapat empat ketukan yang dimainkan berdasarkan harga notasinya. Pola ritme yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Pola Ritme Motif Satu



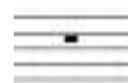
Gambar 2.3. Pola Ritme Motif Dua



Keterangan:



Tanda diam satu ketuk diilustrasikan dengan suara dum



Tanda diam empat ketuk diilustrasikan dengan suara dum



Tanda bunyi marakas satu ketukan diilustrasikan dengan suara cik

- 5) Pola ritme pada marakas 1 (garis paranada atas) dan marakas 2 (garis paranada bawah), dimainkan secara bersama-sama sesuai intruksi guru. Motif satu dimainkan pada pra tindakan, motif dua dimainkan pada saat siklus I dan II, sedangkan motif tiga dimainkan pada saat siklus III. Dalam

siklus nantinya, proses pembelajaran pola ritmis ini dipraktikkan anak secara berulang-ulang (metode *drill*).

Anak-anak dengan kemampuan awal rendah diberi tindakan (*treatment*) menggunakan metode *drill* yaitu metode latihan. Selanjutnya anak melaksanakan instruksi dari guru dan menirukan cara menggoncangkan marakas yang dicontohkan oleh guru. Peran guru sebagai fasilitator, inspirator dan motivator. Pada akhirnya kemampuan anak yang sebelumnya masih rendah akan dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian dengan pendekatan *Class Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI yang beralamat di Jalan Mawar Nomor 312 Desa Jajar Kecamatan Wates Kabupaten Kediri dengan jumlah peserta didik 10 anak dalam satu kelas yang terdiri dari 2 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama 7 bulan, yaitu pada bulan Oktober 2017 sampai Mei 2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada hari efektif masuk sekolah. Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang terkait.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Kemudian, Alat ukur yang digunakan dalam penilaian proses pembelajaran berupa lembar pengamatan yang mencakup 2 (dua) aspek keterampilan, antara lain: ketepatan tempo atau kekompakan dan ketepatan pola *rhythm*. Format lembar pengamatan dan pedoman penilaian tes pengamatan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai											
		Ketepatan Tempo				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %		Ketepatan Pola <i>Rhythm</i>				Kriteria Ketuntasan Minimal 75 %	
		1	2	3	4	Bel um Tun tas	Tun tas	1	2	3	4	Bel um Tun tas	Tun tas
1.												
2.												
3.												

Tabel 3.1.

Instrumen Lembar Penilaian Unjuk Kerja Bermain Musik Ritmis melalui Media Marakas Pinguin dengan Metode *Drill* pada Siklus ...

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Ketepatan Tempo	BS B	Anak dapat menggoncangkan marakas pinguin sesuai tempo dengan benar secara berkelompok dan tanpa bantuan guru serta dapat membantu atau mengingatkan temannya.
	BS H	Anak dapat menggoncangkan marakas pinguin sesuai tempo dengan benar secara berkelompok tanpa bantuan guru.
	MB	Anak dapat menggoncangkan marakas pinguin sesuai tempo namun masih belum benar atau masih dibantu guru.
	BB	Anak belum dapat menggoncangkan marakas pinguin sesuai tempo.
Ketepatan Pola <i>Rhythm</i>	BS B	Anak dapat memainkan pola <i>rhythm</i> dengan baik dan dapat membantu/mengingat teman.
	BS H	Anak dapat memainkan pola <i>rhythm</i> secara berkelompok dengan baik.
	MB	Anak dapat memainkan pola <i>rhythm</i> secara berkelompok dengan bantuan.
	BB	Anak belum dapat memainkan pola <i>rhythm</i> secara berkelompok.

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah/ Anak	Persentase
1	Ketepatan Tempo *	BSB		
		BSH		
		MB		
		BB		
Jumlah				

2	Ketepatan Pola Rhythm #	BSB		
		BSH		
		MB		
		BB		
Jumlah				
Persentase Keberhasilan berdasarkan 2 aspek penilaian		* dan #		

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Prosentase yang mendapatkan skor
 f = Nilai yang diperoleh subjek
 N = Jumlah keseluruhan subjek

Kriteria penilaian dalam penelitian dikelompok usia 5-6 tahun PAUD SAKA SEKOLAH ALAM KADIRI Kabupaten Kediri dikatakan sudah mencapai keberhasilan dalam penelitian ini apabila diperlihatkan 85% anak mampu memainkan marakas sesuai pola ritme dan ketepatan tempo.

Tabel 3.3. Hasil Analisis Data Observasi Bermain Musik Ritmis melalui Media Marakas Pinguindengan Metode Drill Siklus ...

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis pada siklus...pada:

- Aspek ketepatan tempo
 Terdapatanak (.....%) yang mendapatkan skor 4 atau kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), anak (.....%) yang mendapatkan skor 3 atau kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan), anak (.....%) yang mendapatkan skor 2 atau kriteria MB (Mulai Berkembang), anak (.....%) yang mendapatkan skor 1 atau kriteria BB (Belum Berkembang).
- Aspek ketepatan pola *rhythm*
 Terdapatanak (.....%) yang mendapatkan skor 4 atau kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik), anak (.....%) yang mendapatkan skor 3 atau kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan), anak (.....%) yang mendapatkan skor 2 atau kriteria MB (Mulai Berkembang), anak (.....%) yang mendapatkan skor 1 atau kriteria BB (Belum Berkembang).

Tinggi rendahnya keterampilan dalam proses pembelajaran diketahui dari nilai hasil pengamatan yang dilakukan. Metode *drill* diharapkan dapat mengefektifkan proses peningkatan keterampilan bermain musik ritmis. Semakin lama intensitas belajar/latihan, maka semakin tinggi pula keterampilan yang dimiliki oleh anak.

Analisis data untuk menghitung prosentase keberhasilan penggunaan metode *drill* pada peningkatan keterampilan bermain musik ritmis melalui marakas pinguin, adalah sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I dilaksanakan selama satu pertemuan yaitu pada tanggal 03 Maret 2018 sebanyak 10 anak. Pada siklus I, proses pembelajaran berlangsung sesuai rencana pembelajaran yang telah ditetapkan dengan praktik memainkan marakas pinguin dengan aspek yang dinilai adalah pola ritme dan ketepatan tempo. Data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus ini adalah sebagai berikut:

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah/ Anak	%
1	Ketepatan Tempo	4	-	0%
		3	3	30%
		2	6	60%
		1	1	10%
Jumlah			10	100%
2	Pola Ritme	4	-	0%
		3	4	40%
		2	5	50%
		1	1	10%
Jumlah			10	100%
Persentase Keberhasilan berdasarkan 2 aspek penilaian		1. Terdapat 3 anak (30%) Sudah pada ketepatan temponya. 2. Terdapat 4 anak (40%) Sudah dalam melakukan pola ritmenya.		

Tabel 1. Hasil Analisis Data Observasi tentang Bermain Musik Ritmis melalui Media Marakas Pinguin dengan Metode Drill Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis pada siklus I pada:

1. Aspek ketepatan tempo

Terdapat 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 3 anak (30%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 6 anak (60%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 1 anak (10%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

2. Aspek pola ritme

Terdapat 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 4 anak (40%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 5 anak (50%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 1 anak (10%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

Tahap Refleksi

Setelah dilakukan tindakan dan pengamatan tentang aktivitas dan hasil belajar pada siklus I, peneliti melakukan refleksi. Hasil refleksi berdasarkan observasi dan pemberian tes praktik pada siklus I adalah anak-anak masih banyak yang mengalami kesulitan pada ketepatan tempo dan pola ritme secara benar. Terdapat 7 anak yang belum mengalami ketuntasan pada ketepatan temponya, anak tersebut adalah Nabil, Aydin, Zidni, Daffa, Rayhan, Raffa, Arya. Penyebabnya adalah ke 7 anak tersebut masih bermain secara individu (main sesuka hati). Sedangkan pada pola ritme, terdapat 6 anak yang belum mengalami ketuntasan. Anak tersebut adalah Aydin, Zidni, Daffa, Rayhan, Raffa, dan Arya. Penyebabnya juga sama yaitu main sesuka hatinya. Media marakas penguin sangat menarik, jika tidak dikontrol dalam memainkannya maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama satu pertemuan yaitu pada tanggal 17 Maret 2018 sebanyak 10 anak. Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung sesuai rencana pembelajaran yang telah ditetapkan dengan praktik memainkan marakas penguin dengan aspek yang dinilai adalah pola ritme dan ketepatan tempo. Data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Observasi tentang Bermain Musik Ritmis melalui Media Marakas Penguin dengan Metode *Drill* Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah/ Anak	%
1	Ketepatan Tempo	4	-	0%
		3	7	70%
		2	3	30%
		1	-	0%
Jumlah			10	100%
2	Pola Ritme	4	-	0%
		3	7	70%
		2	3	30%
		1	-	0%
Jumlah			10	100%
Persentase Keberhasilan berdasarkan 2 aspek penilaian		1. Terdapat 7 anak (70%) Sudah Tercapai pada ketepatan temponya. 2. Terdapat 7 anak (70%) Sudah Tercapai dalam melakukan pola ritmenya.		

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis pada siklus I pada:

1. Aspek ketepatan tempo

Terdapat 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 7 anak (70%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 3 anak (30%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

2. Aspek pola ritme

Terdapat 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 7 anak (70%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 3 anak (30%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

Tahap Refleksi

Setelah dilakukan tindakan dan pengamatan tentang aktivitas dan hasil belajar pada siklus II, peneliti melakukan refleksi. Hasil refleksi berdasarkan observasi dan pemberian tes praktik pada siklus II adalah anak-anak masih banyak yang mengalami perubahan dalam memainkan sesuai tempo dan pola ritmenya yaitu mulai stabil. Masih terdapat 3 anak yang belum mengalami ketuntasan pada ketepatan temponya, anak tersebut adalah Aydin, Rayhan, Raffa.

Penyebabnya adalah ke 3 anak tersebut masih bermain secara individu (main sesuka hati). Sedangkan pada pola ritme, terdapat 3 anak yang belum mengalami ketuntasan. Anak tersebut adalah Aydin, Rayhan, Raffa. Penyebabnya juga sama yaitu main sesuka hatinya.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Siklus III dilaksanakan selama satu pertemuan yaitu pada tanggal 14 April 2018 sebanyak 10 anak. Pada siklus III, proses pembelajaran berlangsung sesuai rencana pembelajaran yang telah ditetapkan dengan praktik memainkan marakas pinguin dengan aspek yang dinilai adalah pola ritme dan ketepatan tempo. Data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus ini adalah sebagai berikut:

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah/ Anak	Persentase
1	Ketepatan Tempo *	BSB		
		BSH		
		MB		
		BB		
Jumlah				
2	Ketepatan Pola Rhythm #	BSB		
		BSH		
		MB		
		BB		
Jumlah				
Persentase Keberhasilan berdasarkan 2 aspek penilaian		* dan #		

Tabel 3. Hasil Analisis Data Observasi tentang Bermain Musik Ritmis melalui Media Marakas Pinguin dengan Metode *Drill* Siklus III

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis pada siklus I pada:

1. Aspek ketepatan tempo

Terdapat 3 anak (30%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 6 anak (60%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 1 anak (10%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

2. Aspek pola ritme

Terdapat 3 anak (30%) yang mendapat kriteria perolehan skor 4, 6 anak (60%) yang mendapat kriteria perolehan skor 3, 1 anak (10%) yang mendapat kriteria perolehan skor 2, 0 anak (0%) yang mendapat kriteria perolehan skor 1.

Tahap Refleksi

Setelah dilakukan tindakan dan pengamatan tentang aktivitas dan hasil

belajar pada siklus III, peneliti melakukan refleksi. Hasil refleksi berdasarkan observasi dan pemberian tes praktik pada siklus III adalah anak-anak masih banyak yang mengalami perubahan dalam memainkan sesuai tempo dan pola ritmenya yaitu mulai stabil. Hanya saja ada 1 anak yang belum mengalami ketuntasan yaitu Rayhan. Secara psikologis, dia tidak mau melakukan kegiatan sesuai perintah guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada aspek penilaian ketepatan tempo sebanyak 3 orang (30%) di siklus I, sebanyak 7 orang (70%) di siklus II, dan 9 anak dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 90% pada siklus III. Dan pola ritme sebanyak 4 orang (40%) di siklus I, sebanyak 7 anak (70%), dan 9 anak dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 90% pada pelaksanaan di siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui praktik memainkan marakas pinguin dengan aspek yang dinilai adalah pola ritme dan ketepatan tempo, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat **diterima**.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui pelaksanaan praktik pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan pola ritmis melalui media marakas pinguin, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini dinyatakan berhasil sehingga kegiatan pembelajaran ini menjadi tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Dermawanto, Agus. 2012. *Penggunaan Media Alat Musik Ritmis dan Melo-dis Materi Mengenal Alat Musik Rit-mis dan Melodis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 01 Wiyorowetan Ulujami Pemalang*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Semarang: UNNES

- Hilal, Rangga S. 2007. *Alat-Alat Musik*. Jakarta Barat: PT. Mapan.
- Nedler, Mac. 1986. *Reading Skill and Media*. NewYork: Wesk Publishing Company.
- Nurulloh, Achmad. 2013. *Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa dalam Bermain Ritmis melalui Metode Latihan dan Media Audio di SD IT Luqman Al-Hakim Internasional Kota Gede, Yogyakarta*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Robbin. 2000. *The National Curriculum*. London: Departement for Education and Employment.
- Sukohardi, Al. 2009. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Suyadi. 2011. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT. Pustaka Intan Madani.

