

**PENGARUH BERMAIN MUSIK SEDERHANA TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI PAUD HARAPAN ANANDA
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam
Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

DEKA PUSPITA
NIM: 1416253005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KOTA BENGKULU
2018**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Deka Puspita

Nim : 1416253005

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN

Di -
Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

NAMA : DEKA PUSPITA

NIM : 1416253005

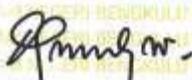
JUDUL : Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas

Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang monaqosah skripsi guna memperoleh gelar serjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

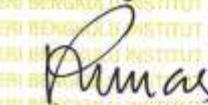
Pembimbing I


Nurlaili, M.Pd.I

NIP.197507022000032002

Bengkulu, Oktober 2018

Pembimbing II



Fatrima Santri Syafri, M.Pd. Mat
NIP.198803192015032003



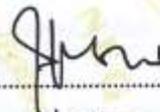
KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

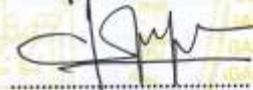
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu"**, yang disusun oleh: **Deka Puspita Nim. 1416253005** telah dipertahankan didepan dewan penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari kamis Tanggal 13 Desember 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD).

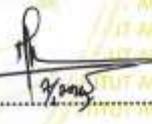
Ketua
Dr. Alfauzan Amin, M. Ag
NIP. 197011052002121002

: 

Sekretaris
Ahmad Svarifin, M. Ag
NIP. 198006162015031003

: 

Penguji I
Dr. Husnul Bahri, M. Pd
NIP. 196209051990021001

: 

Penguji II
Fera Zasrianita, M. Pd
NIP. 197902172009122003

: 

Bengkulu, Agustus 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris




Dr. Zubaedi, M. Ag. M. Pd
NIP. 196030811996031005

PERSEMBAHAN

Persembahkan:

- *Allah SWT yang selalu memberikan nikmat dalam hidup ini.*
- *Kedua orang tuaku yardin dan nanut yang telah mendidiku sampai sekarang ini serta yang telah memberiku dukungan, do'a dan semangat kepadaku..
Keluarga besarku yang menantikanku kelulusan studiku di institut agama islam negeri bengkulu*
- *Sepupuhku, Inga Meta, Adek Selvia, Wa Yuni, Wa Ince, Abang Jeffri, Abang Roni dan Dang Bambang, yang telah memberikan dukungan do'a dan semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini. Dan Sahabatku tersayang Selmi Oktaria, Meylani Dinna Alauwiyah, Lisa Roza Lina, Dwi Rahayu, Deta Afrina, yang selalu memberikan warna warni selama 4 tahun ini, terima kasih sudah hadir dalam hidupku dan selalu memberikan masukan dan dukungan satu sama lain.*
- *Teman-teman seperjuangan s1 PIAUD lokal A, B dan C terkhususnya (Selmi Oktaria, Lisa Roza Lina, Dwi Rahayu, Henti, Meri, Aini Dan Zulfa, Sutri Atun)*
- *Almamaterku s1 piaud iain bengkulu*

MOTTO

Motto:

- *Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa*
- *Masalah terasa ringan dengan bersabar dan berlapang dada*
- *Kebahagiaanku berasal dari do'a orang tuaku yang senantiasa mendo'akanku*
- *Rasa takut bukanlah untuk dinikmati, tapi untuk dihadapi*
- *Orang yang pintar bukanlah orang yang merasa pintar, akan tetapi ia adalah orang yang merasa bodoh, dengan begitu ia tak akan pernah berhenti untuk terus belajar*
- *Belajar dan berkerja dengan giat, serta tidak lupa bersyukur, tentu akan memberikan hasil yang baik.*
- *Terus menggali ilmu dan pengetahuan baru maka engkau akan bisa mengenali dan mengembangkan kemampuan diri*
- *Tak perlu malu karena berbuat kesalahan, sebab kesalahan akan membuatmu lebih bijak dari sebelumnya*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEKA PUSPITA

NIM : 1416253005

Jurusan : Tarbiyah

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”**, adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi saya ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik

Bengkulu, 13 Desember 2018
Penulis



DEKA PUSPITA
NIM. 1416253005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Deka Puspita

NIM : 1416253005

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas

Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui http://smallseotolls.com/plagiarisme_checker/, skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiasi 11,16% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Bengkulu,

November 2018

Mengetahui
Ketua tim verifikasi


Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP.197407182003121004

Yang menyatakan


Deka Puspita
NIM. 1416253005

ABSTRAK

Deka Puspita, NIM. 1416253005, 2018 Judul Skripsi : ” Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.” : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris. IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1 Nurlaili M.Pd.I 2 Fatrima Santri Syafri M.Pd, Mat

Kata Kunci : Bermain Musik Sederhana, Kreativitas

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak dalam proses pembelajaran melalui bermain alat musik bahan bekas. Bermain musik sederhana berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Jadi penelitian ini, penelitian eksperimen yang digunakan adalah metode kuantitatif. Sampel penelitian adalah Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu dengan jumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik dokumentasi dan catatan anekdot, Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah melalui *run test*.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan selama 1 bulan dapat disimpulkan bahwa bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak setelah diberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang menggunakan media alat bermain musik sederhana dan kelompok kontrol anak-anak mewarnai secara bebas yang dapat diketahui bahwa perubahan hasil belajar anak usia 5-6 tahun antara *pretest* dan *posttest* baik kelompok eksperimen dan kontrol. Dapat dibuktikan bahwa hasil dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan 87,5% dari hasil sebelumnya 50% meningkat menjadi 93,75%

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu ”shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW.

Penyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penyusun menyadari bahwa proposal ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajudin, M. M.Ag, MH, Selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu
2. Bapak Dr. Zubaidi, M.Ag, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) dan membantu peneliti menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan sekaligus pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam memberi

arahan serta masukan yang berarti bagi penulis, sehingga skripsi ini selesai dengan baik

4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan motivasi dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat, Selaku Ketua Prodi IPA sekaligus pembimbing II yang telah berusaha payah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini selesai dengan baik
6. Segenap Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
7. Kepala PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pendidikan umumnya. Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada kita semua. Amin.

Bengkulu, Desember 2018
Penulis

Deka Puspita
NIM. 1416253005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	Xie

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. kegunaan Penelitian.....	8

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Pengertian Bermain Musik	9
a. Pengertian Bermain Musik	9
b. Fungsi Bermain Bagi Anak Taman Kanak-Kanak.....	15
c. Nilai-Nilai Bermain	17
d. Musik	21
B. Pengertian Kreativitas	25
1. Pengertian Kreativitas	25
2. Makna Dari Pengembangan Kreativitas.....	29
3. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif	30
4. Pola Perkembangan Kreativitas.....	34
5. Indikator Kreatif	37

C. Kajian Penelitian Terdahulu	39
D. Kerangka Fikir	43
E. Hipotesis	44

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	46
C. Desain Penelitian	46
D. Populasi Dan sample	47
E. Instrumen Penelitian	48
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	53

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	55
1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah.....	55
2. Visi Dan Misi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu	56
3. Keadaan Guru Dan Karyawan	56
4. Fasilitas Sarana Atau Prasarana.....	58
5. Struktur Organisasi Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu	58
B. Hasil Penelitian.....	59

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kreatif Pada Anak Usia Dini.....	37
Tabel 3.1 Kelas Eksperimen Dan Kontrol	46
Tabel 3.2Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y Perkembangan Kreativitas.....	48
Tabel 3.3Instrumen Penelitian Variabel Y Perkembangan Kreativitas	48
Tabel 3.4Kriteria Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Bermain MusikSederhana Anak Usia 5-6 Tahun	49
Tabel 3.5Instrumen Penelitian Variabel X Bermain Musik Sederhana	49
Tabel 3.6Kriteria Penilaian Anak Dalam Bermain Musik Sederhana	50
Tabel 3.7 Format Catatan Anekdot	51
Tabel 4.1 Jumlah Guru Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018.....	55
Tabel 4.2Jumlah Siswa Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahu Ajaran 2018.....	56
Tabel 4.3Fasilitas Sarana Dan Prasarana Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018.....	56
Tabel 4.4 Anak-Anak Usia Dini Yang Akan Ditelitih Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu	58
Tabel 4.5 Hasil Ke 1 Pretest Eksperimen Dan Kontrol	58
Tabel 4.6Hari Ke 2 Pretest Eksperimen Dan Kontrol.....	59
Tabel 4.7 Hari Ke 3 Pretest Eksperimen Dan Kontrol.....	60
Tabel4.8Hari Ke 4 Pretest Eksperimen Dan Kontrol.....	61
Tabel 4.9Hari Ke 1 Postest Eksperimen Dan Kontrol	62
Tabel 4.10Hari Ke 2 Postest Eksperimen Dan Kontrol	63
Tabel 4.11Hari Ke 3 Postest Eksperimen Dan Kontrol	64
Tabel 4.12Hari Ke 4 Postest Eksperimen Dan Kontrol	64
Tabel 4.13Hasil Pretest Dan Postest Dalam Bermain Musik Kelompok Eksperimen.....	65
Tabel 4.14Hasil Pretest Dan Postest Bermain Musik Sderhana Kelompok Kontrol	66
Tabel 4.15 Indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	43
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	46
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu	58
Gambar 4.2 Diagram Posttest	67
Gambar 4.3 Diagram Pretest	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara intelektual, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegasi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Setiap anak unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam kreatif dan produktif. Mengacu pada undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).¹

Dalam penjelasan atas UU. RI. NO. 20 dikemukakan bahwa pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas hingga mampu dan proaktif menjawab tentang zaman yang selalu berubah. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kreativitas bermakna baik untuk pengembangan diri maupun untuk pembangunan masyarakat, juga merupakan salah satu pokok manusia, yaitu

¹Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.*(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), h. 1

kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia kreativitas ini perlu dikembangkan dalam pendidikan.² Kreativitas perlu dikembangkan sejak anak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Pada umumnya anak usia dinisering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya dan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa subur untuk mengembangkan, kreativitas, dan sangat kritis terhadap perkembangan kreativitas dan proses-proses intelektual lainnya. Perkembangan anak usia dini dalam berfikir, dan berperilaku kreatif akan membentuk fondasi yang kuat bagi prestasi orang dewasa dalam ilmu, teknologi dan seni, maupun untuk menikmati hidup secara lebih mendalam. Pengembangan kreativitas anak usia dini akan menjadi dasar bagi pengembangan aspek-aspek pribadi lainnya.³

Individu yang peka nada dapat mengenali nada rendah dan tinggi, dan cepat menangkap apabila ada nada yang terlalu rendah atau tinggi, dan individu yang peka pola titi nada dapat mengenali karakter lagu tertentu. Ia dapat menyesuaikan irama dan tempo suaranya sehingga pas dan enak

² Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 27

³ Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016), h.102-103

didengar.⁴ Intelektual meliputi kepekaan terhadap tangga nada, irama, dan warna bunyi (kualitas suara) serta aspek emosional akan berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi, dan memainkan alat musik.⁵ Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui musik memerlukan pemahaman tentang unsur-unsur musik, hal itu akan diperoleh melalui pengajaran yang dinamakan teori musik dasar.

Musik memberikan sumbangan yang amat besar dalam pendidikan, khususnya dalam pendidikan seni musik dan dunia seni yang lain serta bidang lain dalam kehidupan. Membicarakan fungsi musik dalam dunia pendidikan biasanya mengingatkan kita pada nyanyian yang sering dipergunakan untuk menidurkan anak, memandikan anak, membuat lelucon, menyampaikan pengetahuan, dan menyampaikan pesan moral. Fungsi yang lebih luas dan memiliki nilai tertentu yang dalam, terutama bagi pendidikan anak usia dini.⁶

Musik dapat diibaratkan sebagai bahasa dari emosi, musik dapat memberikan baik yang mendengarnya maupun bagi memainkannya banyak orang memperoleh kesenangan yang sangat baik dalam kontak langsung dengan musik seperti, bernyanyi, bertepuk tangan, tertawa, berayun-ayun, melompat, berputar, berbaris, menari dan berjoget. Bermain musik menimbulkan kegairahan (semangat), menghilangkan ketegangan dan memberikan suasana nyaman. Jadi kemampuan merasakan irama kemampuan

⁴ Musfiro Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2009), h. 5.5

⁵ Musfiro Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2008), h. 5.10

⁶ Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*. (Tengerang selatan:Universitas Terbuka, 2015), h 5.8

membayangkan nada adalah syarat urutan yang harus ditanamkan terlebih dahulu dalam bermain musik.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kreativitas anak adalah melalui keterampilan bermain musik. Kemampuan bermain musik, kepekaan terhadap irama kemampuan menyelaraskan gerak dan bunyi, dan meningkatkan rasa kebersamaan dapat dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, anak-anak usia dini perlu banyak mendapat peluang bernyanyi bersama-sama, belajar bernyanyi dengan baik, dan mendengarkan berbagai jenis lagu anak-anak, bahkan bermain musik, walaupun hanya musik sederhana. Bermain musik adalah permainan yang menyenangkan dan anak-anak bersemangat mengikutinya.

Peran guru anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah memberikan peluang sebanyak-banyaknya kepada anak untuk membangun telinga anak-anak dengan menggunakan nyanyian-nyanyian dan permainan alat musik, membangkitkan minat mereka terhadap musik, mulai membentuk selera musik mereka, dan memperkenalkan musik yang diwariskan oleh generasi-generasi kita terdahulu. Dengan musik anak dapat mengekspresikan rasa senang, gembira, dan bersemangat. Melalui musik dapat meningkatkan kreativitas anak.

Salah satu kelemahan guru pada PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain melalui musik secara maksimal, guru hanya beranggapan untuk bermain musik harus menggunakan alat-alat musik seperti piano, drumb, bas, gitar, dan

alat-alat musik lainnya, sedangkan Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu alat-alat musik tersebut tidak tersedia, dan di samping itu gurupun tidak memiliki keterampilan untuk memainkan alat-alat musik tersebut. Namun yang dimaksud di sini adalah musik sederhana Di PAUD Harapan Ananda bukan menggunakan alat sebenarnya, musik sederhana yang dimaksud disini adalah musik yang berasal dari semua benda yang ada disekitar PAUD yang dapat mengeluarkan bunyi yang dimainkan oleh anak-anak itu sendiri sambil menyanyikan lagu anak-anak. Namun kendala lain juga datang dari orang tua dan masyarakat yang menganggap jika bermain musik mereka tidak belajar, hal inilah yang mendorong para guru kurang menggunakan musik dalam pembelajaran. Walaupun kita tahu bahwa musik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, bahkan sejak lama manusia sudah menyadari adanya kekuatan dibalik getaran irama musik, disamping itu kita juga menyadari bahwa tubuh manusia spontan bergerak dan bersemangat apabila mendengar irama musik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu pada tanggal 23 November 2017 bahwa bermain musik sederhana memang sangat kurang dilakukan Di PAUD Harapan Ananda, bahkan dalam bermain musik sederhana benar-benar belum diterapkan bermain musik. kerana alat musik sederhana belum tersedia sama sekali, yang jumlah gurunya berjumlah 3 orang, 2 tenaga pengajar 1 kepala sekolah.

Masa usia PAUD adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensinya.⁷ Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini pada anak adalah wawasan dan rasa seni anak. Kesenian merupakan salah satu potensi dasar anak dan juga salah satu bentuk dari kecerdasan jamak. Jadi mengembangkan potensi seni anak berarti juga mengembangkan kecerdasannya. Belajar musik bagi usia yang amat dini disimpulkan bahwa kemampuan yang ada sejak kelahiran anak perlu dipertahankan. Apabila anak tidak diberikan kesempatan mendengarkan musik dengan teratur, potensinya akan menurun. Dengan mendengarkan musik yang tepat, anak akan menangkap pola-pola melodi, pola ritme, dan berbagai musik yang sebenarnya akan menjadi kemampuan dasar musikal yang perlu dikembangkan sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tingkat perkembangan anak, penulis tertarik untuk mengkajinya dalam penelitian kependidikan yang bersifat kuantitatif yang berjudul **“Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Anak kurang memahami tentang musik
2. Sarana dan prasarananya kurang
3. Anak kurang mendapat kesempatan dalam bermain musik
4. Guru beranggapan bahwa bermain musik tidak belajar

⁷ Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*. (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2015), 1, 2.2-2.3

5. Anak kurang kreatif dalam bermain musik
6. Anak kurang trampil dalam bermain musik
7. Anak jarang melakukan kegiatan bermain musik
8. Anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berkreasi melalui musik
9. PAUD kurang memiliki sarana bermain musik.

C. Batasan Masalah

Agar peneliti ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian:

1. Bermain musik dibatasi pada kaleng bekas, kerincingan dari tutup botol, botol plastik dan kaleng susu
2. Kreativitas yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan anak dalam bermain musik sederhana sesuai dengan indikator kreativitas bermain musik usia 5-6 tahun.
3. Penelitian mengenai pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak akan dilaksanakan Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah seperti dikemukakan diatas, pokok permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

Adakah Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menambah khasanah keilmuan khususnya bagi guru PAUD

2. Secara praktis

- a. PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu, terutama bagi kepala sekolah dan tenaga pengajar, merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman mengambil kebijakan tentang pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak.
- b. Bagi anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyadarkan anak-anak tentang pentingnya musik sederhana dalam kegiatan belajar dan membantu mengembangkan kreativitas anak

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Musik

a. Pengertian Bermain Musik

Bermain adalah merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk kepentingan diri sendiri dilakukan dengan cara-cara menyenangkan tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksible, aktif dan positif.⁸ Anak-anak bermain untuk meniru orang dewasa dan mempraktikan seperti apa rasanya menjadi orang dewasa.⁹ Bermain adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan tekanan dari luar.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.¹⁰ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

⁸ Tadkiroatun Musfiroh, Sri Tatminingsih. *Bermain Dan Permainan Anak*. (Tangrang Selatan: Universitas Terbuka), h. 1.5

⁹ Penney Upton. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 130

¹⁰ M. Fadlillah. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017), h. 6-

Sebuah permainan merupakan salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak.¹¹

Kegiatan bermain tidak mempunyai aturan kecuali yang diterapkan oleh permainan itu sendiri pada setiap usia anak. Anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap yang ia lalui, anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain. Menurut pendidik atau ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.¹² Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksible. Bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk menteransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasikan dengan dunia orang dewasa.

¹¹Raisatun Nisak. *Seabrek Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 11

¹²Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 24

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Ada enam belas nilai bermain bagi anak, yakni:¹³

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
- c. Bermain memberi kebebasan untuk bertindak
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya
- f. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi
- h. Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
- k. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
- m. Bermain memilikn pertimbangan anak
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup
- p. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia

¹³Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 24-25

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bermain adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi dan dapat mengembangkan kreativitas anak.

Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Ada lima kriteria dalam bermain.¹⁴

- 1) Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.

¹⁴Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 31

5) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi

Pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang suatu dunia anak-anak.¹⁵ Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

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.

Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan kegiatan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

¹⁵Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 32

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa indonesia, dan sebagainya.

Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah laku sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, berkerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

b. Fungsi bermain bagi anak taman kanak-kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, ada 8 fungsi bermain bagi anak:¹⁶

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak didapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai mencuri, menjadi anak nakal, pelanggaran lalu lintas, dan lain-lain.
- 6) Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.

¹⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 33

- 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.¹⁷ Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

Beberapa fungsi yang lain akan dibicarakan dibawah ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempertahankan keseimbangan

¹⁷Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 34

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Sedangkan dalam kegiatan bermain anak dapat menyalurkan perasaan dengan sepuas-puasnya.

- 2) Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari

Fungsi bermain yang satu ini juga memiliki nilai terapeutik. Misalnya, bila anak selalu dimanjakan dalam keluarga, ia mungkin tidak menyukai kehadiran anak lain dapat dianggap merupakan saingan baginya atau ancaman berkurangnya kasih sayang yang akan diperolehnya. Bila ia diperkenankan bermain dengan boneka atau binatang peliharaan, ia dapat menyalurkan perasaan kasih sayangnya kepada boneka atau binatang tersebut sehingga ia dapat mengembangkan empati dari dalam dirinya. Permainan lain yang bersifat terapeutik adalah kegiatan menggambar, bermain dengan air, tanah liat atau lilin.

c. Nilai-nilai Bermain

- 1) Bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak

Masa kanak-kanak adalah masa dimana energi anak harus disalurkan melalui berbagai kegiatan bermain yang memiliki

muatan gerakan fisik.¹⁸ Terkadang para pendidik dan orang tua anak tidak mengetahui pentingnya gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga mereka cenderung akan merasa marah dan terganggu ketika melihat anak-anak tidak bisa diam atau senang berlari dan bermain kejar-kejaran bersama mereka. Padahal dengan melakukan berbagai kegiatan fisik, anak-anak akan mengoptimalkan fungsi-fungsi dari otot-otot besar dan kecil mereka sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Selain itu, tentunya mereka akan menjadi sehat dan bugar.

2) Bermain untuk perkembangan aspek bahasa anak

Agar anak dapat bermain bersama anak-anak yang lain, mereka harus percaya diri dan berani untuk belajar berkomunikasi. Ketika anak mencoba untuk berkomunikasi, anak belajar untuk menyampaikan sebuah bahasa dan memahami apa yang disampaikan oleh teman-temannya. Selain itu, ketika bermain permainan tertentu anak mendengar berbagai kosakata baru yang kemudian akan semakin memperkaya kemampuan berbahasa anak.

3) Bermain untuk perkembangan aspek sosial anak

Seiring dengan bertambahnya usia anak, orang tua harus mulai membiasakan mereka untuk bertemu dengan orang-orang yang baru dan berpisah dengan orang tua yang selalu berada

¹⁸ Nor Izatil Hasanah, Hardiyanti Pertiwi. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), h. 35-36

disekitar mereka harus diajarkan hal-hal demikian agar mereka tidak selalu tergantung kepada kedua orang tuanya dan tidak takut ketika bertemu dengan orang banyak. Selain itu, dengan bertemu dengan orang-orang yang baru, khususnya dengan anak-anak yang seusia dengan mereka, anak akan belajar banyak hal seperti berbagi makanan, bergantian saat menggunakan mainan dan lain-lain.

4) Bermain untuk perkembangan aspek emosional anak

Bermain merupakan salah satu cara untuk menyalurkan emosi anak. Dalam kehidupan sehari-hari anak banyak mengalami banyak hal, baik yang menyenangkan maupun tidak, baik yang terkait larangan-larangan orang tua yang mereka rasa membatasi mereka. Akan tetapi ketika anak bermain semua perasaan yang tidak menyenangkan bagi mereka tersebut dapat mereka lepaskan dan lupakan setelah mereka bermain. Selain itu, ketika bermain mereka juga belajar untuk mengalami sendiri berbagai hal yang tentunya membentuk emosi mereka kearah yang positif. Misalnya ketika bermain bersama teman, anak dapat mengalami secara langsung berbagai hal dan menilai apakah yang mereka rasakan itu menyenangkan ataukah membuat sedih temannya. Dengan demikian anak akan belajar bersikap dan bertindak laku.

5) Bermain untuk perkembangan aspek moral anak

Ketika anak berada di rumah dan disekolah, mereka diajarkan tentang berbagai konsep moral terkait baik-buruk, pantas-keliru, benar-salah dan lain-lain. Konsep-konsep moral yang telah mereka ketahui ini tentunya akan mereka praktekan kedalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak bermain bersama teman-temannya, disinilah biasanya mereka akan mengalami banyak hal yang membuat mereka mengerti mengapa sesuatu dianggap baik dan sopan, mengapa sesuatu dianggap kurang tepat dan mengapa harus menghormati dan menolong teman.

6) Bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak

Aspek kognitif yang dimaksud dalam tulisan ini ialah daya ingat dan daya nalar anak. Banyak sekali konsep dasar yang dipelajari oleh anak ketika mereka bermain. Seperti mengenal warna, bentuk, arah, huruf dan angka, konsep-konsep dasar ini akan sangat muda diingat dan dikenal oleh anak-anak melalui kegiatan bermain ketimbang belajar. Ketika anak bermain anak akan melakukannya secara suka rela dan riang gembira. Oleh karena itu, ketika orang tua maupun pendidik menyelipkan atau mengenalkan hal-hal tersebut melalui permainan tentu saja mereka akan menerimanya dengan mudah, senang dan tentunya tanpa paksaan. Begitu pula ketika anak-anak diajak anak untuk

mendengarkan cerita, mereka akan belajar untuk menalar cerita, memahami alur dan akhir dari cerita tersebut.

d. Musik

Musik adalah suatu cabang seni. Musik dapat terwujud dengan adanya bunyi. Musik adalah dibangun dengan unsur-unsur ritme, melodi, harmoni, tekstur yang dibungkus oleh kualitas musik, unsur warna bunyi atau warna nada dan kekuatan.

Musik adalah pesona jiwa. Pesona jiwa merupakan alat yang dapat membuat kita gembira, sedih, bersemangat dan penuh pengharapan, bahkan dapat membawa kita seolah-olah mengangkat pikiran serta ingatan kita melambung tinggi sehingga emosi kita melampaui diri kita sendiri.¹⁹

Musik dapat memberikan kesenangan baik yang mendengarnya maupun bagi yang memainkannya. Bermain musik adalah menimbulkan kegairahan (semangat), menghilangkan ketegangan dan memberikan suasana nyaman. Musik juga mempunyai efek untuk penyaluran perasaan-perasaan. Musik juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melepaskan emosi yang tertahan maupun mengeluarkan emosi-emosi yang tidak dapat diterima lingkungan.²⁰

¹⁹Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*. (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2014) h. 5.3

²⁰Diana Muhah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 170

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia.²¹

Musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan.

Musik adalah waktu yang memang untuk didengar. Musik merupakan wujud waktu masih hidup, yang merupakan kumpulan ilusi dan alunan suara. Alunan musik yang berisi rangkaian nada yang berjiwa akan mampu menggerakkan hati para pendengarnya.

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik.²² Manusia tidak akan pernah lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. Masing-masing menampilkan keahasan musik alamianya tersendiri, alam mengajari manusia dengan keharmonisan, keseimbangan, simetris, sistematis, dan rasa kebersamaan dan penyatuan melalui irama dari bunyi-bunyi alamiah. Hal ini dapat terlihat mulai dari bunyi gemericik air sungai, deru angin yang menerpa daun-daunan, debur ombak, hinggap tetesan air yang jatuh

²¹ <http://repository.unpas.ac.id/13588/1/SKRIPSI%20IPUNG%20P.%20116040053.pdf>

²²Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 63-65

satu persatu secara konstan dari dahan. Tubuh manusia pun memiliki bunyi dan irama, denyut jantung, dan pita suara yang dapat diatur sesuai dengan keinginan manusia sehinggah semakin memperkuat posisi penting musik dalam kehidupan manusia

Musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Pada kegiatan berkreasi proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

Kegiatan kreativitas dibidang musik bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan musik yang telah diperoleh, seperti antara lain:

- a. Melatih kepekaan rasa dan emosi
- b. Melatih mental anak untuk mencintai keselarasan, keharmonisan, keindahan, dan kebaikan
- c. Mencoba dan memilih alat musik yang sesuai untuk menggunakan isi atau maksud pikiran atau perasaan
- d. Meningkatkan kemampuan mendengar pesan dan menyelaraskan gerak terhadap musik yang didengar
- e. Meningkatkan kemampuan mendengar musik atau nyanyian dengan mengamati sifat, watak, atau ciri khas unsur pokok musik

- f. Meningkatkan kepekaan terhadap isi dan pesan musik atau nyanyian untuk dapat menikmati dan menghargai musik atau nyanyian

Ungkapan diri kreatif pada anak masih sederhana. Seperti, anak memperagakan gerak yang khas untuk melukiskan nyanyian, melainkan alat musik perkusi makin keras atau makin lunak, dengan maksud menambahkan nuansa tertentu, mungkin mengarang syair baru untuk nyanyian yang sudah dikenal. Apresiasi musik di taman kanak-kanak erat nyanyiannya dengan nyanyian, alat musik dan gerak jasmaniah. Jarang dapat dipisahkan satu dengan yang lain antara bernyanyi, alat musik serta gerak jasmaniah pada apresiasi musik.

Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa musik adalah sesuatu karya seni yang timbul dari perasaan atau pikiran manusia sebagai pengungkapan ekspresi diri yang ada hubungannya dengan bunyi dan memiliki unsur-unsur irama, melodi, harmoni yang mewujudkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indra pendengar.

Dari pendapat ahli diatas bermain musik adalah suatu kegiatan yang dapat memunculkan perasaan senang, gembira bahkan sedih dan musik suatu cabang seni yang bisa membuat orang berkarya bahkan senang untuk mendengarkannya.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Aktualisasi diri ialah apabila seseorang menggunakan bakat semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya berpikiran demokratis, dan sebagainya. Aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi yang sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan.

Bahwa sumber dari kreativitas atau kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dapat mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan dalam, dan dengan orang lain.²³

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang

²³ Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 18

unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.²⁴ Kreativitas dilihat sebagai sesuatu yang terdapat dalam lompatan-lompatan imajinatif dalam sebuah tata aturan atau kode atau tata bahasa.²⁵ Kreativitas sebagai aktualisasi diri dan sebuah bakat khusus diri dan sebuah bakat khusus untuk memberontak.

Kreativitas adalah berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam beberapa pencarian yang bernilai, proses yang termasuk dalam kreativitas adalah pemecahan masalah dan membuat sebuah ide.²⁶ Menemukan nilai sesuatu dengan beberapa cara dalam sebuah ide, atau memiliki sebuah ide baru, tampaknya mirip dengan aspek lain dari menjadi imajinatif.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.²⁷ Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam

²⁴ Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 38

²⁵ Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 10-11

²⁶ Anna Craft. *Membangun Kreativitas Anak*. (London: Hak Cipta undang-undang, 2000), h. 11

²⁷ Yeni Rachnawati, Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h. 13-15

permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Bahwa kreativitas seni menurut para ahli adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Dari pendapat ahli diatas dapat dapat disimpulkan kreativitas adalah seseorang yang bisa menciptakan sesuatu yang baru dan dapat menyelesaikan suatu masalah.

Untuk itu, terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu sebagai berikut:²⁸

- a. Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampua untuk menghasilkan banyak gagasan.

²⁸ Ahmsd Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2017), h. 76-77

- b. Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli dan tidak klise.
- d. Penguraian (*Elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci
- e. *Sensitivity*(kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak.²⁹ Hal ini didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini.
- c. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak.

²⁹ Mulyasa. *Manajemen Paud*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 92-93

Kepuasan inilah yang mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan bermakna.

- d. Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini lebih dari sekedar memperoleh keuntungan material.
- e. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

2. Makna dari pengembangan kreativitas

Pengembangan kreativitas sejak anak usia dini, ditinjau dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting.³⁰

Adapun empat makna kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

³⁰ Utami Munandar *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 31-32

- b. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).
- c. Menurut Biondi, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru-baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

3. Ciri-ciri kepribadian kreatif

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan

kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahani terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.³¹

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.³² Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejakan dari orang lain. Merekapun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka

³¹Yeni Rachnawati, Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hlm 15

³²Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 35-36

walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Anak berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

Ciri yang lebih serius pada orang berbakat ialah ciri seperti idealisme kecenderungan untuk melakukan refleksi, merenungkan peran dan tujuan hidup, serta makna atau arti dari keberadaan mereka. Anak berbakat lebih cepat menunjukkan perhatian pada masalah orang dewasa, seperti politik, ekonomi, populasi, kriminalitas, dan masalah lain yang dapat mereka amati didalam masyarakat.

Ciri kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Misalnya kecenderungan untuk percaya pada yang paranormal. Mereka lebih sering memiliki pengalaman indra keenam atau kejadian Minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata. Walaupun tidak semua orang berbakat kreatif menjadi seniman,

tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap seni, sastra, musik, dan teater.

Sedemikian jauh, tampak seolah-olah pribadi yang kreatif itu ideal. Namun, ada juga karakteristik dari anak kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas, tetapi tidak penurut, hal ini dapat memusingkan kepala guru. Anak yang kreatif bisa juga bersifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap atauran, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru.³³ Ciri-ciri tersebut membutuhkan pengertian dan kesadaran, dalam beberapa kasus membutuhkan koreksi dan pengarahan.

Ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat digambarkan sebagai berikut: berani dalam pendirian atau keyakinan, melit (ingin tahu), mandiri dalam berfikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dan otoritas begitu saja. Kenyataan menunjukkan, bahwa guru dan orang tua lebih menginginkan perilaku sopan, rajin dan patuh dari anak. Adapun peringkat dari 10 ciri-ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut:

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarsa

³³ Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 36.37

- c. Mempunyai minat luas
- d. Mandiri dalam berpikir
- e. Melit
- f. Senang berpetualang
- g. Penuh energi
- h. Percaya diri
- i. Bersedia mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan

4. Pola perkembangan kreativitas

Pakar psikologi tertarik untuk mengetahui pola perkembangan kreativitas untuk dua alasan: *pertama*, mereka ingin mengetahui bagaimana pertumbuhan dan penurunan kreativitas pada macam-macam tipe orang, dan *kedua*, mereka ingin mengetahui apakah ada masa puncak dimana kreativitas sebaiknya dilatih.³⁴ Adapun Tahap perkembangan seni anak-anak.

Setiap anak-anak melalui jalan yang sama pada perkembangannya, tetapi setiap langkah perkembangannya bervariasi.³⁵ Tahapan tersebut bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lain. Hal ini dapat dilihat dengan jelas dalam kegiatan anak menggambar sehari-hari. Berikut tahap perkembangan seni anak.

³⁴Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 57

³⁵Siti Aisyah dkk. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 7.5-7.8

a. Mencoret

Pada tahap ini anak-anak kecil latihan mencoret-coret dan menjelajah hubungan antara tanda-tanda di kertas dan gerakan yang dibuatnya. Ia memperoleh kontrol dan kepercayaan diri dalam penguasaan peralatan dan menikmati sensasi kinestetik dari mencoret-coret dan penguasaan terhadap coretannya. Kesenangan dalam penemuan berperan bagi anak untuk membuat gerakan baru, biasanya menggunakan seluruh lengannya. Berdasarkan pengalaman mereka, anak-anak mulai dapat menanamkan coretan-coretannya hingga akhirnya imajinasi memasuki coretannya.

Secara garis besar, karakteristik tahapan mencoret ini adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat pada anak usia 18 bulan sampai 3 tahun
- 2) Anak-anak membuat coretan acak dan menjelajah peralatan dengan cara bermain yang menyenangkan
- 3) Pada coretan pertama masih belum terkoordinasi dan kemudian mengalami kemajuan menjadi semakin terkoordinasi
- 4) Anak-anak mencoba memegang pensil (dengan tangan kiri atau tangan kanan)
- 5) Penggambar (anak yang menggambar) menemukan dan menunjukkan objek-objek yang telah dikenalnya dalam coretan acaknya dan memberi nama pada coretannya

6) Anak-anak belajar mengatakan tentang tanda-tanda, warna dan sebagainya.

b. Tahap Pra-Skematik(*Pre-Schematic Stage*)

Setiap saat anak menjelajah hubungan antara menggambar, berfikir dan kenyataan. Pada awal tahap ini, anak mulai memahami simbol yang dibuatnya untuk menggambarkan sesuatu, tetapi gambarannya biasanya tidak sesuai dengan maksudnya. Berangsur-angsur, dia menyelidiki simbol untuk menggambarkan perasaan dan idenya. Dia juga mengembangkan gambaran bentuk dan konsep bentuk.

Secara garis besar tahap pra-skematik diuraikan sebagai berikut:

- 1) Terdapat pada anak usia 4-7 tahun
- 2) Warna digunakan tidak berdasarkan kenyataan dan anak-anak cenderung menggunakan warna kesukaannya
- 3) Gambar orang sederhana dengan ciri-ciri utama
- 4) Menggambar orang, seperti kecebong, kepala berukuran besar dengan badan yang kecil/kurus dan tangan yang panjang
- 5) Objek mengembang-tidak menapak di tanah/lantai
- 6) Menggambar dengan sinar-X (menggambarkan interior dan eksterior dalam waktu yang sama). Misalnya, menggambar rumah akan terlihat isi rumah (mebel, tempat tidur, lampu, dan lain-lain).

c. Tahap Skematik(*Schematic Stage*)

Saat anak pindah ke tahap ini, dia mulai menemukan dan menciptakan definisi ide-ide tentang manusia dan lingkungannya. Dia menggunakan garis, warna, dan ruang untuk membantunya melukiskan ide-idenya pada objek dan orang-orang, dia memperlihatkan garis dasar dan indikasi gerakan dalam gambarnya.

- 1) Terdapat pada anak usia 7-9 tahun
- 2) Anak-anak mempunyai skema tentang cara menggambar. Ia akan menggambar ikan dengan cara yang sama dalam beberapa kesempatan menggambar
- 3) Menggunakan warna dengan realistik (sesuai warna objek aslinya)
- 4) Sering menggunakan warna pilihan sebagai dasar pada peniruan pikiran dengan warna yang tepat pada suatu benda, seperti biru untuk warna langit, hijau untuk warna rumput.

5. Indikator kreatif

Catron dan Allen menjelaskan 12 (dua belas) indikator kreatif pada anak usia dini sebagai berikut :³⁶

Table 2.1
Indikator Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Usia	Indikator
5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit 2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian

³⁶ Yuliani nurani sujiono, bambang sujiono. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. (Kembang utara-jakarta barat 2010), h. 40

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak berpendirian tegas/tetap ,terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas 4. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri 5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis 6. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya 7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi 8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis yang dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan 9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura 10. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya 11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan 12. Anak bersifat fleksible dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu
--	---

Dari uraian diatas Indikator kreativitas anak usia dini dibagi menjadi 6:

- a. Anak berkeinginan untuk bermain musik secara beraturan
- b. Anak menuangkan ide dalam melihat situasi keseharian dalam bermain musik
- c. Anak memiliki sifat rasa percaya diri dalam memainkan musik sederhana
- d. Rasa ingin tahu anak terhadap musik sederhana sangatlah tinggi
- e. Anak menjadi inovatif dan ingin mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik
- f. Anak mampu berimajinasi memainkan alat musik sederhana

Dari indikator kreativitas maka dapat dibuat, indikator kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini.³⁷

- a. Kemampuan anak menyanyikan lagu balonku
- b. Kemampuan anak dalam mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana
- c. Kemampuan anak menumbuhkan sifat percaya diri
- d. Kemampuan anak dalam bermain musik
- e. Kemampuan anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik
- f. Kemampuan anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

Inovia Nurul Vebrianti: Kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa Kelompok B2 di RA. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa yang berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B2 RA. Sunan Pandanaran. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 7 anak (25%) dengan kriteria bintang 4. Kesimpulan dari

³⁷ Yuliani nurani sujiono, bambang sujiono. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. (Kembang utara-jakarta barat 2010), h. 40

penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif didukung oleh indikator kreativitas. Selain itu keberhasilan dalam penelitian adalah adanya motivasi dari guru dan pendampingan kepada anak agar anak memiliki rasa percaya diri.³⁸

Rohani: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kreativitas seni anak dalam proses pembelajaran melalui bermain alat musik bahan bekas. Kreativitas seni anak suatu proses berpikir, gagasan-gagasan yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, subjek penelitian adalah kelompok B di PAUD Kelompok Bermain Puspita Mutiara Muaro Jambi, dengan jumlah 10 orang anak.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan Berkembang Sangat Baik (BSB) terbukti dengan menggunakan alat musik bahan bekas dapat meningkatkan perkembangan kreativitas seni anak sehingga hasilnya Berkembang Sangat Baik (BSB).³⁹

Jamilah: pengembangan Kreativitas anak usia Dini Melalui Musik Di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta. Tesis. Program Studi Pendidikan

³⁸ Inovia Nurul Vebrianti, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Siswa Kelompok B2 Di RA Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

³⁹ Rohani, *Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Alat Musik Bahan Bekas Di KB Puspita Mutiara Kabupaten Muaro Jambi*, Universitas Jambi

Guru Raudlatul Athfal Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunnan Kalijaga Yogyakarta, 2015.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya nilai-nilai kreativitas didalam pembelajaran musik, anak memerlukan pemahaman tentang unsur-unsur musik, diawali dengan pengajaran yang dinamakan teori musik dasar. Pengajaran teori musik dasar dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi seseorang jika ia telah mengalami serta menghayati. Fungsi unsur-unsur musik harus diberikan melalui pengalaman musik yaitu penghayatan suatu lagu melalui kegiatan mendengarkan, bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, membaca musik, sehingga peserta didik mendapat gambaran menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara umum tentang pengembangan kreativitas anak usia dini melalui musik, dan implikasi dan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui musik di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diarahkan pada *field research*. Teknik Pengumpulan data bersumber dari observasi wawancara, dokumentasi dan triangulasi data.

Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran musik yang mempunyai karakter kreatif di intrakurikuler sudah dilakuakn seperti, mengucapkan syair diiringi senandung lagunya, bergerak bebas sesuai irama musik, dan mengekspresikan gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah. Sedangkan pengembangan kreativitas melalui musik ekstra drumband secara

umum sudah baik dengan strategi dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan anak, tanpa harus membaca partitur musik yang rumit.

Implikasi dari pengembangan kreativitas melalui musik intra adalah sebagian besar anak berkembang sesuai harapan dengan indikator anak dapat mengucapkan syair lagu diiringi senandung lagunya, bebas bergerak sesuai musik mengekspresikan diri dengan gerakan bervariasi. Melalui musik ekstra menyanyi anak mengenal bermacam-macam lagu dengan melodi, irama, birama, harmoni, dan tempo yang beragam sehingga pengalaman musik yang kaya ini nantinya akan mendorong anak untuk menciptakan irama-irama dan melodi-melodi baru mulai dari tingkat yang paling sederhana dengan kreatif. Melalui musik ekstra drumband anak dapat mengaktualisasikan dan mengembangkan bakat, intuisi, insting, musikalitas, skill bermain musik secara individu dari team work atau secara bersama-sama.⁴⁰

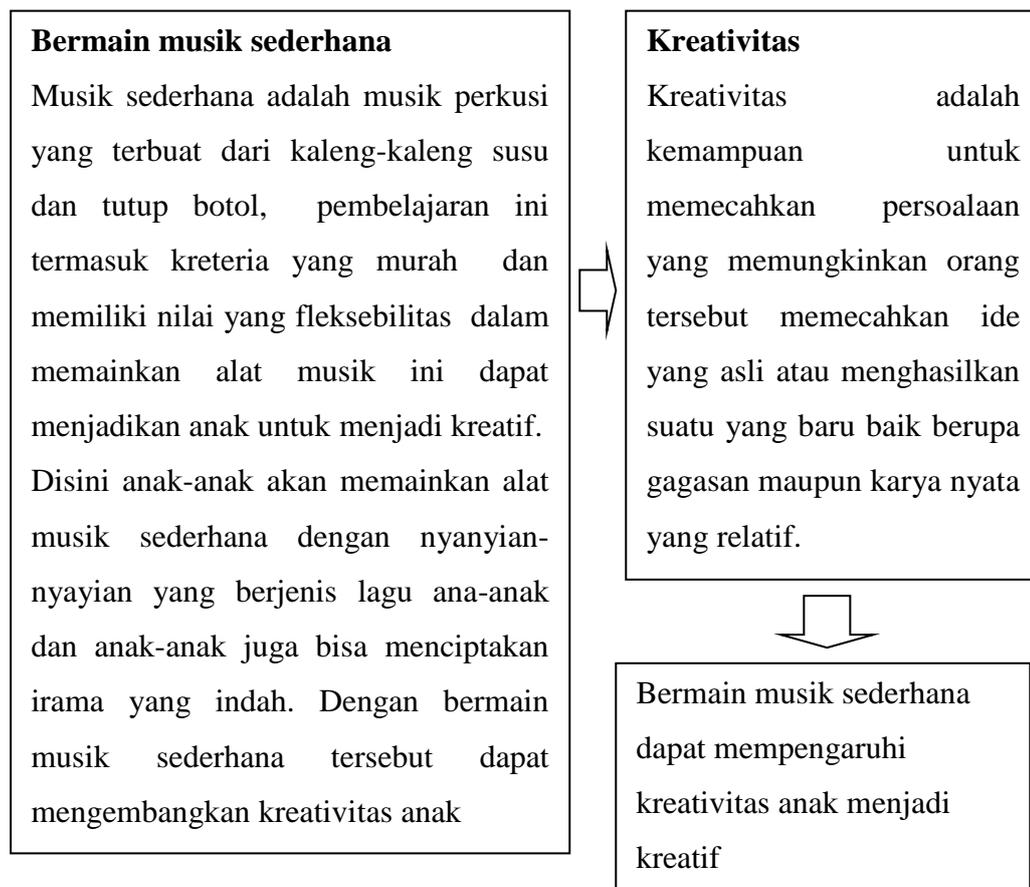
D. Kerangka Fikir

Berdasarkan uraian diatas, dan fenomena yang ada maka prinsip dasar pemikiran yang menjadikan penelitian ini adalah bermain musik sederhana akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak usia dini. Belajar bermain musik sederhana maka anak lebih muda untuk menuangkan ide-ide dan memecahkan masalah. Apa yang dilakukan guru dengan bermain musik sederhana dapat mengembangkan kreativitas anak dan aspek-aspek kognitif anak serta akan menimbulkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Dan kenyamanan anak dalam bermain musik sederhana akan berdampak pada

⁴⁰ Jamilah, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Musik Di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta*, Universitas Jakarta

perkembangan kreativitas seni anak, artinya dapat menumbuhkan bakat anak, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menarik perhatian anak maka akan memberikan hasil belajar yang baik.

Adapun kerangka befikir ini dalam penelitian ini dapat dilihat melalui bagan berikut :



E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah digambarkan di atas, maka penelitian ini dibangun berdasarkan dua hipotesis:

- Ha : Terdapat pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak Di PAUD Harapan Ananda Kota

- Ho : Tidak terdapat pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala-gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia yang dinamakannya sebagai variabel. Dalam pendekatan kuantitatif hakekat hubungan diantara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang obyektif.⁴¹

Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma *postpositivist* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.⁴²

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode eksperimen. Pengertian penelitian eksperimen adalah penelitian berusaha untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol

⁴¹ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:PT. PUSTAKA BARU, 2014), h. 39

⁴²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (RajaGrafindo Persada,2012), hlm. 28

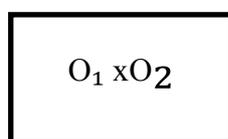
ketat dengan tujuannya untuk mencari hubungan sebab akibat antar kedua variabel.⁴³

B. Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Kenapa Memilih Di PAUD Harapan Ananda. Karena berdasarkan hasil observasi awal kurangnya belajar bermain musik sederhana.

C. Desain penelitian

Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan desain, Desain eksperimen adalah sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisasi secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Desain ini menggunakan desain one-group *pretes-posttest* design dalam desain ini terdapat pretest, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut.⁴⁴



O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Pengaruh diberi perlakuan terhadap perkembangan sains anak = $(O_1 - O_2)$

⁴³Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami.* (Yogyakarta:PT Pustaka Baru, 2014), h. 8

⁴⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan.* (Alfabeta:Bandung, 2014), h. 108-111

D. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, yang dapat berupa orang, serta objek dan benda-benda alam.⁴⁵

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek.⁴⁶ Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu umur 5-6 tahun yang jumlah anaknya 16 orang.

Tabel 3.1
Kelas Eksperimen Dan Kontrol

No	Eksperimen	Kontro
1.	Andien schintia Dirly sleven	Dirly sleven
2.	Jordi ramada. A	Aqilah naura hasan
3.	Kenzsu sefcha	Faiza nada zalfa
4.	Raffa ziqri fajril	Aqila may asyifa
5.	Refki hariansyah	Febby dwi santika
6.	m. kelvin abdu hasan	Lovevia agnesta
7.	m. agung raziq	
8	Raffael al-hafiz	
9	Rafa satya	
10	Yendra sebrianto	

⁴⁵Hamid Darmadi, M.Pd, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 56.

⁴⁶Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:ALFABETA, 2014), h. 117

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Sebagian dari jumlah populasi yang akan diambil atau dipilih sebagai sumber data disebut sampel atau cuplikan. Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan subjek penelitian yang dianggap mewakili populasi, dan biasanya disebut responden penelitian.⁴⁷

Sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anak PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu dengan jumlah anak 16 orang Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 instrumen yaitu instrumen untuk bermain musik sederhana dan instrumen mengenai kreativitas anak di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

⁴⁷Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta : Kencana, 2013), h. 56

Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan Chek List.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y Perkembangan kreativitas

No	Variabel	Aspek	Indikator
1.	Kreativitas	Ciri-ciri kreativitas	1. Kemampuan anak menyanyikan lagu balonku 2. Kemampuan anak dalam mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana 3. Kemampuan anak menumbuhkan sifat percaya diri 4. Kemampuan anak dalam bermain musik 5. Kemampuan anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik 6. Kemampuan anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik

Tabel 3.3
Intrumen Penelitian Variabel Y Perkembangan kreativitas

No	Variabel Penelitian	Aspek	Indikator	No Item	Jumlah Item
1.	Perkembangan kreativitas	Ciri-ciri perkembangan kreativitas	kemampuan anak menyanyikan lagu balonku	1	
			Kemampuan anak dalam mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana	2	
			Kemampuan anak menumbuhkan sifat percaya diri	3	
			Kemampuan anak dalam bermain musik	4	
			Kemampuana anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam	5	

			bermain musik		
			Kemampuan anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik	6	

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Bermain Musik Sederhana Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		Bb	Mb	Bsh	Bsb
		1	2	3	4
1	Kemampuan anak menyanyikan lagu balonku		√		
2	Kemampuan anak dalam mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana		√		
3	Kemampuan anak menumbuhkan sifat percaya diri			√	
4	Kemampuan anak dalam bermain musik	√			
5	Kemampuan anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik		√		
6	Kemampuan anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik		√		

Keterangan:

BB:Belum berkembang skor : 1

MB:Mulai berkembang skor : 2

BSH:Berkembang sesuai harapan skor : 3

BSB:Berkembang sangat baik skor : 4

Tabel 3.5
Instrumen Penelitian Variabel X Bermain Musik Sederhana

No	Variabel Penelitian	Aspek	Indikator
1.	Menyanyikan lagu balonku	Seni Bahasa	Kemampuan anak menyanyikan lagu balonku
2.	Kemampuan mengetuk ketukan menjadi irama	Fisik motorik Seni	Kemampuan anak dalam mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana

	musik sederhana		
3.	Menumbuhkan sifat percaya diri	Agama dan moral	Kemampuan anak menumbuhkan sifat percaya diri
4.	Anak bermain musik sederhana	Seni	Kemampuan anak dalam bermain musik
5.	Kemampuan anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik	Kognitif Seni	Kemampuan anak dalam berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik
6.	Anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik	Seni	Kemampuan anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Anak Dalam Bermain Musik Sederhana

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		Bb	Mb	Bsh	Bsb
		1	2	3	4
1	Anak dapat menyanyikan lagu balonku		√		
2	Anak dapat mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana		√		
3	Anak dapat menumbuhkan sifat percaya diri			√	
4	Anak dapat bermain musik sederhana	√			
5	Anak dapat berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik		√		
6	Anak berimajinasi sederhana dalam bermain musik		√		

Keterangan:

BB:Belum berkembang sekor : 1
 MB:Mulai berkembang sekor : 2
 BSH:Berkembang sesuai harapan sekor : 3

BSB: Berkembang sangat baik sekor : 4

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan atau observasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk memahami pengetahuan dari sebuah fenomena atau perilaku berdasarkan pengetahuan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya.⁴⁸

2. Anekdote

Selama kegiatan pelaksanaan program di kelas atau di halaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa. Situasi itu perlu dicatat guru. Guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok

FORMAT CATATAN ANEKDOTE

USIA : 5-6 TAHUN
 HARI / TANGGAL :
 TAHUN AJARAN :
 NAMA PANTI : PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

Tabel 3.7

No	Hari/Tanggal	Nama Anak	Kejadian	Komentar/Interpretasi	Keterangan

⁴⁸Hendri Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, (Pondok Gede Bekasi : Gramata Publishing, 2013), h . 93

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain. Metode dokumentasi memiliki keunggulan dan kelemahan dibanding dengan metode yang lain.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengelola data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah *run tes*. *Run test* digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (suatu sample), bila skal⁴⁹a pengukurannya ordinal maka *Run Test* dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur kerandoman populasi yang didasarkan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample ≤ 40 maka menggunakan aturan tabel harga-harga kritis r dalam test run, $\alpha = 5\%$ dan jika sample > 40 maka menggunakan rumus z .

$$z = \frac{r - \mu_2}{\sigma_2} = \frac{r - \left(\frac{2n_1n_2}{n_1 + n_2} \right) - 0,5}{\sqrt{\frac{2n_1n_2(2n_1n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1 + n_2)^2(n_1 + n_2 - 1)}}$$

⁴⁹ Sugiono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung ALFABETA, 2015), h. 163

Keterangan :

n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

μ_r : Harga (Mean)

σ_r : Sampingan Baku

r : Jumlah *Run*

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat berdirinya sekolah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) HARAPAN ANANDA sebagai Lembaga yang menyelenggarakan Program TK,Kober,TPA,SPS, didirikan pada tanggal 2 April 2011 berdasarkan pada Akta Notaris Nomor 30 Tahun 2011 tentang pendirian Lembaga PAUD HARAPAN ANANDA yang dibuat dihadapan notaris Kuswari Ahmad, S.H., M.Kn. di Bengkulu. Yang beralamat di Jl. Karang Indah No. 50 RT 19 RW 03 Kel. Sumur Dewa Kec. Selebar Kota Bengkulu. Luas bangunan PAUD harapan ananda 84M² sedangkan luas tanahnya 400M².

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) HARAPAN adalah merupakan realisasi dari sebuah obsesi seorang ibu yang peduli pada dunia pendidikan terutama pendidikan anak-anak yang merupakan calon generasi penerus yang benar-benar harus dibina dengan sebaik-baiknya terutama pendidikan mental spiritual dan dasar-dasar pendidikan keagamaan.

2. Visi Dan Misi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

a. Visi

1. Terciptanya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, serta kecerdasan emosional, intelektual, sosial, mental dan spiritual.
2. Terciptanya pemerataan pendidikan anak usia dini

b. Misi

1. Mengembangkan potensi diri peserta didik melalui pendekatan keagamaan sesuai tahapan perkembangan jiwa peserta didik.
2. Memberikan pelayanan pendidikan anak usia dini terutama bagi anak yang berasal dari keluarga kurang mampu.

3. Keadaan Guru Dan Karyawan

- a) Jumlah guru dan karyawan

Table 4.1
Jumlah Guru Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun
Tahun Ajaran 2018

No	Nama	Tempat/tanggal lahir	Pendidikan terakhir	Tugas/jabatan
1.	Deva puriani, S.Pd	Kedurang, 21 juni 1983	S1	Ka. PAUD/Guru
2.	Juliani Gusti, S.Pd	Sendawar, 21 Oktober 1968	S1	Guru
3.	Eka Septiana	Ketahun, 09 september 1994	Sedang kuliah	Guru
4.	Ingria nida maretha, S.Kep	Muaro Betung, 10 Agustus 1989	S1	Operator

- b) Keadaan siswa

Table 4.2
Jumlah Siswa Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahu
Ajaran 2018

No	Nama Anak
1.	andien schintia
2.	Aqilah naura hasna
3.	Dirly steven
4.	Faiza nada zalfa
5.	Khenzhu sefcha dewa putra
6	Raffa ziqri fajril
7	Jordi Ramadan A
8	Refki Voniansyah
9	Aqila may Asyifa
10	Febby dwi santika
11	Loveni agnesta
12	Magung razia
13	M Kelvin abdu hasan
14	Raffael al-hafiz
15	Rafa satya
16	Yandra sebrianto

4. Fasilitas Sarana Atau Prasarana

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu, di sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi sebagai berikut:

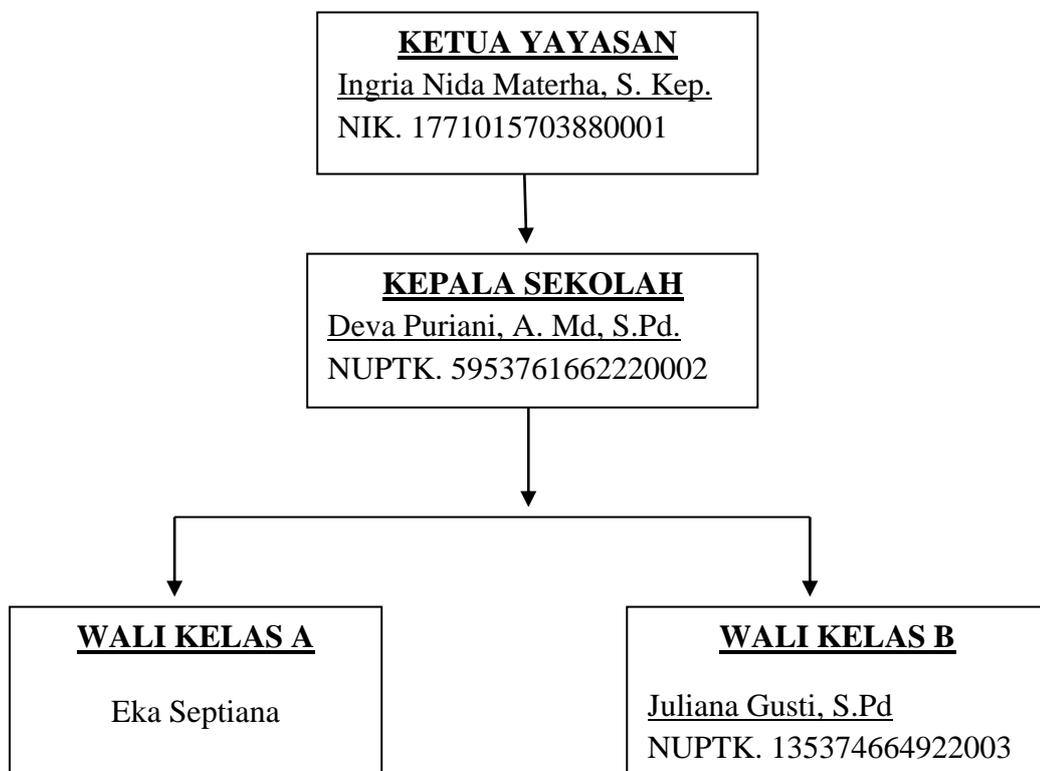
Table 4.3
Sarana dan prasarana Di paud harapan ananda kota bengkulu
tahun ajaran 2018

No	Sarana	Prasarana	Keterangan
1.	Timbangan	Lapangan	Baik
2.	Kotak p3k	Perpustakaan mini	Baik
3.	Ayunan	Ruang TU	Baik
4.	Prosotan	Ruang kepala sekolah	Baik
5.	Basket	Wc	Baik
6.	Putaran		Baik
7.	Rak sepatu		Baik

8.	Papan info		Baik
9.	Balok		Baik
10.	Kotak tas		Baik
11.	Meja, kursi dan lemari		Baik
12.	Papan tulis		Baik

5. Struktur organisasi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

Struktur Organisasi PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu



B. Hasil Penelitian

Table 4.4
Anak-anak usia dini yang akan diteliti di paud harapan ananda kota bengkulu

No	Laki-laki	Perempuan
1.	Dirly sleven	Andien schintia
2.	Jordi ramada. A	Aqilah naura hasan
3.	Kenzsu sefcha	Faiza nada zalfa
4.	Raffa ziqri fajril	Aqila may asyifa
5.	Refki hariansyah	Febby dwi santika
6.	m. kelvin abdu hasan	Lovevia agnesta
7.	m. agung raziq	
8	Raffael al-hafiz	
9	Rafa satya	
10	Yendra sebrianto	

Pada penelitian ini merupakan hasil perhitungan dan pengolahan data yang sudah di dapat melalui alat atau instrumen pengumpulan data yang sudah diolah menggunakan rumus *run test*, sehingga dapat dihasilkan nilai-nilai yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Hasil pengelolaan data pada pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak yang akan dihitung melalui kelompokn eksperimen dan kontrol. Berikut ini table pretest dan postest hasil terhadap kegiatan bermain musik sederhana.

Table 4.5
Hasil Hari Pertama *Pretest* Eksperimen Dan Kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1.	TB	11.	B
2.	B	12.	B
3.	TB	13.	B
4.	TB	14.	TB
5.	B	15.	TB
6.	B	16	TB
7.	B		
8.	TB		
9.	TB		

10.	B		
-----	---	--	--

$$\text{Jumlah Run} = \frac{\text{TB}}{1} \frac{\text{B}}{2} \frac{\text{TB}}{3} \frac{\text{TB}}{3} \frac{\text{B}}{4} \frac{\text{B}}{4} \frac{\text{B}}{4} \frac{\text{TB}}{4} \frac{\text{TB}}{4} \frac{\text{B}}{5}$$

$$\frac{\text{B}}{6} \frac{\text{B}}{6} \frac{\text{B}}{6} \frac{\text{TB}}{7} \frac{\text{TB}}{7} \frac{\text{TB}}{7}$$

$$\text{Run} = 7$$

$$N = 16 \text{ Jumlah Anak}$$

$$n_1 = 10$$

$$n_2 = 6$$

r yang kecil = 4

r yang besar = 13

Jumlah ran 7 ternyata terikat pada angka 4 sampai dengan 13 yaitu pada daerah H_0 , Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak.

$$\text{Peluang B} = \frac{8}{16} \times 100\% = 50\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{8}{16} \times 100 = 50\%$$

Table 4.6
Hari Ke 2 Pretest Eksperimen Dan Kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	TB
2	TB	12	TB
3	TB	13	B
4	TB	14	B
5	B	15	B
6	B	16	B
7	B		
8	B		
9	B		
10	B		

$$\text{Jumlah Run} = \frac{\text{B}}{1} \frac{\text{TB TB TB}}{2} \frac{\text{B B B B B}}{3} \frac{\text{TB TB}}{4} \frac{\text{B B B B}}{5}$$

$$\text{Run} = 5$$

$$N = 16 \text{ Jumlah Anak}$$

$$n_1 = 10$$

$$n_2 = 6$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 13$$

Jumlah Ran 9 ternyata terikan pada angka 4 sampai dengan 13 yaitu pada daera Ho, Jadi Ho di terima dan Ha ditolak

$$\text{peluang B} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25 \%$$

Table 4.7
Hari Ke 3 Pretest Eksperimen Dan Kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	TB	11	TB
2	B	12	B
3	TB	13	TB
4	B	14	B
5	TB	15	B
6	TB	16	B
7	TB		
8	B		
9	B		
10	B		

$$\text{Jumlah Ran} = \frac{\text{TB}}{1} \frac{\text{B}}{2} \frac{\text{TB}}{3} \frac{\text{B}}{4} \frac{\text{TB TB TB}}{5} \frac{\text{B B B}}{6} \frac{\text{TB B}}{7} \frac{\text{TB B B B}}{8} \frac{\text{B B B}}{9} \frac{\text{B}}{10}$$

$$\text{Run} = 10$$

$N = 16$ Jumlah Anak

$n_1 = 10$

$n_2 = 6$

r yang kecil = 4

r yang besar = 13

Jumlah run = 10 ternyata terikat pada angka 4 sampai dengan 13 yaitu pada daerah H_0 , jadi H_0 diterima dan H_a ditolak

peluang b = $\frac{9}{16} \times 100\% = 56,25\%$

peluang tb = $\frac{7}{16} \times 100\% = 43,75\%$

Table 4.8
Hari ke 4 *pretest* eksperimen dan kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	TB
2	B	12	B
3	B	13	B
4	TB	14	B
5	TB	15	B
6	TB	16	B
7	TB		
8	B		
9	B		
10	B		

Jumlah run = $\frac{\text{B B B TB TB TB TB B B B}}{1 \quad 2 \quad 3}$
 $\frac{\text{TB B B B B B}}{4 \quad 5}$

Run = 5

$N = 16$ Jumlah Anak

$n_1 = 10$

$n_2 = 6$

Jumlah run 6 ternyata terikat pada angka 4 sampai dengan 13 yaitu pada daerah H_0 , Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak.

$$\text{Peluang B} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

Table 4.9
Hari ke 1 Posttest eksperimen dan kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	B
3	B	13	B
4	B	14	TB
5	B	15	B
6	B	16	B
7	B		
8	B		
9	B		
10	B		

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B B B B B B B B B}}{1}$$

$$\frac{\text{B B B TB B B}}{2 \quad 3 \quad 4}$$

$$\text{Jumlah run} = 4$$

$$N = 16 \text{ Jumlah Anak}$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 13$$

Jumlah ran 4 ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 13, yaitu pada daerah H_a . Jadi, H_a diterima H_0 ditolak

$$\text{Peluang B} = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{1}{16} \times 100\% = 6,25\%$$

Table 4.10
Hari Ke 2 *Posttest* Eksperimen Dan Kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	TB
3	B	13	TB
4	B	14	B
5	B	15	B
6	B	16	B
7	B		
8	B		
9	B		
10	B		

Jumlah run= B B B B B B B B B B

1
B TB TB B B B
2 3

Run = 3

N=16

r yang kecil = 4

r yang besar= 13

jumlah ran ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 13,
yaitu pada daerah H_a . Jadi, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Peluang B = $\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$

Peluang Tb = $\frac{2}{16} \times 100\% = 12,5\%$

Table 4.11
Hari ke 3 *Postest* eksperimen dan kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	B
2	B	12	B
3	B	13	B
4	B	14	B
5	B	15	B
7	B	16	TB
8	B		
9	B		
10	B		

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B B B B B B B B B}}{1}$$

$$\frac{\text{B B B B B TB}}{2}$$

Run = 2

N = 16

r yang kecil = 4

r yang besar = 13

Jumlah run ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 13, yaitu pada daerah H_a . Jadi, H_a diterima dan H_0 ditolak

$$\text{peluang } b = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$$

$$\text{peluang } tb = \frac{1}{16} \times 100\% = 6,25\%$$

Table 4.12
Hari ke 4 *Postest* eksperimen dan kontrol

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	B	11	TB
2	B	12	TB
3	B	13	B
4	B	14	B

5	B	15	B
6	B	16	B
7	B		
8	B		
9	B		
10	B		

$$\text{Jumlah ran} = \frac{\text{B B B B B B B B B B}}{1}$$

$$\frac{\text{TB TB B B B B}}{2 \quad 3}$$

$$\text{Ran} = 3$$

r yang kecil = 4

r yang besar = 13

jumlah run ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 13, yaitu pada daerah H_a . Jadi, H_a diterima dan H_0 ditolak.

$$\text{Peluang } b = \frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$$

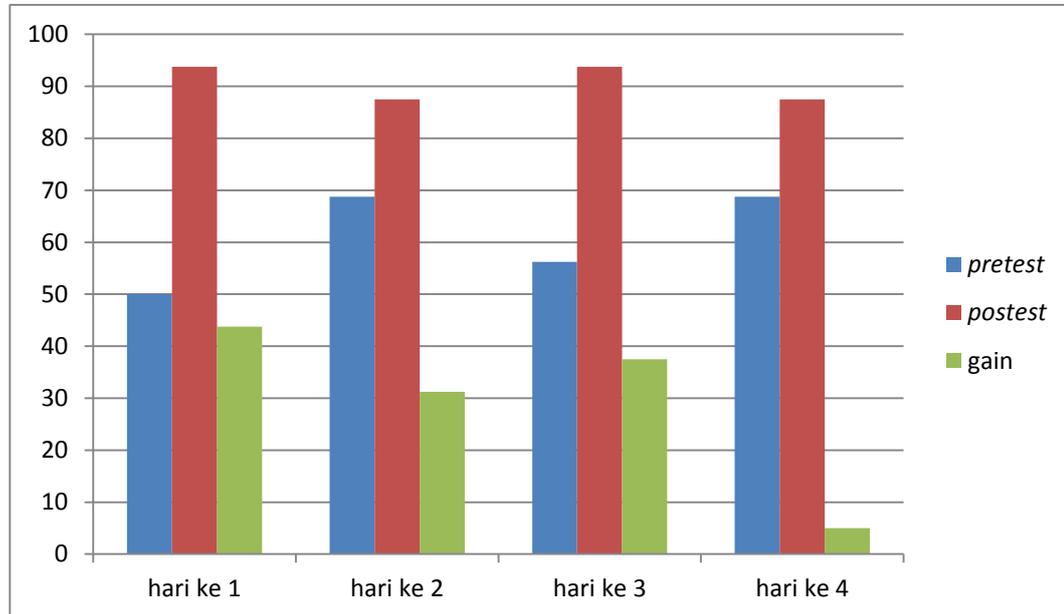
$$\text{Peluang } tb = \frac{2}{16} \times 100\% = 12,5\%$$

Table 4.13
Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Dalam Bermain Musik Kelompok Eksperimen

No	Bermain Musik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain
1	Hari ke 1	50	93,75	43,75
2	Hari ke 2	68,75	87,5	18,75
3	Hari ke 3	56,25	93,75	37,5
4	Hari ke 4	68,75	87,5	18,75

Dari data diatas diketahui bahwa hasil bermain musik sederhana pretest dan posttest berpengaruh bermain musik antara terhadap kreativitas anak di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

GAMBAR DIAGRAM 4.2
Hasil *Pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen

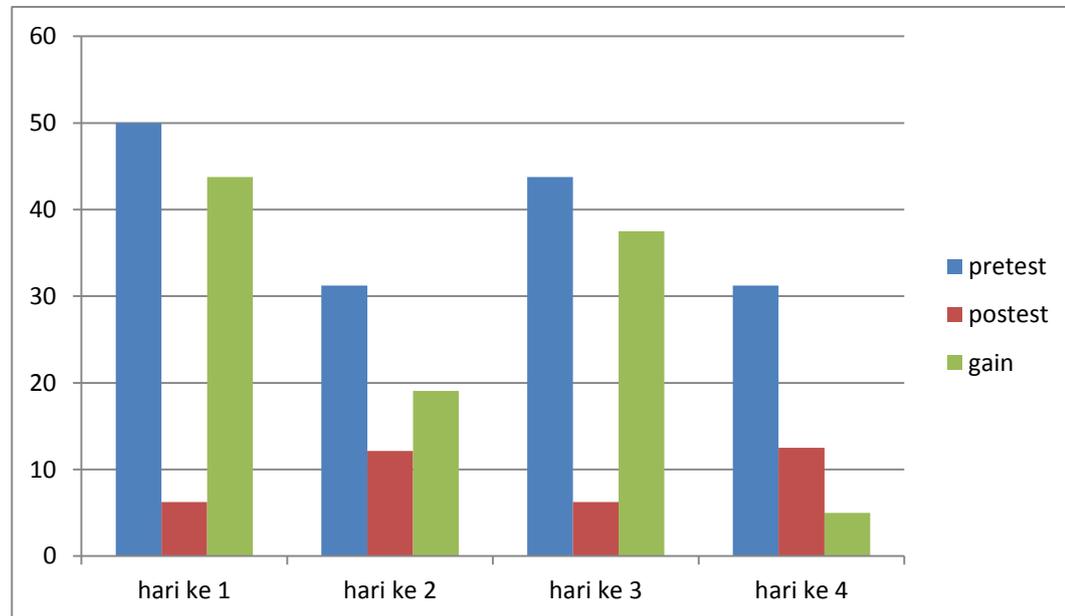


Tabel 4.14
Hasil *Pretest* Dan *Posttest* bermain musik sederhana Kelompok Kontrol

No	Bermain Musik Sederhana	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain
1	Hari ke 1	50	6,25	43,75
2	Hari ke 2	31,23	12,15	19,08
3	Hari ke 3	43,75	6,25	37,5
4	Hari ke 4	31,25	12,5	18,75

Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak di paud harapan ananda kota bengkulu.

GAMBAR DIAGRAM 4.3
Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelompok kontrol



C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu yang berjudul pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak. Penelitian dilakukan dengan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* menggunakan one grup pretest dan posttest. Pada proses penelitian menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok kontrol (*pretest*) tidak diberi perlakuan sedangkan kelompok eksperimen (*posttest*) diberikan perlakuan. Sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan melalui metode kuantitatif dengan menganalisis data yang sudah peneliti kumpulkan melalui teknik observasi, catatan anekdot, dan dokumentasi diantaranya akan dibahas sebagai berikut.

Bermain adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.⁵⁰ Musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Pada kegiatan berkreasi proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.⁵¹ berupa gagasan maupun karyanyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.⁵² Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Tabel 4. 15
Indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun⁵³

Usia	Indikator
5-6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyanyikan lagu balonku 2. Anak dapat mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana 3. Anak dapat menumbuhkan sifat percaya diri 4. Anak dapat bermain musik 5. Anak dapat berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik 6. Anak dapat berimajinasi sederhana dalam bermain musik

⁵⁰ Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. (Jakarta:PT Renika Cipta, 2004), h. 32

⁵¹ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*(Jakarta:Kencana Prenada Media Group,2010), h. 63

⁵² Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:PT Bumi Aksara,2017), h. 76

⁵³ Yuliani nurani sujiono, bambang sujiono. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. (Kembang utara-jakarta barat 2010), h. 40

Berdasarkan indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain musik sederhana terdapat pengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan pada PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Sesuai dengan hasil pembahasan penelitian yang sudah peneliti lakukan di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Bermain musik sederhana berpengaruh terhadap kreativitas anak, karena melalui bermain musik sederhana anak dapat menyanyikan lagu balonku menggunakan media yang sudah disiapkan oleh peneliti, anak mampu membuat ketukan irama menjadi sebuah lagu (potong bebek angsa). Anak mampu menumbuhkan sikap percaya diri, anak masih malu-malu dan ragu karena alat-alat dan simbol yang digunakan merupakan hal yang baru didapatkan oleh anak setelah anak mendapatkan perlakuan bermain musik sederhana anak lebih bebas untuk bereksplorasi dan senang dalam bermain musik dengan mengajak anak membuat notasi musik baru dapat mengasah potensi kreativitas anak yang dimilikinya dengan bermain musik anak dapat berinovasi dan mencari ketukan-ketukan sederhana sehingga menjadi sebuah irama musik yang dapat dimainkan serta dapat mengembangkan imajinasi anak dalam berfikir untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak.

Hasil pembahasan kelompok kontrol (*pretest*) dan kelompok eksperimen (*posttest*) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terbukti terjadinya peningkatan pengaruh bermain musik sederhana di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu, pada kelompok eksperimen (*posttest*) mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (*pretest*), kelompok eksperimen mengalami peningkatan 87,5% dari hasil *pretest* sebelumnya 68,75% dengan pemberian perlakuan bermain musik sederhana mengalami peningkatan 93,75%, sedangkan tidak mendapatkan perlakuan bermain musik sederhana mengalami penurunan 50%, ini dapat disimpulkan bahwa bermain musik sederhana berpengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak Di PAUD Harapan ananda kota bengkulu maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol, kelompok eksperimen mengalami kenaikan. Pengaruh bermain musik sederhana terhadap kreativitas anak pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan 87,5% dari hasil sebelumnya 50% meningkat menjadi 93,75%

B. Saran

1. Kepada guru

Diharapkan kepada guru agar dapat melaksanakan kegiatan bermain musik untuk menumbuhkan kreativitas anak, agar dapat melaksanakan kegiatan bermain musik untuk membuat anak bergairah dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan, agar dapat melaksanakan kegiatan bermain musik untuk membuat anak termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan

2. Kepada kepala sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah agar dapat memfasilitasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, agar dapat memenuhi kebutuhan sarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat memberikan

dukungan dan dorongan kepada guru-guru agar mau memanfaatkan media yang bervariasi dalam rangka menumbuhkan kreativitas anak

3. Kepada siswa

Diharapkan dapat menggunakan musik untuk dimanfaatkan sebagai media bermain, dapat menggunakan musik sebagai media untuk menjadikan atau menumbuhkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2009. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Craft Anna. 2000. *Membangun Kreativitas Anak*. London: Hak Cipta undang-Undang
- Darmadi Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan sosial*. Bandung: Alfabeta
- Dimiyati jhoni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. RajaGrafindo Persada)
- Fadillah M. 2017. *Bermain Dan Permaianan*. Jakarta: Kencana
- Jamilah. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Musik Di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta*. Universitas Jakarta
- Kurniati Euis Rachnawati Yeni. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak UsiaTamanKanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Musfiroh. Tadkiroatun. 2009. *Pengembangan Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhah Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Musfiroh Tadkiroatun Tatminingsih Sri. 2016. *Bermain Dan Permainan anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2016. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nisak Raisatun. 2014. *Seabrek Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: DIVA Press

- Pratiwi Hardiyanti Hasanah Izatil Nor. 2017. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Pekerti Widia. 2015. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Rohani. *Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Melalui Alat Musik Bahan Bekas Di KB Puspita Mutiara Kabupaten Muaro Jambi*. Universitas Jambi
- Sujiono Bambang Sujiono Nurani Yuliani. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta Barat: Indeks
- Sujarweni Wiratna V. 2014. *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru
- Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Upton Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. PT Gelora Aksara pratama: Erlangga
- Vebrianti Nurul Inovia. 2013. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Siswa Kelompok B2 Di RA Sunan Pandanaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

**L
A
M
P
I
R
A
N**

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN PAUD

Kelompok : B1,

Hari/ Tanggal :Senin, 20 - 08 – 2018

No	Nama anak	Indikator pencapaian					
		Anak dapat menyanyikan lagu balonku	Anak dapat mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana	Anak dapat menumbuhkan sifat percaya diri	Anak dapat dalam bermain musik	Anak dapat berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik	Anak dapat berimajinasi sederhana dalam bermain musik
1.	Andien	√	-	√	√	√	√
2.	Aqilah	√	-	√	-	-	√
3.	Dirly	√	√	-	√	√	√
4.	Faiz	√	√	√	√	√	√
5.	Jordi	√	√	√	√	√	√
6.	Kenzhu	√	√	√	√	√	√
7.	Raffa	√	√	√	√	√	√
8.	Refki	√	-	√	-	√	√
9.	Aqilah	√	√	√	√	√	√
10.	Febby	√	√	√	√	√	√
11.	Yandra	√	√	-	√	√	√
12.	Rafa	√	√	√	√	√	√
13.	Rafael	√	-	-	√	√	√
14.	Lovenia	√	√	√	√	√	√
15.	Agung	√	√	√	√	√	√
16.	Kelvin	√	√	√	√	√	√

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN PAUD

Kelompok : B1

Hari/ Tanggal :Kamis, 06 - 09 – 2018

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					
		Anak dapat menyanyikan lagu balonk u	Anak dapat mengetuk ketukan menjadi irama musik sederhana	Anak dapat menumbuhkan sifat percaya diri	Anak dapat dalam bermain musik	Anak dapat berinovatif mencari ketukan-ketukan sederhana dalam bermain musik	Anak dapat berimajinasi sederhana dalam bermain musik
1.	Andien	√	√	√	√	√	√
2.	Aqilah	√	-	-	√	-	√
3.	Dirly	√	√	√	√	√	√
4.	Faiz	√	√	√	√	√	√
5.	Jordi	√	√	√	√	√	√
6.	Kenzhu	√	√	√	√	√	√
7.	Raffah	√	√	√	√	√	√
8.	Refki	√	√	√	√	√	√
9.	Aqilah	√	√	√	√	√	√
10.	Febby	√	√	√	√	√	√
11.	Yandra	√	√	√	√	√	√
12.	Rafah	√	-	-	√	√	√
13.	Rafael	√	√	√	√	√	√
14.	Lovenia	√	√	√	√	√	√
15.	Agung	√	√	√	√	√	√
16.	Kelvin	√	√	√	√	√	√