

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Implementasi Permainan Gamelan Mini

1. Implementasi

Istilah implementasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan, penerapan. Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu kegiatan yang disusun secara terencana dengan mekanisme tertentu dan memerlukan keterampilan, kepemimpinan dan motivasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.¹⁷ Pengertian implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan (Unang, 2021:2)

Pembelajaran adalah proses interaksi dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik

agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun (Aprida, 2023:12)

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar. Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subyek didik sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas, dan prosedur yang harus dipersiapkan. Istilah implementasi pembelajaran dapat berarti pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran. Secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan pembelajaran. Menurut Asep Jihad, implementasi pembelajaran adalah proses peletakan kedalam praktek tentang suatu ide, program, atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai atau mengharapkan perubahan (Unang, 2021:5).

2. Gamelan Mini

a. Sejarah Gamelan

Gamelan merupakan seperangkat alat music khas Indonesia yang kelengkapan instrumentnya dapat disejajarkan dengan simfoni orchestra di dunia barat (Hadi Santoso, 2017) Gamelan adalah ensembel

musik yang biasanya menonjolkan metalofon, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya/alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama. Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa gamel yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran an yang menjadikannya kata benda. Orkes gamelan kebanyakan terdapat di pulau Jawa, Madura, Bali, dan Lombok di Indonesia dalam berbagai jenis ukuran dan bentuk ensemble. Di Bali dan Lombok saat ini, dan di Jawa lewat abad ke-18, istilah gong lebih dianggap sinonim dengan gamelan (Yayat N, 2017)

Kemunculan gamelan didahului dengan budaya Hindu-Budha yang mendominasi Indonesia pada awal masa pencatatan sejarah, yang juga mewakili seni asli Indonesia. Instrumennya dikembangkan hingga bentuknya sampai seperti sekarang ini pada zaman Kerajaan Majapahit. Dalam perbedaannya dengan musik India, satu-satunya dampak ke-India-an dalam musik gamelan adalah bagaimana cara menyanyikannya. Dalam mitologi Jawa, gamelan diciptakan oleh Sang Hyang Guru pada Era Saka, dewa yang menguasai seluruh tanah Jawa, dengan istana di gunung Mahendra di Medangkamulan (sekarang Gunung Lawu). Sang Hyang Guru pertama-tama menciptakan gong untuk memanggil

para dewa. Untuk pesan yang lebih spesifik kemudian menciptakan dua gong, lalu akhirnya terbentuk set gamelan. Gambaran tentang alat musik ensembel pertama ditemukan di Candi Borobudur, Magelang Jawa Tengah, yang telah berdiri sejak abad ke-8. Alat musik semisal suling bambu, lonceng, kendhang dalam berbagai ukuran, kecapi, alat musik berdawai yang digesek dan dipetik, ditemukan dalam relief tersebut. Namun, sedikit ditemukan elemen alat musik logamnya. Bagaimanapun, relief tentang alat musik tersebut dikatakan sebagai asal mula gamelan. Penalaan dan pembuatan orkes gamelan adalah suatu proses yang kompleks. Gamelan menggunakan empat cara penalaan, yaitu sléndro, pélog, “Degung” (khusus daerah Sunda, atau Jawa Barat), dan “madenda” (juga dikenal sebagai diatonis, sama seperti skala minor asli yang banyak dipakai di Eropa. ernyata, gamelan punya sejarah yang cukup panjang di Indonesia pada abad ke-8 sampai abad ke-11. Alat musik tradisional ini muncul dan berkembang sejak zaman kerajaan Hindu-Buddha di wilayah Sumatera, Jawa, dan Bali.

Hal tersebut tertera jelas pada dinding Candi Borobudur yang berisi tentang alat musik gamelan di zaman kerajaan Sriwijaya pada abad ke-6 sampai 13 Masehi. Dulu, seseorang yang ahli bermain gamelan

dianggap punya sifat yang berani dan bijaksana. Maka dari itu, para keluarga kerajaan dan bangsawan sangat diharapkan menguasai alat musik satu ini. Masyarakat Jawa percaya bahwa gamelan pertama kali diciptakan oleh Sang Hya Era Saka, Dewa Penguasa tanah Jawa. Gong menjadi alat musik yang pertama kali diciptakan dan dipakai untuk memanggil para dewa. Seiring berjalannya waktu, terciptalah instrumen musik gamelan lainnya. Gamelan menunjukkan kepopulerannya pada zaman kerajaan Majapahit, malahan sampai ada jadwal pertunjukan di pengadilan. Tak berhenti di sana, alat musik ini pun digunakan untuk menyebarkan agama Islam oleh Sunan Bonang, salah satu tokoh Walisongo. Sunan Bonang menggunakan gamelan yang kental dengan nuansa Hindu-Budha sebagai media untuk menyampaikan dakwah ajaran Islam. Ia berusaha untuk menyesuaikan dengan masyarakat Jawa agar dakwah-dakwahnya bisa diterima oleh mereka.

Musik Gamelan merupakan gabungan pengaruh seni luar negeri yang beraneka ragam. Kaitan not nada dari Cina, instrumen musik dari Asia Tenggara, drum band dan gerakan musik dari India, bowed string dari daerah Timur Tengah, bahkan style militer Eropa yang kita dengar pada musik tradisional Jawa dan Bali sekarang ini.

Berdasarkan data-data pada relief dan kitab-kitab kesusastaan diperoleh petunjuk bahwa paling tidak ada pengaruh India terhadap keberadaan beberapa jenis gamelan Jawa. Keberadaan musik di India sangat erat dengan aktivitas keagamaan. Musik merupakan salah satu unsur penting dalam upacara keagamaan. Di dalam beberapa kitab-kitab kesastraan India seperti kitab Natya Sastra seni musik dan seni tari berfungsi untuk aktivitas upacara. keagamaan. Secara keseluruhan kelompok musik di India disebut 'vaditra' yang dikelompokkan menjadi 5 kelas, yakni: tata (instrumen musik gesek), begat (instrumen musik petik), sushira (instrumen musik tiup), dhola (kendang), ghana (instrumen musik pukul). Pengelompokan yang lain adalah: (Widayat & Purwadi, 2016)

- 1) Avanaddha vadya, bunyi yang dihasilkan oleh getaran selaput kulit karena dipukul.
- 2) Ghana vadya, bunyi dihasilkan oleh getaran alat musik itu sendiri.
- 3) Sushira vadya, bunyi dihasilkan oleh getaran udara dengan ditiup.
- 4) Tata vadya, bunyi dihasilkan oleh getaran dawai yang dipetik atau digesek.

Klasifikasi tersebut dapat disamakan dengan membranofon (Avanaddha vadya), ideofon (Ghana

vadya), aerofon (sushira vadya), kordofon (tata vadya). Irama musik di India disebut “laya” dibakukan dengan menggunakan pola ‘tala’ yang dilakukan dengan kendang. Irama tersebut dikelompokkan menjadi: druta (cepat), madhya (sedang), dan vilambita (lamban).

b. Jenis Gamelan

Gamelan adalah seperangkat alat musik dengan nada pentatonis, yang terdiri dari : Kendang, Bonang, Bonang Penerus, Demung, Saron, Peking (Gamelan), Kenong & Kethuk, Slenthem, Gender, Gong, Gambang, Rebab,, Siter, Suling. Komponen utama alat musik gamelan adalah : bambu, logam, dan kayu. Masing-masing alat memiliki fungsi tersendiri dalam pagelaran musik gamelan

Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa “gamel” yang berarti memukul / menabuh, diikuti akhiran “an” yang menjadikannya sebagai kata benda. Sedangkan istilah gamelan mempunyai arti sebagai satu kesatuan alat musik yang dimainkan bersama. Tidak ada kejelasan tentang sejarah terciptanya alat musik ini. Tetapi, gamelan diperkirakan lahir pada saat budaya luar dari Hindu – Budha mendominasi Indonesia. Walaupun pada perkembangannya ada perbedaan dengan musik India, tetap ada beberapa ciri yang tidak hilang, salah satunya adalah cara “menyanyikan” lagunya penyanyi

pria biasa disebut sebagai wiraswara dan penyanyi wanita disebut waranggana (Ibid)

Menurut mitologi Jawa, gamelan diciptakan oleh Sang Hyang Guru pada Era Saka. Beliau adalah dewa yang menguasai seluruh tanah Jawa, dengan istana yang berada di gunung Mahendra di daerah dangkamulan (sekarang Gunung Lawu). Alat musik gamelan yang pertama kali diciptakan adalah “gong”, yang digunakan untuk memanggil para dewa. Setelah itu, untuk menyampaikan pesan khusus, Sang Hyang Guru kembali menciptakan beberapa peralatan lain seperti dua gong, sampai akhirnya terbentuklah seperangkat gamelan. Pada jaman Majapahit, alat musik gamelan mengalami perkembangan yang sangat baik hingga mencapai bentuk seperti sekarang ini dan tersebar di beberapa daerah seperti Bali, dan Sunda (Jawa Barat).

Bukti otentik pertama tentang keberadaan gamelan ditemukan di Candi Borobudur, Magelang Jawa Tengah yang berdiri sejak abad ke-8. Pada relief-nya terlihat beberapa peralatan seperti suling bambu, lonceng, kendhang dalam berbagai ukuran, kecap, alat musik berdawai yang digesek dan dipetik, termasuk sedikit gambaran tentang elemen alat musik logam. Perkembangan selanjutnya, gamelan dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang dan tarian. Sampai

akhirnya berdiri sebagai musik sendiri dan dilengkapi dengan suara para sinden

Gamelan yang berkembang di Jawa Tengah, sedikit berbeda dengan Gamelan Bali ataupun Gamelan Sunda. Gamelan Jawa memiliki nada yang lebih lembut apabila dibandingkan dengan Gamelan Bali yang rancak serta Gamelan Sunda yang mendayu-dayu dan didominasi suara seruling. Menurut beberapa penelitian, perbedaan itu adalah akibat dari pengungkapan terhadap pandangan hidup “orang jawa” pada umumnya. Oleh sebab itu, “orang jawa” lalu menghindari ekspresi yang meledak-ledak serta selalu berusaha mewujudkan toleransi antar sesama. Wujud paling nyata dalam musik gamelan adalah tarikan tali rebab yang sedang, paduan seimbang bunyi kenong, saron kendang dan gambang serta suara gong pada setiap penutup irama (Ibid)

c. Bagian Alat Musik Gamelan

Bagian Alat Musik Gamelan, nama-nama alat musik dalam Gamelan Jawa: (Ibid)

1) Kendhang:

Terbuat dari kulit hewan (Sapi atau kambing) Kendhang berfungsi utama untuk mengatur irama. Kendhang ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu. Jenis kendang yang kecil disebut ketipung, yang menengah disebut kendang ciblon/kebar.

Pasangan ketipung ada satu lagi bernama kendang gedhe biasa disebut kendang kalih. Kendang kalih dimainkan pada lagu atau gendhing yang berkarakter halus seperti ketawang, gendhing kethuk kalih, dan ladrang irama dadi. Bisa juga dimainkan cepat pada pembukaan lagu jenis lancar, ladrang irama tanggung. Untuk bermain kendhang, dibutuhkan orang yang sangat mendalami budaya Jawa, dan dimainkan dengan perasaan naluri si pemain, tentu saja dengan aturan-aturan yang ada.

2) Demung, Saron, Peking

Alat ini berbentuk bilahan dengan enam atau tujuh bilah (satu oktaf) ditumpangkan pada bingkai kayu yang juga berfungsi sebagai resonator. Instrumen ini ditabuh dengan tabuh dibuat dari kayu. Menurut ukuran dan fungsinya, terdapat tiga jenis saron: – demung (Paling besar), -saron (Sedang) dan peking (Paling kecil). DEMUNG Alat ini berukuran besar dan beroktaf tengah. Demung memainkan balungan gendhing dalam wilayahnya yang terbatas. Umumnya, satu perangkat gamelan mempunyai satu atau dua demung. Tetapi ada gamelan di kraton yang mempunyai lebih dari dua demung. SARON Alat ini berukuran sedang dan beroktaf tinggi.

Seperti demung, saron barung memainkan balungan dalam wilayahnya yang terbatas. Pada teknik tabuhan imbal-imbalan, dua saron memainkan lagu jalin menjalin yang bertempo cepat. Seperangkat gamelan mempunyai dua saron, tetapi ada gamelan yang mempunyai lebih dari dua saron. PEKING Berbentuk saron yang paling kecil dan beroktaf paling tinggi. Saron panerus atau peking ini memainkan tabuhan rangkap dua atau rangkap empat lagu balungan.

3) Bonang

Bonang dibagi menjadi dua jenis, yaitu bonang barung dan bonang panerus. Perbedaannya pada besar dan kecilnya saja, dan juga pada cara memainkan iramanya. Bonang barung berukuran besar, beroktaf tengah sampai tinggi, adalah salah satu dari instrumen-instrumen pemuka dalam ansambel. Khususnya dalam teknik tabuhan pipilan, pola-pola nada yang selalu mengantisipasi nada-nada yang akan datang dapat menuntun lagu instrumen-instrumen lainnya. Pada jenis gendhing bonang, bonang barung memainkan pembuka gendhing dan menuntun alur lagu gendhing. Pada teknik tabuhan imbal-imbalan, bonang barung tidak berfungsi sebagai lagu penuntun; ia membentuk pola-pola lagu jalin-menjalin dengan bonang panerus, dan pada aksen aksen penting

bonang boleh membuat sekaran (lagu-lagu hiasan), biasanya di akhiran kalimat lagu.

Bonang panerus adalah bonang yang kecil, beroktaf tinggi. Pada teknik tabuhan pipilan, irama bonang panerus memiliki kecepatan dalam bermain dua kali lipat dari pada bonang barung. Walaupun mengantisipasi nada-nada balungan, bonang panerus tidak berfungsi sebagai lagu tuntunan, karena kecepatan dan ketinggian wilayah nadanya. Dalam teknik tabuhan imbal-imbalan, bekerja sama dengan bonang barung, bonang panerus memainkan pola-pola lagu jalin menjalin.

4) Slenthem

Menurut konstruksinya, slenthem termasuk keluarga gender; malahan kadang-kadang ia dinamakan gender panembung. Tetapi slenthem mempunyai bilah sebanyak bilah saron; Slenthem beroktaf paling rendah dalam kelompok instrumen saron. Seperti demung dan saron barung, slenthem memainkan lagu balungan dalam wilayahnya yang terbatas.

5) Kethuk dan Kenong

Kenong merupakan satu set instrumen jenis mirip gong berposisi horisontal, ditumpangkan pada tali yang ditegangkan pada bingkai kayu. Dalam

memberi batasan struktur suatu gendhing, kenong adalah instrumen kedua yang paling penting setelah gong.

Kenong membagi gongan menjadi dua atau empat kalimat kalimat kenong. Di samping berfungsi menggaris-bawahi struktur gendhing, nada-nada kenong juga berhubungan dengan lagu gendhing; ia bisa memainkan nada yang sama dengan nada balungan; ia boleh juga mendahului nada balungan berikutnya untuk menuntun alun lagu gendhing; atau ia dapat memainkan nada berjarak satu kempyung dengan nada balungan, untuk mendukung rasa pathet. Pada kenongan bergaya cepat, dalam ayaka yakan, srepegan, dan sampak, tabuhan kenong menuntun alur lagu gendhing-gendhing tersebut. Kethuk sama dengan kenong, fungsinya juga sama dengan kenong. Kethuk dan kenong selalu bermain jalin-menjalin, perbedaannya pada irama bermainnya saja.

6) Gender

Instrumen terdiri dari bilah-bilah metal ditegangkan dengan tali di atas bumbung-bumbung resonator. Gender ini dimainkan dengan tabuh berbentuk bulat (dilingkari lapisan kain) dengan tangkai pendek. Sesuai dengan fungsi lagu, wilayah nada, dan ukurannya, ada dua macam gender:

a) gender barung dan

b) gender panerus.

7) Gambang

Instrumen dibuat dari bilah-bilah kayu dibingkai pada

gerobogan yang juga berfungsi sebagai resonator. Berbilah tujuh-belas sampai dua-puluh bilah, wilayah gambang mencakup dua oktaf atau lebih. Gambang dimainkan dengan tabuh berbentuk bundar dengan tangkai panjang biasanya dari tanduk/sungu. Kebanyakan gambang memainkan gembyangan (oktaf) dalam gaya pola pola lagu dengan ketukan ajeg. Gambang juga dapat memainkan beberapa macam ornamentasi lagu dan ritme, seperti permainan dua nada dipisahkan oleh dua bilah, atau permainan dua nada dipisahkan oleh enam bilah, dan pola lagu dengan ritme-ritme sinkopasi.

8) Rebab

Instrumen kawat-gesek dengan dua kawat ditegangkan pada selajur kayu dengan badan berbentuk hati ditutup dengan membran (kulit tipis) dari babad sapi. Sebagai salah satu dari instrumen pemuka, rebab diakui sebagai pemimpin lagu dalam ansambel, terutama dalam gaya tabuhan lirih. Pada kebanyakan gendhing-gendhing, rebab memainkan

lagu pembuka gendhing, menentukan gendhing, laras, dan pathet yang akan dimainkan. Wilayah nada rebab mencakup luas wilayah gendhing apa saja. Maka alur lagu rebab memberi petunjuk yang jelas jalan alur lagu gendhing. Pada kebanyakan gendhing, rebab juga memberi tuntunan musikal kepada ansambel untuk beralih dari seksi yang satu ke yang lain.

9) Siter

Siter merupakan bagian ricikan gamelan yang sumber bunyinya adalah string (kawat) yang teknik menabuhnya dengan cara di petik. Jenis instrumen ini di lihat dari bentuk dan warna bunyinya ada tiga macam, yaitu siter, siter penerus (ukurannya lebih kecil dari pada siter), dan clempung (ukurannya lebih besar dari pada siter). Dalam sajian karawitan klenengan atau konser dan iringan wayang fungsi siter sebagai pangrengga lagu.

d. Gamelan Untuk Anak Usia Dini

Gamelan mini utk usia anak-anak memiliki suara nada yg bagus sehingga bisa utk mainan anak anda guna melatih motorik dan kreatifitas mereka sejak dini. Menghadirkan nuansa keceriaan khas Indonesia dengan ukuran yang lebih kecil dari ukuran gamelan yg sesungguhnya tetapi bisa berbunyi jika dimainkan.

Bagus untuk memperkenalkan seni dan budaya kepada anak-anak (Hadi Santoso, 2007)

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan. Dimana anak saling berinteraksi dengan orang lain, dilakukan dengan senang hati atau inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal atau imajinasi, dan menggunakan seluruh anggota tubuhnya (Ayunita Deviyanti, 2013)

Bermain juga dapat diartikan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dan tanpa mempertimbangan hasil akhirnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dunia, berinteraksi dengan orang lain,

mengekspresikan dan mengontrol emosi serta mengembangkan kapabilitas simbolis mereka. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dengan bermain anak akan melatih otot-otot untuk mencapai keseimbangan dan keterampilan gerakan tertentu. Disamping itu, anak menikmati pengulangan dan bergerak untuk memperoleh kesenangan karena penuh semangat dan penuh energi untuk bertualang. Oleh karena itu, anak seharusnya diberi kesempatan untuk bermain sehingga gerakannya dapat diperhalus melalui pengulangan dan latihan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang. Mayesty memandang kegiatan bermain sarana sosialisasi di harapkan dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dan lingkungan sekitarnya. Sedangkan menurut Catron dan Allen mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan

pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, meningkatkan aspek kecerdasan dan menyenangkan bagi anak. Fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan kreativitas. Berikut ini fungsi bermain antara lain: (Norvan Adi Wiyani, 2016)

- 1) Memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih morik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- 2) Mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, serta anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- 3) Mengembangkan kemampuan intelektual karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di

lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingin tahuannya.

- 4) Mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Aktivitas beregerak (moving) dan bersuara (noice) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal disekolah. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru. Beberapamanfaat bermain sebagai berikut: (Ayunita Depiyanti, 2016)

1) Learning by doing

Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan sebagainya. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak.

2) Mengembangkan otak kanan

Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya.

3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak

Bermain dapat menjadi sarana untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Anak juga dapat mempelajari arti nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya.

4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima

Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai take and give dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, dan saling menghargai pemberian orang lain

5) Mengasah ragam kemampuan anak

Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi, dan memecahkan masalah. Berbagai ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui dilingkungan sosialnya.

a. Faktor-faktor Bermain Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Kesehatan Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain.
- 2) Inteligensi Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyukai permainan yang banyak merangsang daya berpikir, misalnya permainan drama, menonton film, dan bermain alat musik.
- 3) Jenis Kelamin Anak perempuan lebih sedikit lebih sedikit menghabiskan energi untuk bermain, misalnya memanjat, berlari-lari atau kegiatan lainnya. Perbedaan

ini bukan berarti anak perempuan kurang sehat di banding anak laki-laki melainkan pandangan masyarakat yang menganggap anak perempuan sebaiknya bertingkah laku lembut.

- 4) Lingkungan Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.
- 5) Status Sosial Ekonomi Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang statusekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

Adapun kegiatan bermain adalah sebagai berikut:
(Ayunitia Deviyanti, 2013)

- 1) Permainan Sensori Motorik ($\pm 3/4$ bulan-1/2 tahun)
Bermain di ambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor $\leq 3-4$ bulan belum di kategorikan sebagai kegiatan bermain.
- 2) Permainan simbolik ($\pm 2-7$ tahun) Merupakan ciri pra operasional pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

3) Permainan Sosial yang memiliki aturan ($\pm$ 8-11tahun)
Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan yang dikendalikan peraturan.

4) Permainan yang memiliki aturan dan olahraga ($\geq$ 11tahun) Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak. Meskipun aturannya jauh lebih ketat anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi.

Macam-Macam Bentuk Bermain meliputi: (Diana Mutiah, 2012)

1) Bermain sosial, misalnya partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda.

2) Bermain sendiri, misalnya anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya.

3) Bermain paralel, misalnya kegiatan bermain dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri.

4) Bermain asosiatif, misalnya kegiatan bermain dimana beberapa anak bermain bersama tetapi tidak ada suatu peraturan.

5) Bermain kooperatif, misalnya masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Contohnya: anak bermain toko-tokoan.

6) Bermain dengan benda, misalnya anak bermain dengan kartukartuan.

7) Bermain sosio-drama, misalnya bermain peran

Macam-macam jenis kegiatan bermain bagi anak usia dini antara lain: (Yuliani Nurani, 2010)

1) Bermain berdasarkan jumlah pelakunya, terdiri dari 2 yaitu: bermain personal adalah kegiatan bermain yang dilakukan dengan menggunakan berbagai objek yang konkret. Contohnya: anak bermain membuat perahu-perahuan dari kertas origami, meronce, mewarnai, menggambar, dan sebagainya. Sedangkan bermain kolektif adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan berbagai objek.

2) Bermain berdasarkan jenis aktivitasnya ada 2 yaitu: fisik merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan melibatkan gerak motorik kasar, motorik halus, serta alat inderanya. Berikut ini ada 2 jenis kegiatan bermain fisik anak yaitu: bermain fisik personal-kompetitif adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak dengan berbagai aktivitas

fisik yang hasil akhirnya adalah meraih suatu kemenangan. Jadi, ada unsur perlombaan pada kegiatan bermain kompetitif. Contohnya, anak bermain balap karung, balap egrang, balap lari dan sebagainya. Bermain fisik kolaboratif-kompetitif merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak yang tujuan akhirnya adalah mereka dapat saling bersama untuk meraih suatu kemenangan. Contohnya, bermain bola, lari, estafet, dan tarik tambang. Sedangkan bermain imajinasi merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak maupun sekelompok anak dengan melibatkan aktivitas mental (psikis) dan benda-benda kongkret. Contoh kegiatan bermain imajinasi seperti bermain peran, bermain dagang-dagangan, telpon-telponan, bermain perangperangan, dan lainnya.

- 3) Bermain berdasarkan alat mainannya, ada 2 yaitu: bermain permainan manual merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak dengan menggunakan berbagai alat permainan yang tidak memerlukan mesin. Ini berarti anak menjadi penggerak utama alat permainan tersebut. contohnya, anak bermain ular tangga, anak bermain alat-alat musik, bermain boneka jari, dan sebagainya. Sedangkan bermain permainan mekanik adalah

kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan kerja mesin. Ini berarti, penggerak alat permainannya adalah mesin. Contohnya, anak bermain bom-bom, mobil, komputer dan sebagainya. (Bandi Delphie, 2009)

- 4) Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

(Suryadi & Maulidya Ulfah, 2015)

- 5) Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain

pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”.Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”. Sedangkan menurut Masitoh bahwa “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK” Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

b. Karakteristik bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu: (Sutarman & Asih, 2016)

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.

- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
- 4) Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
- 5) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

B. Kecerdasan Musikal pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Kecerdasan

Anak usia dini memiliki beberapa karakter yang membentuk kepribadiannya diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk social (Widami, 2014).

Menurut Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Secara terperinci menurut Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan : (Yuli A, 2016)

- 1) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
- 2) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
- 3) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Menurut Bandler dan Gainger, kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar, hampir semua orang cenderung pada salah satu modalitas belajar yang berperan pada saringan untuk pembelajaran, pemerosesan dan komunikasi.

Menurut Gardner memahami bahwa yang disebut dengan kecerdasan itu adalah mempunyai kemampuan sebagai berikut: (Elizabeth, 2015)

- 1) Kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) Kemampuan untuk menciptakan suatu masalah baru untuk dipecahkan
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat.

Kecerdasan yaitu kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang rumit dalam situasi apapun. Kecerdasan juga merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu produk yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Kecerdasan senantiasa berkembang dengan berjalannya kehidupan seseorang. Oleh karena itu pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan, hanya tingkatannya yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah dengan menggunakan pemahaman yang baru.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan, yaitu: (Suyadi, 2019)

1) Faktor Bawaan atau Biologis (Hereditas)

Faktor hereditas atau genotip ini disebut juga sebagai faktor bawaan dari keturunan. Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda.

2) Faktor lingkungan

Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca indera mulai berfungsi, anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan.

3) Faktor asupan nutrisi pada zat makanan

Nutrisi merupakan salah satu faktor yang mendukung pertumbuhan kecerdasan anak. Dalam zaman modern ini banyak sekali tawaran-tawaran untuk nutrisi balita dengan zat-zat makanan yang mendukung untuk memaksimalkan kecerdasan anak. Namun yang perlu diperhatikan, jumlah nutrisi dalam jenis-jenis tertentu harus memiliki batasan kemampuan tubuh untuk menyerapnya.

4) Faktor kematangan

Dimana tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan.

c. Jenis-jenis Kecerdasan

Kecerdasan dalam *Multiple Intelligence* meliputi: (Robert A, 2014)

1) Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan ini ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi lisan dan tulisan.

2) Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencari pola tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang.

3) Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat dan mentranspormasi persepsi awal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai arsitektur, bangunan, dekorasi, apresiasi seni, desain, atau denah.

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapersepsi irama, pola titi nada, dan warna nada; juga kemampuan mengapresepsi bentuk-bentuk ekspresi musikal.

Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal menyusun/mengarang melodi dan lirik, bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul.

5) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengekspresikan dalam mimik atau gaya, atletik, menari, dan menata tari kuat dan trampil dalam motorik atau gaya, koordinasi tangan dan mata, motorik kasar dan daya tahan.

6) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain.

7) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan ini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal.

d. Ciri-ciri Kecerdasan

Ciri-ciri kecerdasan adalah sebagai berikut: (Ngalim Purwanto, 2014)

- 1) Masalah yang dihadapi banyak sedikitnya merupakan masalah yang baru bagi yang bersangkutan.
- 2) Perbuatan intelijen sifatnya serasi tujuan dan ekonomis.
- 3) Masalah yang dihadapi, harus mengandung suatu tingkat kesulitan bagi yang bersangkutan.
- 4) Keterangan pemecahannya harus dapat diterima oleh masyarakat.
- 5) Dalam berbuat intelijen sering kali menggunakan daya mengabstraksi.
- 6) Perbuatan intelijen bercirikan kecepatan.
- 7) Membutuhkan pemusatan perhatian dan menghindari perasaan yang mengganggu jalannya pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

e. Teori-teori Kecerdasan

Ada beberapa teori tentang kecerdasan, yaitu sebagai berikut: (Abin Syamsuddin, 2014).

1) Teori “*Uni-Factor*”

Pada tahun 1911, Wilhelm Stern memperkenalkan suatu teori tentang inteligensi yang disebut “*uni-factor theory*”. Menurut teori ini, inteligensi merupakan kapasitas atau kemampuan

umum. Karena itu, cara kerja inteligensi juga bersifat umum.

2) Teori “*Two-Factors*”

Pada tahun 1904 yaitu sebelum Stern, seorang ahli matematika bernama Charles Spearman, mengajukan sebuah teori tentang inteligensi. Teori Spearman itu terkenal dengan sebutan “*Two Kinds of Factors Theory*”. Spearman mengembangkan teori inteligensi berdasarkan suatu faktor mental umum yang diberi kode “g” serta faktor-faktor spesifik yang diberi tanda “s”. Faktor “g” mewakili kekuatan mental umum yang berfungsi dalam setiap tingkah laku mental individu, sedangkan faktor-faktor “s” menentukan tindakan-tindakan mental untuk mengatasi permasalahan.

3) Teori “*Multi-Factors*”

Teori inteligensi multi faktor dikembangkan oleh E.L Thorndike, Teori ini tidak berhubungan dengan konsep *general ability* atau faktor “g”. Menurut teori ini, inteligensi terdiri dari bentuk hubungan-hubungan neural antara stimulus dan respon. Hubungan-hubungan neural khusus inilah yang mengarahkan tingkah laku individu.

4) Teori “*Primary-Mental-Abilities*”

L.L. Thurstone telah berusaha menjelaskan tentang organisasi inteligensi yang abstrak, ia dengan menggunakan tes-tes mental serta teknik-teknik statistik khusus membagi inteligensi menjadi tujuh kemampuan primer, yaitu 1) kemampuan numerical/matematis, 2) kemampuan verbal atau berbahasa, 3) kemampuan abstraksi berupa visualisasi atau berpikir, 4) kemampuan membuat keputusan, baik induktif maupun deduktif, 5) kemampuan mengenal atau mengamati, dan 6) kemampuan mengingat. Menurut teori ini, inteligensi merupakan penjelmaan dari ke tujuh kemampuan pribadi di atas.

5) Teori “*Sampling*”

Untuk menjelaskan tentang inteligensi, Godfrey H. Thomson pada tahun 1916 mengajukan sebuah teorinya yang disebut teori sampling. Menurut teori ini, inteligensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Berbagai bidang pengalaman itu dikuasai oleh pikiran manusia tetapi tidak semuanya. Masing-masing bidang hanya dikuasai sebagian-sebagian saja dan ini mencerminkan kemampuan mental manusia. Inteligensi beroperasi dengan terbatas pada sampel

dari berbagai kemampuan atau pengalaman dunia nyata.

f. Kecerdasan Musikal

1) Pengertian Kecerdasan Musikal

Menurut Lwin, Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada dalam benak seseorang, mengingat irama itu, dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Oleh karena itu, musik juga bisa disebut sebagai bahasa emosi yang mampu mempengaruhi hati seseorang. Bahkan, musik juga mampu membuka perasaan hati yang paling dalam dan hal ini tidak bisa dilakukan oleh seni lain, kecuali musik. (Harmono, 2018)

Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada, mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Kecerdasan musikal berkaitan dengan merasakan, mengubah, dan membedakan berbagai format musik/nada, termasuk sensitivitas dalam merasakan ritme, tinggi rendah dan warna nada. (Nelva R, 2012)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan musikal adalah kemampuan seseorang di bidang musik baik kepekaan dan penguasaan terhadap nada, irama, pola-pola ritme, tempo, instrument, dan ekspresi musik, hingga

seseorang dapat bermain musik maupun menyanyikan lagu.

2) Komponen Kecerdasan Musikal

Menurut Armstrong Komponen inti kecerdasan musikal meliputi kepekaan terhadap nada, pola titi nada atau tangga nada melodi, warna nada atau warna suara suatu lagu. Dengan demikian, melalui kepekaan terhadap nada seseorang dapat membedakan nada dan bahkan dapat menilai mana nada-nada fals dan mana yang tidak. Kepekaan terhadap titi nada memungkinkan anak mengidentifikasi lagu tertentu, mengikuti iramanya, dan memberikan reaksi yang sesuai (Musfiroh, 2018)

Sementara itu, kepekaan terhadap warna nada dan suara, memungkinkan anak mampu membedakan sumber suara atau pemilik suara secara akurat. Misalnya pada saat bermain alat musik angklung, anak dapat menyadari ada teman yang salah mengambil angklung yang seharusnya “re” namun anak mengambil bernada sol saat dimainkan lagu menjadi lain karena seharusnya “do re mi fa sol mi do” karena salah ambil angklung nadanya menjadi “do sol mi fa sol mi do” meskipun anak tersebut belum mampu menyebutkan nada apa yang keliru. Anak tersebut sudah memahami kalau nada yang dimainkan tidak sesuai

sehingga lagu tersebut terdengar fals. Kecerdasan musikal mencakup juga kesenangan terhadap bentuk-bentuk musikal.

Musik memiliki aturan dan struktur tersendiri. Musik adalah bahasa audiotorik yang menggunakan tiga komponen dasar, yakni intonasi suara, irama, dan warna nada. Individu yang peka nada, dapat mengenali nada rendah dan tinggi, dan cepat menangkap apabila ada nada yang terlalu rendah atau tinggi. Ketika diberi suguhan musik dengan nada dasar tertentu, individu yang peka nada dapat menyesuaikan suaranya dengan nada tersebut. Individu yang peka pola nada dapat mengenali karakter lagu tertentu ia dapat menyesuaikan irama dan tempo suaranya sehingga pas dan enak didengar. Individu yang peka warna nada, cepat mengenali jenis suara, baik suara alat musik maupun suara manusia, bahkan juga suara-suara yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan komponen-komponen kecerdasan musikal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang di ambil dalam penelitian kecerdasan musikal ini yaitu :

- a) Menyesuaikan nada
- b) Menyesuaikan antara irama dengan tempo.

3) Pentingnya Kecerdasan Musikal

Tanpa kita sadari, kecerdasan musikal adalah kecerdasan yang paling awal tumbuh dan berkembang di dalam diri setiap manusia. Sejak lahir masih berada dalam kandungan, ia selalu mendengarkan “musik” alami, yakni detak jantung ibunya. Inilah yang menyebabkan anak-anak lebih menyukai musik klasik yang didominasi nada “bas”, dari pada musik modern yang didominasi nada “jazz”. Nada “bas” ini dikiranya adalah detak jantung ibunya sendiri.

Menurut keterangan dokter, alat indera bayi yang berfungsi pertama kali adalah indra pendengaran.

Menurut Tafsir, Oleh karena itu, Islam mengajarkan untuk melantunkan “musik” adzan pada telinga kanannya dan iqamah pada telinga kirinya. Hal ini dimaksudkan agar gendang telinga anak mampu menangkap musik ilahiah (adzan dan iqamah) untuk pertama kalinya sebelum musik-musik lain didengarnya (Mymawati, 2014)

Hal ini diperkuat oleh bidang neorologi yang menyatakan bahwa suara, irama dan getaran mampu ditangkap oleh anak atau bayi sejak dalam kandungan. Dapat kita bayangkan bahwa betapa dasyat kekuatan irama, suara, dan getaran musik,

berikut ini beberapa pentingnya kecerdasan musikal antara lain: (Siti A, 2020)

a) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi

Musik mempunyai sifat unik yang mampu membuka pintu gerbang pikiran dan wawasan baru. Disamping itu, musik juga dapat menjadi stimulan bagi imajinasi kreatif pendengarannya. Bahkan, musik mampu melatih seluruh bagian otak secara maksimal.

b) Meningkatkan intelektualitas

Musik dapat meningkatkan prestasi belajar akademis peserta didik di sekolah. Musik telah membuktikan dirinya bahwa ia mampu meningkatkan pemikiran sistematis, khususnya pemikiran abstrak pada anak usia dini.

c) Mempengaruhi kecerdasan lainnya

Kecerdasan musikal sebagai landasan berkembangnya seluruh kecerdasan lain, diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dee Dickinson, seorang pendiri *New Horizon for Learning*, yaitu jaringan pendidikan internasional nirlaba yang berkedudukan di Washington. Mereka menyatakan bahwa sekolah yang mengintegrasikan pelajaran musik dalam kurikulum sejak Taman Kanak-kanak (TK) mampu meningkatkan

kecerdasan spasial dan logika. Hal ini dibuktikan oleh seorang alumni sekolah Hongaria yang meraih peringkat ke-1 dalam sains modern. Oleh karena itu, tidak diragukan lagi bahwa dengan musik, orang tua dan pendidik dapat menstimulasi berbagai jenis kecerdasan lain pada diri.

d) Terapi Psikologis

Kecerdasan musikal merupakan fondasi dan stimulasi bagi kecerdasan lainnya. Disisi lain, musik mampu membangkitkan semangat belajar anak karena dibentuk oleh rasa senang dalam hatinya.

Semuanya berangkat dari hati yang senang kalimat inilah yang lebih mudah untuk melukiskan peranan musik bagi keberhasilan pembelajaran. Dengan perasaan senang inilah, semua aktivitas, terutama belajar, tidak akan dihantui oleh rasa khawatir karena tidak akan lulus atau gagal dalam usaha.

4) Aspek Kecerdasan Musikal

Ciri-ciri anak dengan kecerdasan musikal adalah:

- a) Menunjukkan pengertian kontras suara keras dan suara lembut
- b) Dapat menyanyi dalam wilayah tessitura
- c) Memasangkan dan mengelompokkan bunyi, volume bunyi, pitch dan dyrasi

- d) Dapat menggunakan pukulan akurat mantap, nyanyian dan pengulangan irama dalam bunyi
- e) Mudah mengikuti irama lagu musik
- f) Memiliki suara yang bagus untuk bernyanyi
- g) Peka terhadap suara-suara di lingkungan sekitar

5) Indikator Kecerdasan Musikal

Adapun kecerdasan musical anak dapat dilihat dari:

- a) Kesenangan dan kemampuan mereka menyanyi dan menghafal lagu-lagu, bersiul, bersenandung, dan mengetuk-ngetuk benda untuk membuat bunyi berirama
- b) Kepekaan dan kemampuan mereka menangkap nada-nada, irama, dan kemampuan menyesuaikan suara dengan nada yang mengiringi;
- c) Kecenderungan musical saat anak berbicara dan kemerduan suara mereka pada saat menyanyi
- d) Kesenangan dan kemampuan mereka memainkan alat musik;
- e) Kemampuan mereka mengenali berbagai jenis suara di sekitarnya, mulai dari suara manusia, mesin, hewan, dan suara-suara khas lainnya.

Menurut para ahli yang lain indikator kecerdasan musical anak adalah:

- a) Peka nada dan menyanyi lagu dengan tepat
- b) Dapat mengikuti Irama

c) Mendengar music dengan tingkat ketajaman lebih

6) Stimulasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini

Cara untuk menstimulasi kecerdasan musikal Anak Usia Dini: (Andin Sefrinah, 2013)

a) Ajarkan berbagai konsep musik pada Anak Usia Dini

Mengajarkan konsep-konsep musik pada anak pada sejak dini merupakan cara yang paling mudah untuk untuk menstimulasi kecerdasan musiknya. Apabila orang tua tidak menguasai konsep-konsep musik yang rumit, cukup ajarkan anak tangga nada dasar dari mulai do hingga si dan minta anak untuk menyanyikan kembali. Perkenalkan juga alat-alat musik yang dapat ditemui beserta cara kerjanya, bila memungkinkan minta anak mencoba alat musik tersebut dan merasakan sumber bunyi yang di hasilkan alat musik tersebut.

b) Ajarkan anak dengan lagu sesuai tingkat usianya

Orang tua dapat mengajarkan anak untuk bernyanyi sejak ia sudah mulai bisa bicara. Pada awalnya ajarkan lagu-lagu sederhana seperti burung kakak tua, topi saya bundar, balon ku ada lima, atau pelangi-pelangi. Awalnya anak hanya akan mendengarkan anda bernyanyi, namun lama-kelamaan anak mulai dapat menirukan lagu tersebut.

Motivasi anak untuk terus mempelajari lagu tersebut dan beri pujian jika anak dapat menyanyikan lagu yang diajarkan dengan baik. Orang tua tidak perlu memaksakan anak untuk dapat menghafalkan lirik lagu dengan cepat karena hal itu juga terkait dengan perkembangan bahasanya, yang terpenting adalah anak dapat melantunkan melodi dari sebuah lagu dengan baik dan sesuai.

c) **Perdengarkan musik atau lagu setiap hari**

Orang tua dapat memperdengarkan lagu/musik dengan suara yang lembut atau tidak keras. Pada masa usia bayi, orang tua dapat memperdengarkan musik-musik instrumental tanpa lirik untuk melatih kepekaan anak akan suara/bunyi-bunyian. Selanjutnya barulah memperdengarkan lagu-lagu ber lirik dengan tujuan sekaligus meningkatkan kemampuan bahasanya.

d) **Fasilitasi anak agar dapat bermain alat musik**

Bermain alat musik merupakan cara yang ampuh untuk mengembangkan kemampuan musikal anak. Apabila orang tua tidak mampu menyediakan alat musik yang berharga mahal, cukup sediakan kotak bekas atau galon air mineral yang kosong untuk dijadikan alat musik perkusi. Semakin ia menyukai

alat musik, semakin anak termotivasi untuk memainkan alat musik.

e) Libatkan anak dalam kegiatan bermusik

Melibatkan anak dalam kegiatan bermusik, selain sebagai sarana meningkatkan kemampuan musikalnya, juga sebagai sarana anak untuk bersosialisasi. Sebagai contoh, libatkan anak dalam kegiatan paduan suara atau group drum band di sekolahnya atau bermain alat musik angklung secara berkelompok.

f) Pedengarkan musik saat kegiatan belajar

Anak dengan kecerdasan musik yang menonjol, akan lebih memahami suatu konsep dengan bantuan musik, anak lebih mudah mengingat nada-nada dalam sebuah lagu, dari pada hanya kata-kata tanpa nada. Oleh karena itu, musik dapat membantu anak di dalam mengingat sesuatu dan memahami sesuatu (Ibid).

g) Beri motivasi anak untuk menciptakan lagu

Saat anak sudah dapat memahami konsep-konsep musik dengan baik, motivasi anak untuk menciptakan sebuah lagu atau rangkain melodi yang indah. Beri pujian pada anak saat anak berhasil menyusun melodi-melodi tersebut dan motivasi untuk melakukannya.

h) Fasilitasi anak untuk mengikuti kompetisi musik

Kompetisi bermusik bukan hanya kompetisi bernyanyi, bisa juga kompetisi bermain alat musik atau menciptakan lagu. Apabila anak ingin mengikuti kompetisi tersebut, fasilitasi kebutuhan anak, mulai dari proses pendaftaran hingga alat bantu d butuhkan anak.

Stimulasi untuk kecerdasan musikal, antara lain dengan : (1) Meminta anak menciptakan sendiri lagu-lagu, rap, atau senandung. Dilakukan dengan merangkum, menggabungkan, atau menerapkan makna dari mereka pelajari, lengkapi dengan alat musik atau perkusi, (2) Diskografi, mencari lagu, lirik, atau potongan lagu dan mendiskusikan pesan yang ingin disampaikan dari lagu tersebut, (3) Konsep musikal, nada musik yang digunakan sebagai alat kreatif untuk mengekspresikan konsep, pola, atau skema pelajaran; serta (4) Musik suasana, gunakan rekaman musik yang membangun suasana hati yang cocok untuk pelajaran atau unit tertentu (Ibid).

C. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang berkembang dengan pesat baik secara fisik maupun psikis, sejak anak dilahirkan sampai berusia 6 tahun anak

di katakan anak usia dini.banyak yang mengatakan masa itu disebut masa *golden age* karena pada masa ini akan menentukan bagaimana anak kelak dia menjadi dewasa baik dari segi fisik,psikis maupun kecerdasan yang dimiliki anak

Anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani individu yang sedang mengalami proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Mulyasa, 2017).

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun (Suryadi & Dahlia, 2014).

Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mulyasa, 2017).

Menurut yusuf dan sughandi mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan pertumbuhan selanjut nya. Dalam perkembangan anak menjadi anak yang dewasa pasti

banyak yang mempengaruhi perkembangan anak menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan diajarkan kepada mereka sejak dini akan tetap membekas dan akan memiliki pengaruh yang dominan dalam setiap mereka menentukan pilihan dan langkah dalam menjalani hidup.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini sebagai berikut : (Fahrudin & Asef Umar, 2018).

1) Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangnya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkret, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

c. Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor yaitu tahap dimana anak berumur sejak lahir hingga sekitar dua tahun. Pada tahap ini merupakan periode dimana bayi dapat mengkoordinasikan input sensor dan kemampuan geraknya untuk membentuk skema perilaku yang memungkinkan bergerak dalam lingkungan dan mengetahui lingkungannya.

Pada dua tahun pertama, bayi berkembang dari makhluk yang berkembang dengan reflek dan dengan pengetahuan yang sangat terbatas. Piaget membagi periode sensorimotor menjadi 6 sub tahap yang menggambarkan transisi bertahap dari organisme yang menggunakan reflek menjadi organisme yang bercermin pada diri sendiri.

2) Perkembangan Ketrampilan Memecahkan Masalah

Piaget memberi ciri pertama dalam hidup bayi sebagai tahap kegiatan reflek, yaitu suatu periode dimana perilaku bayi terbatas pada latihan reflek yang alami, menambahkan obyek baru ke dalam skema refleksif, dan menghantarkan reflek kepada benda nyata. Pada tahap ini merupakan permulaan dari perkembangan kognitif.

3) Perkembangan Imitasi (Peniruan)

Piaget menemukan adanya adaptasi peniruan yang bermakna dimana bayi tidak mampu meniru

respon asli yang ditunjukkan oleh orang dewasa hingga usia 8-12 bulan. Pada usia 18-12 bulan terdapat peniruan yang tertunda, yaitu kemampuan melakukan kembali perilaku yang telah lama dicontohkan karena mereka sedang membangun mental simbolis, atau imajinasi dari perilaku contoh yang tersimpan dan dimunculkan di lain waktu. Tetapi, menurut pendapat para ahli lainnya menyatakan bahwa kapasitas untuk penundaan peniruan yang memungkinkan bayi untuk menyusun, menyimpan, dan kemudian memunculkan kembali mental simbolis ditunjukkan jauh lebih awal dari yang telah dikemukakan Piaget.

4) Perkembangan Ketetapan Benda

Pada tahap ini merupakan suatu pemikiran bahwa benda tetap ada ketika benda tersebut tidak lagi dapat terlihat oleh indera lainnya, tetapi karena pada bayi usia 4-8 bulan sangat tergantung pada panca indera dan kemampuan motorik untuk memahami suatu benda, maka ia akan berpikir bahwa suatu benda ada apabila dapat diindera.

d. Faktor perkembangan anak usia dini

Adapun perkembangan anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1) Perkembangan anatomis

Perkembangan anatomis ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara menyeluruh.

2) Perkembangan psikologis

Pada anak usia dini otot berfungsi untuk pengontrol motorik, peningkatan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan koordinasi tangan, mata, dan kaki. perkembangan motorik akan berkembang dengan baik jika mempunyai kesempatan melakukan aktivitas dalam membentuk gerakan dengan menggunakan seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan halus, otot berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul dan menarik.

e. Pendidikan anak usia dini PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada seluruh aspek perkembangan dan kepribadian anak. Maka dari itu, Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan

pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi anak secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya, pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa “

- 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar;
- 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal dan/atau informal;
- 3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat;
- 4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal; KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat;

- 5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal; pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan;
- 6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.²⁰ Secara Institusional, Pendidikan anak usia dini juga dapat di artikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan tahap pertumbuhan dan keunikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pemberian pendidikan pada anak usia 0-6 tahun agar dapat mengembangkan potensi-potensi pada diri anak, karena seorang anak diibaratkan seperti kertas putih yang kosong dan lingkungan pendidikan lah yang akan memberikan warna-warna serta goresan-goresan tinta pada kertas tersebut. (Khadijah & Nurul Amelia, 2021). Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang harus di

tempuh anak sebelum memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), dimana pendidikan anak usia dini dimulai saat usia 0-6 tahun, dan pendidikan ini menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan anak untuk mengembangkan keenam aspek pertumbuhan dengan memperhatikan tingkat pertumbuhan anak sesuai dengan usia nya.

f. Tujuan dan Fungsi Pendidikan anak usia dini

- 1) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, sehat, kritis, mandiri, percaya diri, kreatif, inovatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Adapun tujuan pendidikan anak

usia dini secara khusus nya yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologi yang bersangkutan.
- b) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya.
- c) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- d) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- e) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia dini.
- f) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- g) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.

Menurut Wahyudin dan Agustin ada beberapa tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus, yaitu:

- a) Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan pra sekolah

- b) Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal.

2) Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang penting, banyak fungsi yang dapat diambil dari proses pendidikan ini. Ada beberapa fungsi pendidikan anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang sangat banyak dan bervariasi, pendidikan di sini fungsinya adalah untuk mengembangkan potensi-potensi anak supaya dapat lebih terarah dan mampu berkembang secara optimal supaya akan memberikan dampak yang positif bagi kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dapat menjadi jalan menuju kesuksesan dan kebahagiaan yang dicita-citakan.
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar Tidak dapat dipungkiri bahwa anak merupakan bagian dari suatu masyarakat. Anak akan hidup di masyarakat dan segala kebutuhannya dapat terpenuhi melalui masyarakat pula. Masyarakat di sini memiliki arti yang luas. Setiap lingkungan

sekitar dimana ia berada itu juga merupakan masyarakat bagi dirinya dan ia secara otomatis tidak akan bias terlepas begitu saja dengan masyarakat. Untuk itu fungsi pendidikan anak usia dini adalah dalam rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil hingga yang lebih luas, seperti keluarga, sekolah, maupun masyarakat umum disekitarnya.

- c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak Dalam setiap kehidupan pasti ada suatu aturan atau tata tertib yang wajib diikuti dan ditaati, tanpa kecuali oleh anak usia dini. Peraturan-peraturan tersebut dalam rangka untuk menciptakan kedisiplinan dalam diri seseorang. Tentunya untuk membentuk kedisiplinan dalam membentuk diri seseorang tidaklah mudah, selain harus ditanamkan sejak dini, juga membutuhkan proses yang lama dan berkelanjutan. Di sinilah salah satu fungsi pendidikan anak usia dini, yaitu mengenalkan peraturanperaturan pada diri anak sehingga kedisiplinan akan ditanamkan pada dirinya. Misalnya peraturan yang sederhana di sekolah ialah anak harus berangkat pagi, berpakaian yang rapi, dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

d) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya Fungsi pendidikan anak usia dini yang terakhir adalah untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Hal ini tidak dapat terlepas karena anak usia dini memang masanya bermain sesuai dengan prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Dalam pendidikan anak usia dini bermain merupakan hal yang utama yang wajib diberikan supaya anak dapat menikmati masa kecilnya dengan menyenangkan.

D. Penelitian Terdahulu

1. Sandy Ramdhani, Suhirman, Yul Alfian Hadi, Muhammad Husni mengangkat judul “Maracas, Alat Musik Untuk Mengembangkan Kemampuan Seni Musik Anak Usia Dini” Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil yang didapatkan adalah musik maracas dapat meningkatkan seni anak terutama seni musiknya. Anak dengan menggunakan musik maracas menjadi bisa bervariasi dalam proses bermain musiknya. Musik maracas juga sangat harmonis ketika diikuti dengan lagu-lagu atau nyanyian. Selain itu bermain alat musik maracas juga mampu meningkatkan kemampuan gerak anak terutama motoric halus anak (Sandi Ramdhani, 2022).

2. Ari Patma Sari. Analisis Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Dengan Bermain Alat Musik Angklung Di Kelompok B. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kecerdasan musikal anak melalui bermain alat musik angklung di kelompok B TK Islam Hidayatullah Semarang mendapatkan hasil bahwa kegiatan bermain alat musik angklung dapat merangsang kecerdasan musikal anak melalui alat musik angklung. Kemampuan kecerdasan musikal anak sudah berkembang sesuai harapan. Dalam hal pengembangan guru berperan aktif dalam memberikan stimulasi semua anak terhadap kemampuan kecerdasan musikal. Hal ini terlihat pada saat anak bermain alat musik angklung, anak memiliki keterampilan dalam memainkan alat musik angklung, anak memiliki kemampuan menyesuaikan dari satu nada ke nada berikutnya, anak memiliki kemampuan menyesuaikan ritme/irama lagu yang dimainkan, anak memiliki kemampuan bernyanyi lagu pendek dengan irama yang pas. (Ari Patma Sari, 2021).
3. Sholikhatun Nurul Fauziah. Mengangkat judul “Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini Tk Islam (Bustanu; Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua model pembelajaran music yang digunakan untuk pengajaran

musik yaitu, model pembelajaran musik orientasi visual dan model pembelajaran musik aural. Adapun dalam pembelajaran terdiri dari perencanaan, kegiatan, pelaksanaan, yang meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Sholikhatus Nurul Fauziah, 2020).

4. Carina Arifatun Nisa, Implementasi Pembelajaran Ekstrakurikuler Gamelan Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Yogyakarta, Perencanaan ekstrakurikuler gamelan di TK Negeri Pembina dilakukan dengan konsep ekstrakurikuler dan dilaksanakan diluar jam sekolah. Penentuan alokasi waktu ekstrakurikuler yaitu 35-40 menit, mempersiapkan materi yang akan disampaikan oleh guru ekstrakurikuler yang biasanya dilaksanakan pada awal semester atau pada awal tahun pelajaran. Pelaksanaan ekstrakurikuler gamelan di TK Negeri Pembina meliputi prosedur pembelajaran ekstrakurikuler yang terdiri dari beberapa komponen yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Beberapa lagu yang digunakan adalah : (1) bambang wis rahino, (2) gundhul-gundhul pacul, (3) slukusluku bathok, dan (4) suwe ora jamu. Evaluasi pembelajaran ekstrakurikuler gamelan di TK Negeri Pembina Yogyakarta dilakukan di akhir semester atau diakhir tahun pelajaran, dan dilakukan oleh kepala sekolah, guru ekstrakurikuler dan guru pendamping

ekstrakurikuler dengan membahas beberapa progres dan evaluasi pelaksanaan ekstrakurikuler gamelan di TK Negeri Pembina. Pihak yang berperan dalam ekstrakurikuler ini adalah kepala sekolah, guru ekstrakurikuler dan guru pendamping ekstrakurikuler. Faktor pendukungnya diantaranya adalah sekolah mendukung dengan penuh ekstrakurikuler ini, kerjasama yang baik dari semua pihak yang terlibat, dan sekolah sudah punya instrument sendiri. Faktor penghambatnya diantaranya adalah kurang diminati anak, instrument yang terbatas dan belum memiliki ruang latihan (Nisa. C.A, 2020).

5. Vickry Ramdhan, Pembelajaran Budaya Melalui Media Gamelan Pada Mahasiswa Bipa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamelan dalam pembelajaran budaya pada mahasiswa BIPA memiliki manfaat yang signifikan. Melalui interaksi langsung dengan gamelan, mahasiswa BIPA dapat memperdalam pemahaman mereka tentang budaya Indonesia, memperkaya pengalaman belajar, dan mengembangkan keterampilan sosial. Penggunaan gamelan sebagai media pembelajaran budaya dapat menjadi pendekatan yang efektif dan menarik dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada mahasiswa BIPA. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran

budaya bagi mahasiswa BIPA. Penelitian lebih lanjut juga dianjurkan untuk menjelajahi penggunaan media gamelan dalam konteks pembelajaran bahasa dan budaya bagi mahasiswa BIPA serta penerapan yang lebih luas dalam lingkungan pendidikan (Vikry Ramdhan, 2023).

6. Lintang Rahmawati dan Rahmatsyam Lakoro. Perancangan Media Digital Interaktif Gamelan Jawa Timuran sebagai Wadah Pengenalan Alat Musik Tradisional untuk Anak Usia 9-10 Tahun. Desain final dari perancangan media digital interaktif Missing Gamelan diujikan kepada target, yaitu anak-anak usia 9-10 tahun yang dalam kesehariannya sudah terbiasa mengoperasikan komputer/laptop. Berdasarkan hasil uji coba media, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: - Visual yang disukai anak adalah visual berupa ilustrasi kartun dengan banyak macam warna cerah. Karakter dengan berbagai macam ekspresi pun disukai anak karena bersifat menghibur apa pun konteksnya. - Untuk belajar mengenal sesuatu, sistem dengan cara menjadikan subjek sebagai sebuah jalan cerita yang sesuai dengan nalar anak adalah salah satu alternatif belajar yang memudahkan, dengan ketentuan konten yang dimasukkan dalam cerita tersebut memiliki sistematika yang baik. - Jenis permainan yang disukai adalah permainan yang memberi kesan tantangan, karena apabila disesuaikan dengan psikologi anak usia 9-10 tahun mereka menyukai sesuatu yang baru

dan bersifat tantangan. Untuk jenis permainan yang berkaitan dengan gamelan, anak menyukai permainan membunyikan nada-nada pada instrumen gamelan sesuai contoh yang diberikan. - Anak suka mengoperasikan media ini bergantian dengan teman. Sambil bermain, mereka berinteraksi secara langsung dengan berdiskusi tentang konten, saling menjelaskan apabila ada hal yang tidak dimengerti, dan saling membantu ketika bermain mini game (Lintang Rahmawati & Rahmatsyam Lakoro,2022).

7. Rizka Tri Ananda, Strategi Pengembangan Kecerdasan Musikal Dengan Bantuan Gamolan Di Tk Alam Al-Khair Labuhan Ratu Bandar Lampung. Penulis menyimpulkan bahwa pemanfaatan media gamolan untuk menumbuhkan kecerdasan musikal pada anak usia dini telah dipraktekkan di TK Alam Al-Khair Labuhan Ratu Bandar Lampung dengan diadakannya permainan gamolan setiap akhir pekan di bawah bimbingan para guru. Dalam pelaksanaan aktivitas bermain gamolan guru yang melatih gamolan di TK Alam Al-Khair proses pelaksanaannya yaitu pertama-tama anak dikenalkan terlebih dahulu bunyi do re mi sol la si do, anak dikenalkan dengan angka 1-7. Lalu anak dikenalkan lagu Tabuh Layang Kasiwan, kemudian anak diminta untuk menghafal lagu tersebut. Evaluasi aktivitas bermain gamolan dilakukan secara maksimal oleh guru di TK

Alam Al-Khair dengan menyusun perencanaan terlebih dahulu seperti, menyiapkan materi yang akan disampaikan, menyusun tahapan aktivitas bermain gamolan, dan menentukan indikator capaian aktivitas bermain, lalu pelaksanaan aktivitas bermain gamolan dan yang terakhir mengevaluasi aktivitas bermain. Dengan demikian, disarankan agar pihak sekolah di TK Alam Al-Khair mewajibkan peserta didik memiliki alat musik gamolan tersebut, agar setiap aktivitas bermain berjalan dengan efektif dan kondusif (Rizka Tri Ananda, 2024).

8. Muhammad Syafe'i, Upaya Mengembangkan Kecerdasan Musikal Melalui Permainan Persepsi Bentuk Musikal Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Tanjung Juwiring Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I dan II dapat disimpulkan sebagai berikut, bahwa permainan persepsi bentuk musik dapat mengembangkan kecerdasan musikal pada anak kelompok B di TK Pertiwi Tanjung tahun ajaran 2012/2013. Ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan prosentase kecerdasan musikal setiap siklusnya. Prosentase sebelum tindakan 41,9%, siklus I 56,45%, dan siklus II 80,1%. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis awal bahwa melalui permainan persepsi bentuk

musikal dapat mengembangkan kecerdasan musikal anak. Penerapan pengembangan kecerdasan musikal anak kelompok B di TK Pertiwi Tanjung dapat menggunakan kegiatan permainan persepsi bentuk musikal. Kecerdasan musikal merupakan kecerdasan dalam mengingat nada, tempo, dan ritme pada lagu atau hal-hal yang berhubungan dengan irama pada suara tertentu yang dapat menimbulkan emosi dalam diri seseorang (Muhammad Syafeei, 2023).

9. Angelina Kurnia Juita . Pelatihan musik perkusi untuk kecerdasan musikal anak usia dini di Kober Peu Pado. Berdasarkan hasil pelatihan di Kober Peu Pado Malanua, pembelajaran seni musik perkusi menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Pelatihan menggunakan alat musik perkusi sederhana dari barang bekas efektif meningkatkan kecerdasan musikal anak-anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam mendengarkan, memberikan respon, serta meniru pola-pola irama musik yang diajarkan. Pelatihan ini juga membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Mereka mampu mengembangkan keseimbangan dan koordinasi tubuh melalui aktivitas bermain musik. Keterlibatan aktif dan antusiasme anak-anak selama pelatihan menunjukkan metode ini menyenangkan dan efektif dalam membangkitkan minat mereka terhadap musik. Implikasi praktis dari pelatihan

ini menunjukkan bahwa penggunaan alat musik dari barang bekas adalah alternatif efektif dan ekonomis dalam pendidikan musik. Pendekatan ini dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kecerdasan musikal dan keterampilan motorik anak-anak. Limitasi dari pelatihan ini mencakup jumlah sampel yang terbatas hanya lima anak dan durasi pelatihan yang singkat. Pengukuran hasil yang lebih obyektif dengan metode evaluasi kuantitatif diperlukan untuk memberikan gambaran lebih akurat mengenai efektivitas pelatihan ini. Untuk kegiatan lebih lanjut, disarankan untuk memperluas jumlah sampel dan durasi pelatihan. Pengembangan metode evaluasi yang lebih komprehensif juga diperlukan untuk mengukur dampak pelatihan musik perkusi terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. (Angelina Kurnia Juita , 2024).

10. Ardipal , Pengaruh Permainan Alat Musik Tradisional terhadap Kecerdasan Emosi pada Anak Usia TK. Terdapat pengaruh Permainan Alat Musik Tradisional terhadap kecerdasan emosi pada Anak Usia TK pada lima indikator yakni Kesadaran Diri, Pengaturan Diri, Motivasi Diri, Empati, dan Keterampilan Sosial. Kondisi ini bisa dilihat dari skor sig (Ardipal, 2023).