

**PENGARUH BERMAIN SIANIDA (SUARA, IRAMA, DAN NADA) TERHADAP KECERDASAN MUSIK ANAK USIA DINI**Yenni Okta Prasetya¹, Dzikroyatul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³,
Veny Iswantiningtyas⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Info Artikel**Sejarah Artikel:**Diterima Agustus 2017
Disetujui Agustus 2017
Dipublikasikan
September 2017**Keywords:***Playing Sianida,
Musical Intelligence,
Early Childhood***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain sianida (suara, irama dan nada) dalam meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini pada anak Taman kanak-kanak Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Metode penelitian menggunakan *Nonequivalent control Group Desain*, pada desain ini kelompok eksperimen kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen terdiri dari 18 anak dan kelompok kontrol terdiri dari 20 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pretest dan posttest, sedangkan teknik analisa data menggunakan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan penerapan bermain sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak usia dini. Saran yang dapat diberikan kepada pengelola pendidikan anak usia dini agar mensosialisasikan bermain sianida (suara, irama dan nada) sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini.

Abstract

This study aims to investigate the effect of playing sianida (sound, rhythm and tone) in improving the musical intelligence of early childhood in Dharma Wanita VI Kepung Kindergarten Kepung Subdistrict Kediri. The research method used the Nonequivalent control Group Design, in this design the control group experimental group was not chosen randomly. The experimental group consisted of 18 children and a control group of 20 children. Data collection techniques used were pretest and posttest, while data analysis techniques inferential statistic. The results showed significant effect of playing sianida (sound, rhythm and tone) on early childhood musical intelligence. The results of the study can be used as a recommendation to kindergarten owners to use sianida to improve early childhood music intelligence'

© 2017 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ Alamat korespondensi:

E-mail: ¹ yenyiokta95@gmail.com,² dzikroyatulchulwah@gmail.com,³ noerla.azzahra24@gmail.com, ⁴ veny@unpkediri.ac.id

ISSN 2579-7255 (Print)

ISSN 2524-004X (Online)

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini, (Santi, 2009). Lebih lanjut Kodaly (dalam Rachmi, 2014) berpendapat bahwa anak berkembang secara utuh yakni berkembang secara fisik, emosional, estetika, dan intelektual termasuk juga anak berkembang secara musikal.

Kecerdasan musikal yaitu kemampuan menangani bentuk-bentuk musik dengan cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), mengekspresikan (penyanyi). Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, pola titik nada pada melodi dan warna nada atau warna suara suatu lagu, (Gardner dalam Sujiono, 2009). Rachmi (2014) menjelaskan bahwa Zoltan Kodaly adalah seorang komposer, etnomusikolog, pendidik berkebangsaan Hongaria. Ketertarikannya pada pendidikan khususnya pengajaran

musik, telah mendorongnya menciptakan sebuah metode belajar musik yang dikenal dengan Metode Kodaly. Metode tersebut merupakan gabungan dari beberapa metode yang telah ada sebelumnya. Beberapa pandangannya tentang musik dan anak adalah bahwa setiap anak mempunyai kecakapan berbahasa dan juga cakap berbahasa musik; bernyanyi adalah dasar terbaik bagi anak yang belajar musik; pendidikan musik akan sangat efektif bila diajarkan pada anak usia dini; musik seharusnya menjadi inti suatu kurikulum sekolah formal.

Menurut Lwin, dkk (2008) salah satu studi yang dipublikasikan secara luas memperlihatkan bahwa anak-anak yang kepadanya diperdengarkan musik selama delapan bulan mengalami peningkatan 46% dalam IQ spasial dibandingkan dengan kelompok kontrol yang kepadanya tidak diperdengarkan musik yang hanya mengalami peningkatan 6%. Anvari (dalam Sousa, 2012) mengemukakan bahwa hasil studi yang dilakukan terhadap anak usia 4-5 tahun, jika semakin banyak keterampilan musik yang dimiliki anak, maka kesadaran fonologis dan membacanya semakin tinggi juga. Penelitian eksperimen yang dilakukan Karen Wolff pada tahun 1979 yang dikemukakan oleh Rachmi (2014) menunjukkan bahwa pembiasaan menyuguhkan irama musik

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

dan lagu-lagu ternyata berpengaruh positif pada keterampilan motorik halus anak. Lebih lanjut Rachmi (2014) menjelaskan sebagian besar ilmuwan yang bekerja di Silicon Valley (tempat bekerjanya para ilmuwan penemu, dan produksi program-program komputer di San Fransisco, USA) adalah orang-orang yang menekuni bidang musik baik sebagai pemain maupun penikmat musik. Laporan lain menyebutkan bahwa bahwa sekolah-sekolah yang menghasilkan alumnus memiliki kemampuan akademik yang tinggi di negeri Paman Sam telah menghabiskan 20% hingga 30% waktu setiap harinya dengan aktivitas berkesenian, terutama musik.

Hasil observasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kepung VI memperlihatkan kecerdasan musik masih kurang optimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar anak di TK Dharma Wanita Kepung VI Kelompok B yaitu dari 20 anak belum ada satupun yang dapat dikategorikan anak berkembang sangat baik, sedangkan anak yang sudah berkembang sesuai harapan ada 5 anak. Kemudian anak yang mulai berkembang ada 3 anak. Sementara itu, anak yang belum berkembang ada 12 anak. Temuan ini membuktikan bahwa masih banyak anak-anak yang belum berkembang pada kecerdasan musik. Selain itu, orangtua

lebih mengutamakan proses kegiatan calistung (baca, tulis, dan hitung) daripada belajar tentang musik. Dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan musik anak, guru hanya bernyanyi bersama-sama anak sambil bertepuk tangan, sehingga kegiatan yang digunakan kurang menarik.

Meningkatkan kecerdasan musik pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain. Menurut Moeslichatoen (2004) melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dengan bercakap-cakap secara bebas berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Rachmi (2014) menjelaskan bahwa tujuan utama bernyanyi dan bermain adalah gembira. Melalui aktivitas tersebut mereka mengekspresikan diri mereka. Bermain dan bermusik adalah aktivitas yang saling berhubungan erat, berperan penting bagi perkembangan mental dan intelektual mereka. Sehingga melalui musik anak akan menemukan cara belajar yang menyenangkan.

untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas perlu diberikan musik. Sesuai dengan teori-teori belajar multisensor, bahwa musik

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

dapat dimanfaatkan di dalam kelas sebagai sumber belajar, oleh sebab itu guru sebaiknya mengembangkan kemampuan auditif, kemampuan visual, kemampuan kinestetik anak sebagai salah satu cara memperkaya pengalaman belajar anak. Melalui musik sebagian besar kemampuan-kemampuan tersebut dapat difasilitasi. Ketika anak bermain musik dan bernyanyi bersama. Kemampuan auditif dapat dikembangkan ketika anak-anak bernyanyi atau bermain alat musik bersama-sama, sedangkan ketika anak-anak mengerak-gerakan tubuhnya mengikuti irama musik, dan ketika anak-anak bermain alat-alat musik (memukul-mukul gendang kecil, mengerak-gerakan lonceng dan sebagainya, Rachmi (2014).

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu permainan yang memodifikasi bermain dengan menggunakan alat musik untuk menstimulasi kecerdasan musik pada anak. Bermain sianida adalah bermain suara irama dan nada, suara yang digunakan adalah hasil dari alat musik yang digunakan anak-anak untuk bermain, irama dihasilkan dari ketukan alat musik yang digunakan, dan nada berasal dari nada lagu yang dinyanyikan anak-anak. Bermain sianida dilakukan dengan bermain musik patrol yang dilakukan oleh anak usia dini dengan menggunakan alat musik kentongan dan

alat musik pendukung lainnya seperti krencengan, kendang Jawa dan lain-lain. Fokus penelitian ini adalah pengaruh bermain sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak usia dini pada anak Taman kanak-kanak Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak usia dini.

KAJIAN PUSTAKA

Kecerdasan Musik

Kecerdasan musik didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal. Kemampuan ini, meliputi: 1) kemampuan mempersepsi bentuk musikal, 2) kemampuan membedakan bentuk musikal, 3) kemampuan mengubah bentuk musikal, 4) kemampuan mengekspresikan bentuk musikal, Arsmtrong (dalam Musfiroh, 2008). Lebih lanjut Gardner (dalam Musfiroh, 2007) menjelaskan bahwa individu yang cerdas dalam musik dan sering berkontak dengan musik, dapat memanipulasi suara, irama dan warna nada untuk berpartisipasi dengan banyak keahlian di dalam aktivitas bermusik, termasuk mencipta, menyanyikan atau memainkan instrumen.

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

Arsmtrong (dalam Musfiroh, 2008) mengidentifikasi kecerdasan musikal pada anak usia 2-6 tahun yaitu : 1) anak suka memukul-mukul benda-benda disekelilingnya, 2) anak dapat menyanyi dengan baik, 3) anak suka memperhatikan lagu diberbagai media, baik televisi, radio, CD maupun kaset, 4) anak menikmati lagu/musik dan dapat menyinkronkan antara musik-lagu dengan gerak, 5) anak dapat menilai nyanyian, tahu apabila nada yang dinyanyikan sumbang, 6) anak senang bernyanyi, 7) cepat menangkap informasi melalui lagu, cepat menangkap suasana lagu, 8) berbicara musikal, 9) anak mudah mengenali lagu hanya dari nama-nama awalnya, 10) apabila ada lagu baru, anak dapat mengikuti dengan bunyi-bunyian yang diciptakan dengan benda-benda di sekitarnya (usia KD dan TK).

Menurut Musfiroh (2008) kecerdasan musik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, misalnya melalui bermain, menyanyi, bersenandung, bermain tebak nada, bermain orkes kaleng, menikmati musik, menyebutkan judul lagu, dan berbicara berirama. Berbagai cara tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mempersepsi, membedakan, mengubah, dan mengekspresikan bentuk musik.

Bermain Sianida (Suara, Irama dan Nada)

Dockett dan Flear (dalam Sujiono 2009) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Lebih lanjut Piaget (dalam Sujiono, 2009) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Pada umumnya anak kecil sangat suka bermain, melalui bermain mereka belajar, bergerak dan bermusik. Dalam bermain musik akan menghasilkan suatu suara.

Suara adalah bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, bunyi yang keluar dari mulut manusia, bunyi binatang dan bunyi alat perkakas, Hizair (2013). Suara merupakan fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran benda atau gerakan suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitudo yang berubah secara kontinyu terhadap waktu, suara berhubungan erat dengan rasa "mendengar". Agar suara dapat terdengar merdu, suara tersebut harus memiliki irama.

Safriena (1999) menyebutkan bahwa irama merupakan bagian dari musik. Unsur musik sendiri terdiri atas : irama/ritme itu sendiri, melodi, harmoni,

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

bentuk lagu, dan ekspresi. Irama merupakan unsur yang dianggap paling mendasar dalam musik dimana irama dalam musik terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya. Dalam musik irama selalu berkaitan dengan nada.

Nada adalah bunyi yang beraturan, dan memiliki frekuensi tunggal tertentu. Dalam teori musik, setiap nada memiliki tinggi nada atau tala tertentu menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap patokan tinggi nada patokan. Nada dasar suatu karya musik menentukan frekuensi tiap nada dalam karya tersebut, Nurhani dan Nurllelawati, (2008). Nada dapat diatur dalam tangga nada yang berbeda-beda. Istilah “nada” sering dipertukarkan penggunaannya dengan “not” walau kedua istilah tersebut memiliki perbedaan arti. Nada dalam not dibedakan bentuknya menjadi 3 yaitu not angka, not huruf dan not balok. Not angka dibedakan menjadi 3 yaitu : oktaf tinggi, oktaf sedang dan oktaf rendah. Sedangkan notasi huruf dibedakan menjadi 5 yaitu : oktaf kecil, oktaf bergaris 1, oktaf besar, oktaf kontra dan sub kontra.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain sianida (suara, irma, nada) adalah suatu permainan musik yang menimbulkan

kesenangan dimana dalam permainan tersebut dapat menghasilkan suara yang memiliki kesatuan antara suara, irama dan nada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Nonequivalent control Group Desain*. Desain ini hampir sama dengan *Pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, (Sugiono, 2009). Pola rancangan ini dapat dilustrasikan sebagai berikut

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| Kelompok Ekperimen (A) : O1 | X | O2 |
| Kelompok Kontrol (B) : O3 | | O4 |

Keterangan :

- O1 : Nilai sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O2 : Nilai setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O3 : Nilai sebelum diberi perlakuan pada kelompok kontrol
- O4 : Nilai setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan bermain SIANIDA pada kelompok eksperimen

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini, peneliti membagi dua kelompok subyek yang memiliki sifat dan karakteristik sama atau mendekati sama (homogen), yakni terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada kelompok eksperimen diberi perlakuan bermain sianida (suara, irama, dan nada) sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan permainan dengan sianida (suara, irama, dan nada) tetapi menggunakan bermain yang lain. Subyek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Kelompok eksperimen kelas B1 yang berjumlah 18 anak, sedangkan kelompok kontrol kelas B2 dengan jumlah 20 anak. Penelitian ini dilaksanakan semester 2 tahun pelajaran 2016/2017.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, semua data perlakuan dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Berikut disajikan tabel rekapitulasi uji normalitas data pretest dan posttest pada masing-masing kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 1. Uji Normalitas data pretest dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

| | N | Normal Parameters | | Most Extreme Differences | | | Kolmogorov-Smirnov Z | Asymp. Sig (2-tailed) |
|---------------------|----|-------------------|----------------|--------------------------|----------|----------|----------------------|-----------------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Absolute | Positive | Negative | | |
| Pretest Kontrol | 20 | 18.25 | .716 | .252 | .236 | -.252 | 1.129 | .156 |
| Pretest Eksperimen | 18 | 18.44 | .984 | .269 | .175 | -.269 | 1.143 | .146 |
| Posttest Kontrol | 20 | 19.50 | .946 | .251 | .251 | -.249 | 1.125 | .159 |
| Posttest Eksperimen | 18 | 31.78 | 2.881 | .197 | .132 | -.197 | .838 | .484 |

Uji normalitas antar kelompok populasi digunakan sebagai salah satu persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t (*Independent-Samples T Test*) dilakukan. Statistik uji yang digunakan adalah uji Satu sampel Kolmogorov-Smirnov. Berikut hasil dari uji normalitas pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada Pretest kelompok kontrol perhitungan diperoleh hasil uji sebesar 1,129 dan dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,156. Pada pretest kelompok eksperimen diperoleh hasil uji sebesar 1,143 dan dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,146 maka keputusan yang diambil adalah menerima H_0 karena nilai *Sig* lebih besar dari alpha yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian dapat kesimpulan pengujiannya adalah bahwa sampel-sampel yang diambil pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada pretest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada posttest kelompok kontrol perhitungan diperoleh hasil uji sebesar

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

1,125 dan dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,159. Pada posttest kelompok eksperimen diperoleh hasil uji sebesar 0.838 dan dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,484 maka keputusan yang diambil adalah menerima H_0 karena nilai *Sig* lebih besar dari alpha yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan pengujiannya sampel-sampel yang diambil pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas antar kelompok populasi digunakan sebagai salah satu uji asumsi yang harus dipenuhi sebelum uji t (*Independent-Samples T Test*) dilakukan. Statistik uji yang digunakan adalah uji Levene. Adapun hipotesis yang digunakan adalah H_0 : Sampel berasal dari populasi dengan varians antar kelompok sama (homogen). H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi dengan varians antar kelompok sama (heterogen). Berikut hasil dari uji homogenitas pada tiap-tiap kelompok akan disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Uji homogenitas data pretest dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

| | Levence Statistic | df1 | df2 | Sig |
|------------------------|----------------------|-----|-----|------|
| Pretest Kontrol | .763 | 3 | 14 | .534 |
| Pretest Ekperimen | 2.464 | 2 | 15 | .119 |
| Posttest Kontrol | 1.042 | 4 | 9 | .437 |
| Posttest Eksperimen | 1.830 | 2 | 14 | .197 |

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan dari pengujian secara keseluruhan bahwa sampel-sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians antar kelompok sama (homogen). Oleh karena semua uji prasyarat analisis data untuk kesamaan dua rata-rata sudah terpenuhi, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis untuk kesamaan dua rata-rata. Rumus kesamaan hipotesisnya sebagai berikut :
 H_0 : Tidak ada perbedaan antara rata-rata nilai anak kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai anak kelompok kontrol.
 H_1 : Ada perbedaan antara rata-rata nilai anak kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai anak kelompok kontrol.

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

Tabel 3. Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|----------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Kemampuan Awal | Equal variances assumed | 3.101 | .087 | .702 | 36 | .487 | .194 | .277 | -.368 | .757 |
| | Equal variances not assumed | | | .690 | 30.822 | .495 | .194 | .282 | -.380 | .769 |

Dari hasil perhitungan analisis *Levene's Test* dapat dilihat bahwa nilai *Sig* sebesar 0,087 maka keputusan yang diambil adalah menerima H_0 karena nilai *Sig* lebih besar dari α yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian hipotesis yang dipakai adalah bahwa kedua varian sama, maka pedoman yang digunakan untuk analisis lanjut adalah nilai pada *Equal variances assumed*. Hasil perhitungan analisis *Independent-Samples T Test* dapat dilihat bahwa nilai *Sig* pada baris *Equal variances assumed* yaitu sebesar 0,487 maka keputusan yang diambil adalah menerima H_0 karena nilai *Sig* lebih besar dari α yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian kesimpulan pengujiannya adalah bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata nilai kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai kelompok kontrol.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan pengujian secara keseluruhan bahwa sampel-sampel yang diambil mempunyai kemampuan awal yang sama. Hasil analisis data awal yang

diperoleh menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kedua kelompok tersebut juga berasal dari keadaan awal yang homogen dan mempunyai kemampuan awal yang sama. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak usia dini perlu dilakukan perhitungan analisis *Paired-Samples T Test* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Pengaruh Penerapan Sianida (suara, irama, dan nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak

| | | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|---------------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Posttest_Ekspermen - Posttest_Kontrol | 12.278 | 2.967 | .699 | 10.803 | 13.753 | 17.559 | 17 | .000 |

Hasil perhitungan analisis *Paired-Samples T Test* dapat dilihat bahwa perolehan hasil uji sebesar 17,559 dan perbedaan nilai *mean* sebesar 12,278 serta dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,0001 maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 karena nilai *Sig* lebih kecil dari α yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian kesimpulan pengujiannya adalah bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai anak pada

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

kelompok eksperimen dan rata-rata nilai pada kelompok kontrol. Berikut ini akan disajikan tabel perbedaan pengaruh bermain sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak berdasarkan perhitungan statistik sebagai berikut :

Tabel 5. Perbedaan Pengaruh Bermain Sianida (suara, irama, dan nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak.

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|---------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Posttest_Eksperimen | 31.78 | 20 | 2.881 | .679 |
| | Posttest_Kontrol | 19.50 | 18 | .985 | .232 |

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai *mean* pada kelompok eksperimen sebesar 31,78 dan pada kelompok kontrol sebesar 19,50. Perbedaan nilai *mean* pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai anak pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan rata-rata nilai anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai anak pada kelompok eksperimen dan rata-rata nilai anak pada kelompok kontrol mempunyai arti bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan bermain sianida (suara, irama dan nada) terhadap kecerdasan musik anak.

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan *Paired-Samples T Test* diperoleh hasil uji

sebesar 17,559 dan perbedaan nilai *mean* sebesar 12,278, dengan memperhatikan nilai *Sig* yaitu sebesar 0,0001 maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 karena nilai *Sig* lebih kecil dari alpha yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan bermain Sianida (suara, irama, dan nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak yang signifikan antara rata-rata nilai anak pada kelompok eksperimen dan rata-rata nilai pada kelompok kontrol setelah dilakukan posttest.

Nilai rata-rata kelompok eksperimen 31,78 dan kelompok kontrol sebesar 19,50. Perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelompok kontrol, sehingga dapat diketahui terdapat pengaruh yang positif pada penerapan permainan sianida (suara, irama dan nada) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (2004) yaitu kecerdasan musik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara bermain, bernyanyi dan bermain orkes kaleng. Sejalan dengan saran yang

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

dikemukakan oleh F. Rene Van de Carr dan Matc Lehrer (dalam Tyas, 2008) mereka menyarankan agar setiap sesi pembelajaran diakhiri dengan musik, nyanyian, atau senandung. Selain itu musik akan membantu melatih konsentrasi serta mengasah daya ingat. Bermain sianida (suara, irama dan nada) memunculkan ketertarikan pada anak untuk memainkannya. Anak menjadi aktif dalam proses belajar sehingga informasi yang diterima menjadi mudah dipahami dan tersimpan dalam memori anak. Karen Wolff (dalam Rachmi, 2014) menjelaskan bahwa memainkan musik secara aktif ternyata lebih efektif dari pada hanya mendengarkan musik secara pasif. Bergerak bersama musik akan membantu anak mengharmonisasikan menharmoniskan gerakannya, meningkatkan kesadaran tentang cara kerja tubuhnya, dan meningkatkan koordinasinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat adanya pengaruh permainan sianida (suara, irama, dan nada) terhadap kecerdasan musik anak usia dini di Taman kanak-kanak Dharma Wanita Kepung VI Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri tahun ajaran 2016/2017. Bermain sianida (suara, irama, nada) yang diterapkan dalam

proses pembelajaran memberikan kesenangan pada anak ketika belajar di kelas, sehingga kecerdasan musik anak dapat meningkat. Saran yang muncul dari penelitian ini adalah bermain sianida (suara, irama, dan nada) dapat dijadikan variasi metode pembelajaran oleh para guru dalam meningkatkan kecerdasan musik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hizair. 2013. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta : Tamer.
- Lwin, May, dkk . 2008. *How to Multiply Your Child's Intelligence*. Jakarta : PT. Indeks.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta : Rineka Cipta
- Nurhani, Heni dan Nurlelawati, Tita. 2008. *Alat Musik Lengkap*. Surakarta : PT. Widya Duta Grafika.
- Rachmi, Tetty, dkk. 2014. *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Safriena, Rien. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta : TT
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.

Yenni Okta Prasetya¹, Dzikrotul Chulwah², Nur Lailatul Mubarakah³, Veny Iswantiningtyas⁴. Pengaruh Bermain Sianida (Suara, Irama, dan Nada) terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini

Sujiono, Yuliani. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sousa, David A.2012. *Bagaimana Otak Belajar*. Jakarta : PT. Indeks.

Tyas, Esti. E.A. 2008. *Cerdas Emosional dengan Musik. Tips Jitu Membangun Kecerdasan Emosional Anak*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.