RHYTHM GAME SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN KREATIVITAS DALAM BERMAIN MUSIK DI KELOMPOK BERMAIN BAHRUL ILMI GUMELAR BANYUMAS

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik

Disusun oleh
Winda Nursita
NIM 15100210132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2018/2019

RHYTHM GAME SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN KREATIVITAS DALAM BERMAIN MUSIK DI KELOMPOK BERMAIN BAHRUL ILMI GUMELAR BANYUMAS

Winda Nursita[1], Ayub Prasetyo[2], Fortunata Tyasrinestu[3]
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telp. +6285325048868;
e-mail: windasita53@gmail.com

Abstract

Rhythm Game is a rhythmic game that can be used as a creativity learning model for early childhood. The lack of learning to play music at KB Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas, Central Java, which is due to lack of adequate music facilities, made researchers moved to learn to play music through rhythm games. Its application can be done by playing music through rhythmic introduction using applause, body percussion, rhythmic practice and playing through the number of syllables in the names of fruits or animals.This study used qualitative research methods. In this study, the author tries to make new creations in learning to play music for early childhood through rhythm games after collecting data from observations, interviews, and documentation. After the data was obtained, the researcher chose the rhythm game teaching material that was suitable to be applied in KB Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas, Central Java. After learning can be obtained conclusions of students in KB Bahrul Ilmi requires learning such as rhythm games because in the process they are enthusiastic and follow the directions of the game quite well.
Keywords : *rhythm game, learning model, creativity*

Abstrak

Rhythm Game adalah suatu permainan ritmis yang bisa dijadikan sebagai model pembelajaran kreativitas untuk anak usia dini. Kurangnya pembelajaran bermain musik di KB Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas, Jawa Tengah yang dikarenakan tidak ada fasilitas musik yang memadai, membuat peneliti tergerak untuk melakukan pembelajaran bermain musik melalui rhythm game. Pengaplikasiannya bisa dilakukan dengan cara bermain musik melalui pengenalan ritmis menggunakan tepuk tangan, body percussion, berlatih dan bermain ritmis melalui banyaknya suku kata pada nama-nama buah atau hewan.Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, penulis mencoba membuat kreasi baru dalam pembelajaran bermain musik untuk anak usia dini melalui rhythm game setelah terkumpulnya data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah diperoleh data kemudian peneliti memilih bahan ajar rhythm game yang cocok untuk diterapkan di KB Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas, Jawa Tengah. Setelah dilakukan pembelajaran dapat diperoleh kesimpulan murid di KB Bahrul Ilmi membutuhkan pembelajaran seperti rhythm game karena dalam prosesnya mereka antusias dan mengikuti arahan permainan dengan cukup baik.
Kata kunci: *rhythm game*, model pembelajaran, kreativitas

Pengantar

Rhythm Game sebagai suatu model pembelajaran kreativitas pada anak dapat dijadikan media untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan *fundamental* dalam diri. Pemanfaatan *Rhythm Game* sebagai suatu model pembelajaran kreativitas untuk menerapkan aspek kognitif, motorik, emosi, sosial. *Rhythm Game* bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti bermain ritmis menggunakan tepuk tangan, *body percussion*, berlatih dan bermain ritmis melalui banyaknya suku kata pada nama-nama buah atau hewan.

Penelitian yang diadakan di Kelompok Bermain Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas ini menekankan pengajaran melalui metode bermain musik menggunakan *rhythm game* yang diharapkan dapat menjadi suatu alternatif untuk lembaga pendidikan, atau sekolah yang tidak mempunyai fasilitas berupa alat musik. Disini penulis mengharapkan anak-anak bisa belajar ketrampilan baru dan mendapatkan pengajaran yang tepat melalui model pembelajaran melalui *rhythm game*. Selainitu peneliti juga mengharapkan dengan model pembelajaran ini, guru-guru yang ada di KB Bahrul Ilmi mampu menerapkan metode pengajaran musik melalui *rhythm game.*

Permainan *rhythm game* yang diterapkan didasarkan pada buku "*Rhythm Game for Perception and Cognition, book 1".* Dalam buku ini metode dan prinsip permainan *rhythm game* diadopsi dari salah satu tokoh pendidik musik dari Swiss yaitu Emile Jaques-Dalcroze. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa dari segala usia. Mengembangkan koneksi yang cepat dan akurat dalam hal mendengar, kemampuan berpikir, analisis, dan gerak tubuh yang bertindak untuk menafsirkan pesan yang disandingkan didalam musik.

Rhythm game mengembangkan objektivitas. Para pemain yang ada didalam *rhythm game* dapat mengamati perilaku mereka sendiri yang berguna untuk mengoreksi diri ketika mereka melakukan kesalahan pada saat permainan berlangsung. Hal ini membantu pemain khususnya anak-anak untuk melatih kesadaran diri dan introspeksi diri. Selain itu *rhythm game* mengembangkan kemampuan motorik halus maupun kasar dan keseimbangan tubuh dalam

mengkoordinasi setiap gerakan dalam permainan. *Rhythm game* itu sendiri juga melatih keterampilan dalam bertepuk tangan, melakukan *body percussion.*

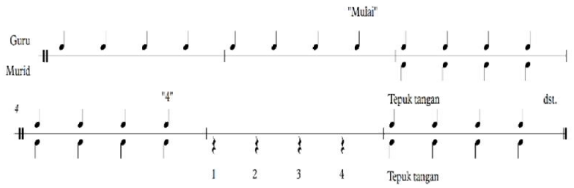
Potensi kreatif dan ketrampilan anak sudah bisa diamati sejak usia dini. Pada anak yang berusia 3 atau 4 tahun mereka sudah dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda yang ada disekitarnya. Sebagai contoh mereka dapat menciptakan pesawat terbang hanya dari sebuah penggaris, dan dia seakan-akan bertindak sebagai pilot hanya dengan sebuah penggaris. Hal ini menunjukan bahwa pada dasarnya anak sudah mempunyai potensi kreatif.

Pembahasan

Model pembelajaran musik yang dapat diajarkan untuk anak usia dini ada bermacam-macam, seperti metode apresiasi musik, membaca notasi musik, bermain ritmis, bernyanyi, dan lain sebagainya. Namun disini penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai permainan ritmis atau yang lebih dikenal dengan *rhythm game* untuk diterapkan di Kelompok Bermain Bahrul Ilmi Gumelar, Banyumas. Setelah melalui tahap observasi dan membandingkan dengan kurikulum yang ada di negara lain, dipaparkan bahwa konten yang telah diadaptasi dalam buku *Rhythm Game for Perception and Cognition, book 1" & Feel It! Rhythm Games for All* (Abramson,1997) ini diambil dari kurikulum musik di Negara *Australia*, *England* dan *Wales*, dan *Common Core Arts Curriculum of the US* bahwa belajar bermain musik yang paling utama adalah melalui permainan ritmis. Selain itu pada usia pra-sekolah, anak-anak akan lebih aktif bermain daripada belajar, sehingga bermain melalui *rhythm game* dapat dijadikan metode pembelajaran kreatif untuk anak usia dini.

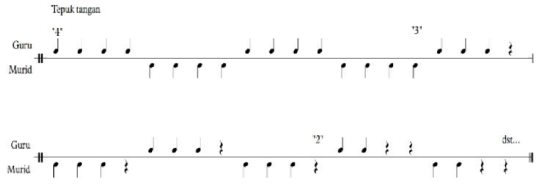
Permainan rhythm game yang diterapkan ada 6 macam jenisnya, yang pertama permainan *can you stop – can you start. Can you stop – can you start* adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menghitung ritmis dan berhenti, dimana murid harus bisa memainkannya dengan hitungan yang tepat. Cara memainkannya menggunakan tepuk tangan atau *body percussion.* Tujuan permainan ini untuk mengembangkan koordinasi, respon cepat, dan melatih fokus. Cara mainnya yaitu peneliti melakukan gerakan dengan

tempo 70bpm menggunakan gerak *body percussion* sesuai dengan notasi 1, 2 dan 3. Pada saat ada perintah "Mulai", murid mengikuti ritmis yang dimainkan sesuai dengan gerakan *body percussion* yang telah dicontohkan. Pada saat peneliti berkata angka 1-10, murid diam dan berhitung dalam hati sesuai dengan angka yang diberikan peneliti, kemudian mengulang gerakan sebelumnya, begitupun seterusnya. Berikut ini merupakan variasi 1 permainan *can you stop - can you start:*



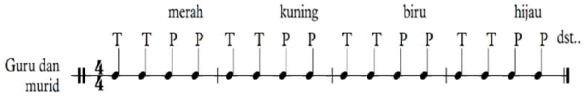
Notasi 1. C*an you stop – can you start*

Permainan yang kedua ada *The Disappearing Beats*. Permainan ini dimainkan dengan cara menghilangkan satu per satu ritmis yang dimainkan. Permainannya dilakukan dengan bertepuk tangan dan tepuk paha. Tujuan permainan ini untuk mengontrol pergerakan, mengingat urutan permainan Cara mainnya yaitu peneliti memainkan 4 ketuk dengan bertepuk tangan dan menghitung dengan keras. Pada saat ada perintah mulai, murid mengulang yang dimainkan sambil ikut menghitung. Pada saat permainan dimulai, peneliti akan menghilangkan satu per satu nada yang dimainkan dan murid harus mengikutinya. Berikut ini merupakan variasi 1 :



Notasi 2. *The Disappearing Beats* - Variasi 1

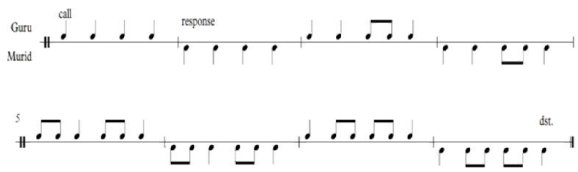
Permainan yang ketiga yaitu *Rhythmically Speaking (Colours*). Permainan ini dimainkan dengan cara menghitung ketukan 1-4. Dimana 2 ketukan pertama bermain biasa dan 2 ketukan terakhir untuk menyebut nama-nama warna. Tujuan permainan ini untuk melatih konsentrasi, berpikir secara cepat dan melatih kognitif anak. Cara mainnya yaitu peneliti, guru, dan murid membuat formasi melingkar, kemudian guru memainkan ritmis *body percussion* berulang dengan menggunakan not ¼ yang kemudian diikuti oleh murid, dengan menyebut nama-nama warna. Berikut ini notasinya :



Notasi 3. *Rhythmically Speaking (Colours*)

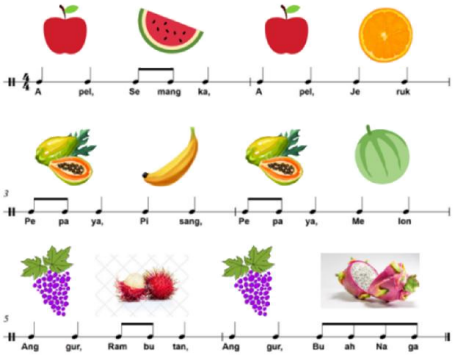
Permainan *yang* selanjutnya adalah *Rhythm Name.* permainan ini dilakukan dengan cara menyebut nama ritmis sesuai gambar/tabel yang diberikan. Permainan ini sebagai suatu cara agar anak mengenal macam-macam ritmis dan mengetahui hitungannya. Tujuannya yaitu untuk mengenal ritmis dasar, melatih konsentrasi, dan ingatan Cara mainnya peneliti menyalakan metronome dengan tempo 70 bpm. Peneliti menyebutkan nama irama ¼ dengan kata Ta, 1/8 dengan kata Ti-ti, 1/16 dengan kata Tika-tika, dan ½ dengan kata Tuu.

Permainan yang kelima adalah *Call and Response* Permainan *Call and Response* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara tanya jawab melalui ritmis. Tanya jawab yang dimaksud dalam permainan ini yaitu dengan cara guru melakukan tanya yang dimainkan melalui cara bertepuk tangan, lalu murid menjawab dengan cara memainkan *body percussion.* Tujuan permainan ini adalah untuk melatih respon cepat anak, melatih daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan motorik anak. Cara mainnya yaitu peneliti dan murid berada dalam posisi melingkar membentuk lingkaran besar. Peneliti menjelaskan cara main dan apa yang harus dimainkan oleh murid dalam permainan ini. Setelah murid sudah paham dengan cara bermainnya, maka penulis mulai melakukan *call* dengan bertepuk tangan, kemudian murid melakukan *response* dengan menghentakkan kaki secara bergantian dan dimulai dengan kaki kanan. Berikut contoh notasi yang dimainkan dalam pembelajaran *call and response*:

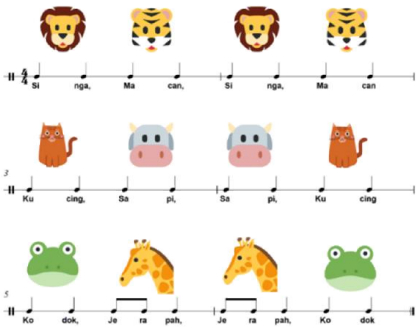


Notasi 4. *Call and Response*

Permainan *rhythm game* yang terakhir adalah *Rhythm Action Game (fruits and animals).* Permainan *rhythm game* dilakukan dengan cara memainkan ritmis berdasarkan suku kata yang ada pada nama-nama hewan atau buah. Tujuan permainan ini untuk melatih koordinasi antara kognitif dan motorik anak, mengingat nama-nama buah dan hewan melalui permainan ritmis. Berikut contoh notasi buah dan notasi hewan yang dimainkan dalam pembelajaran *Rhythm Action Game (fruits and animals).*:



Notasi 5. *Rhythm Action Game* (*Fruits*)



Notasi 6. *Rhythm Action Game* (*Animals*)

Berdasarkan 6 macam permainan diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa murid disana semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran melalui *rhythm game.* Setelah dilakukan pembelajaran bermain musik melalui model pembelajaran *rhythm game* dapat disimpulkan bahwa dalam prosesnya banyak anak didik yang sebenarnya antusias dalam mengikuti pembelajaran melalui media bermain musik. Selain itu mereka mengikuti permainan dengan cukup baik. Selain itu anak-anak mampu mengikuti pembelajaran musik yang sebelumnya tidak pernah mereka ikuti, akan tetapi mereka mampu bermain dan mengetahui dengan baik permainan *Rhythm Game*.

Pembelajaran memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, menulis dan berhitung pada anak usia dini/TK merupakan salah satu kesalahan terbesar dan berdampak negatif pada perkembangan anak. Pembelajaran yang hanya menitikberatkan kepada penguasaan baca, tulis dan hitung merupakan sesuatu yang tidak lengkap dan berdampak negatif terhadap perkembangan anak karena hanya akan mengembangkan sebagian aspek dari kecakapan individu sambil "mematikan" pengembangan kecakapan lainnya. Dengan demikian yang lebih dikehendaki adalah suatu pendekatan dan strategi pendidikan bagi anak yang lebih integratif dan komprehensif serta sesuai dengan dunia dan kebutuhannya.

Dalam buku Psikologi Perkembangan (Hurlock B. Elizabeth, 1980) pada anak usia dini perkembangan motorik, kognitif, bicara, emosi, sosial, dan bermain dianggap sebagai “saat belajar”

untuk belajar keterampilan dan meningkatkan kreativitas. *Piaget* juga menambahkan dimana perkembangan anak pada umur 4-5 tahun mempunyai ciri khas yaitu ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Dalam penelitian yang telah dilakukan di KB Bahrul Ilmi telah diterapkan pembelajaran yang mengasah kognitif dan emosi anak. Salah satu contohnya pada permainan *Rhythmycally Speaking* yang bermain multitasking antara gerakan dan ingatan.

Kendala yang paling sering dihadapi oleh anak adalah kurangnya kemampuan anak untuk mengkoordinasikan aspek motorik, kognitif, sosial emosional yang menjadi penghambat dalam melakukan pembelajaran *rhythm game* di KB Bahrul Ilmi, Gumelar, Banyumas. Selain itu dalam beberapa permainan *rhythm game* yang telah diajarkan oleh peneliti kebanyakan permasalahan yang terjadi adalah kurangnya kemampuan anak untuk melakukan 2 macam keterampilan secara bersamaan.

PENUTUP

Banyaknya lembaga pendidikan anak usia dini yang kekurangan peralatan alat musik di sekolah tidak menutup kemungkinan anak untuk tidak mengenal musik, mempelajari, dan memainkannya. Dalam hal ini guru atau pendidik harus mempunyai alternatif lain untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya yaitu pembelajaran musik tanpa menggunakan alat musik itu sendiri. Contohnya seperti *rhythm game.* Setelah dilakukan pembelajaran dapat diperoleh kesimpulan murid di KB Bahrul Ilmi membutuhkan pembelajaran seperti rhythm game karena dalam prosesnya mereka antusias dan mengikuti arahan permainan.

Anak didik di KB Bahrul Ilmi awalnya mengira bahwa musik hanya sebatas nyanyian dan lagu. akan tetapi setelah peneliti menerapkan model pembelajaran kreativitas melalui *rhythm game,* pengertian mereka tentang musik sudah semakin luas. Bahwa ketukan dan tepuk tangan pun merupakan bagian dari musik.

Peneliti mempunyai saran untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama seperti penulis. Dalam melakukan penelitian mengenai pembelajaran *rhythm game* khususnya untuk

anak usia dini sebelumnya harus dipersiapkan bekal yang lebih banyak untuk menghadapi permasalahan yang ada di lapangan seperti persiapan dalam hal bahan penelitian, siapkan juga *reward* untuk anak agar mereka mempunyai motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu materi yang diajarkan disederhanakan agar anak didik lebih mudah mengikuti pembelajaran.

Referensi

Abramson, R. (1997). *Rhythm Games for Perception & Cognition*. Los Angeles: Alfred Music.

Hurlock B. Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Abramson, R. M. (1998). *Feel It! Rhythm Games for All*. USA: Alfred Music.

Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. DI Yogyakarta: Gava Media.

Siti Aisah, H. H. (2015). *Aktivitas Mengajar Anak TK/RA dan PAUD*. Bandung: Arvino Raya.

Sugiyono, D. R. (2000). Metode Penelitian. *Bandung: CV Alvabeta*.

Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.

Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, *4*(2), 193–200