

**PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN KAVALERI *SNARE DRUM*
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK
ANAK USIA DINI DI KABUPATEN ROKAN HULU**

Tesis

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**NURHAMIDAH
NIM. 20330067**

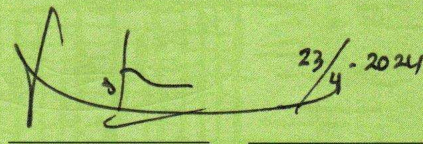
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

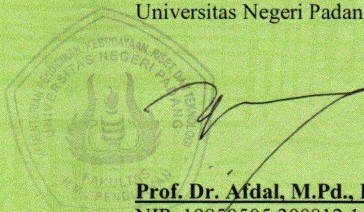
Nama Mahasiswa : **Nurhamidah**
NIM. : 20330067

Nama Tanda Tangan Tanggal

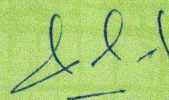
Dr. Sulastri, M.Pd
Pembimbing


23/4 - 2024


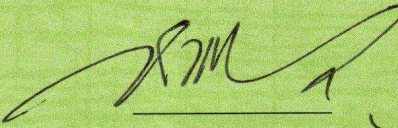
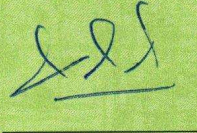
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,


Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons
NIP. 19850505 200812 1 002

Koordinator Program Studi


Dr. Yaswinda, M.Pd
NIP. 19740903 201012 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Sulastri, M.Pd</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Dadan Survana</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Yaswinda, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa :
Nama : **Nurhamidah**
NIM. : 20330067
Tanggal Ujian : 06-11-2023

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN KAVALERI *SNARE DRUM* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIK ANAK USIA DINI DI KABUPATEN ROKAN HULU

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar apapun di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau menulis tulisan orang lain seolah-olah tulisan saya, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, April 2024

Yang memberikan pernyataan



Nurhamidah

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti persembahkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengembangan Video Permainan Kavaleri *Snare Drum* untuk Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Usia Dini”**, yang menjadi salah satu syarat bagi penulis dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Sulastri, M.Pd selaku Pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran saran dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni:

1. Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku kontributor 1 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Yaswinda, M.Pd selaku Kontributor 2 yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
5. Kepada suami dan anak tercinta yang telah memberikan support kepada penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini
6. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 khususnya Ana, Yuma, buk Upik, Rika, buk dewi yang sudah menjadi keluarga kedua bagi penulis.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah bapak/ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan.

Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Padang, April 2024

Nurhamidah
NIM. 20330067

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Tesis.....	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xii
Abstrak	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Penelitian	8
H. Kebaharuan dan Orisinilitas Penelitian.....	9
I. Definisi Operasional	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	12
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	13
b. Tujuan Pembelajaran Anak Usia Dini	15
c. Aspek Tumbuh Kembang Anak Usia Dini	17

3. Konsep Media	21
a. Pengertian Media	21
b. Fungsi Media	23
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini	25
d. Video Pembelajaran	27
4. Teori Neurosains Anak Usia Dini.....	29
5. Konsep Kecerdasan Jamak	31
a. Pengertian Kecerdasan Jamak.....	31
b. Jenis-Jenis Kecamatan Jamak	33
6. Konsep Kecerdasan Seni Musik Anak Usia Dini	38
a. Pengertian Seni	38
b. Pengertian Seni Musik	40
c. Kecerdasan Musik Anak Usia Dini.....	41
d. Tujuan Pengembangan Kecerdasan Musik	45
e. Ciri-Ciri Anak yang Memiliki Kecerdasan Seni Musik	46
7. Alat Musik Perkusi	51
a. Pengertian Alat Musia Perkusi.....	51
b. Pengaruh Perkusi Pada Kecerdasan Musik Anak	52
c. <i>Drum Band</i>	54
d. Kavaleri <i>Snare Drum</i>	57
e. Suku Kata dan Irama.....	59
B. Penelitian yang Relevan	60
C. Produk yang akan dikembangkan	61
D. Kerangka Konseptual.....	62
E. Hipotesis Penelitian	63
BAB III. METODE PENELITIAN	64
A. Jenis Penelitian	64
B. Prosedur Penelitian	66
1. <i>Analysis</i>	68
2. <i>Design</i>	70
3. <i>Development</i>	72

4. <i>Implementation</i>	73
5. <i>Evaluation</i>	74
C. Subjek Penelitian	77
D. Instrumen Penelitian	78
E. Teknik Pengumpulan Data	78
F. Teknik Analisis Data	83
1. Analisis Data Validasi	83
2. Analisis Data Angket Respon Guru	86
3. Analisis Data Hasil Penelitian	87
G. Jadwal Penelitian	89
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
A. Hasil Penelitian	90
1. <i>Analysis</i>	90
2. <i>Design</i>	93
3. <i>Development</i>	98
4. <i>Implementation</i>	106
5. <i>Evaluation</i>	114
B. Pembahasan	115
C. Keterbatasan Penelitian	129
BAB V. PENUTUP	131
A. Simpulan.....	131
B. Saran	132
C. Implikasi	133
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR TABEL

1	Prosedur Umum Model ADDIE.....	67
2	Langkah Pengembangan Video Pembelajaran Kavaleri <i>Snare Drum</i>	76
3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	79
4	Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	81
5	Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Musik Untuk Anak	82
6	Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas	85
7	Kriteria Persentase Responden Validitas	85
8	Kriteria Pemberian Skor Jawaban Respon Guru.....	86
9	Kriteria Persentase Responden Guru	87
10	Skema <i>one group pre test-post test design</i>	88
11	Interpretasi Hasil Penelitian	88
12	Interpretasi Hasil Uji N-gain.....	89
13	Jadwal Penelitian.....	89
14	Jumlah Peserta Didik 6 TK	90
15	<i>Storyboard</i> video permainan kavaleri <i>snare drum</i>	95
16	Daftar Nama Validator	100
17	Hasil Pengolahan Data Validasi Materi	101
18	Hasil Pengolahan Data Validasi Media.....	102
19	Hasil Pengolahan Data Validasi Instrumen Kecerdasan Musik.....	103
20	Hasil Uji Validitas.....	105
21	Hasil Presentase Penelitian TK Al-Muawwanah dan Pranita	109
22	Hasil Uji Coba Normalitas	112
23	Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i>	113

DAFTAR GAMBAR

1 Jenis-jenis Kecerdasan (<i>multiple intellegences</i>).....	37
2 Snare drum	59
3 Kerangka Konseptual	62
4 Tahap Pengembangan Video ADDIE	66
5 Desain Tahapan Video Permainan Kavaleri <i>Snare Drum</i>	94
6 Tampilan awal video permainan kavaleri <i>snare drum</i>	99
7 Tampilan Judul video permainan kavaleri <i>snare drum</i>	99
8 Mengajarkan Kavaleri.....	100
9 Observasi anak di TK Al Hikmah.....	257
10 Observasi anak di TK Al Hikmah.....	257
11 Observasi anak di TK Pelita.....	258
12 Observasi anak di TK Pelita.....	258
13 Observasi anak di TK Pranita	259
14 Observasi anak di TK Pranita	259
15 Observasi anak di TK Al Muawanah	260
16 Observasi anak di TK Inayah.....	260
17 Peralatan Drum Band di TK Pelita.....	261
18 Peralatan Drum Band di TK Al Hikmah.....	261
19 Peralatan Drum Band di TK Inayah.....	262
20 Peralatan Drum Band di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.....	262
21 Peralatan Drum Band di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.....	263
22 Wawancara dengan Kepala TK Pelita.....	263
23 Wawancara dengan Guru TK Pelita.....	264
24 Wawancara dengan Kepala TK Pranita	264
25 Wawancara dengan guru TK Pranita	265
26 Wawancara dengan Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal.....	265
27 Wawancara dengan Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal.....	266
28 Wawancara dengan kepala TK Al Muawanah.....	266
29 Wawancara dengan kepala dan guru TK Al Muawanah.....	267
30 Kurikulum RPPM RPPH TK yang di observasi	268

31 Uji Coba di TK Al Hikmah.....	269
32 <i>Pretest</i> di TK Pranita.....	269
33 <i>Training Of Trainer</i> (TOT) guru dan Kepala.....	270
34 <i>Training Of Trainer</i> (TOT) guru dan Kepala praktek langsung	270
37 <i>Pretest</i> di TK Pranita.....	271
38 <i>Pretest</i> di TK Al Muawanah	271
39 Menonton Video di TK Pranita.....	272
40 Menonton Video di TK Al Muawanah	272
41 <i>Posttest</i> di TK Pranita	273
42 <i>Posttest</i> di TK Al muawanah	273

DAFTAR LAMPIRAN

1 Lembar Observasi Awal	147
2 Data Observasi Awal 6 TK	148
3 Daftar Lembaga yang Memiliki <i>Drum Band</i>	152
4 Hasil Wawancara Awal Guru.....	153
5 Surat Validator Materi.....	155
6 Hasil Validasi Materi	156
7 Surat Validator Instrumen Kecerdasan Musik	157
8 Hasil Validasi Instrumen Kecerdasan Musik.....	158
9 Surat Validator Media	161
10 Hasil Validasi Media.....	162
11 Data Hasil Uji Coba Terbatas	164
12 Hasil Uji Validitas.....	165
13 Hasil Uji Normalitas	171
14 Hasil <i>Pre test</i> TK Al-Muawwanah dan TK Pranita	172
15 Hasil <i>Post test</i> TK Al-Muawwanah dan TK Pranita.....	175
16 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i>	178
17 Hasil TOT (<i>Traning of Trainer</i>).....	179
18 Surat Balasan Observasi Awal	182
19 Surat Balasan Uji Coba Terbatas	188
20 Surat Balasan Penelitian.....	189
21 Jadwal Penelitian.....	191
22 Angket Respon Guru.....	192
23 Rencana Ekstrakurikuler (Ekskul)	209
17 Dokumentasi Penelitian	257

ABSTRAK

Nurhamidah. 2024. Pengembangan Video Permainan Kavaleri *Snare Drum* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Usia Dini di Kabupaten Rokan Hulu. Tesis. Program Magister pendidikan Anak Usia Dini, FIP Universitas Negeri Padang.

Anak usia dini memiliki kecerdasan jamak (*multiple intellegences*). Salah satu kecerdasan yang perlu distimulasi adalah kecerdasan musik. Masalah yang terjadi dilapangan adalah: kecerdasan music anak sangat rendah hal ini terlihat ketika anak tidak dapat memainkan alat musik, anak tidak mampu mengingat lagu atau musik dengan cepat dan akurat, anak kesulitan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana, anak belum mengenal berbagai macam lagu atau karya musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan kecerdasan musik anak berupa video permainan kavaleri *snare drum*. Metodologi penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development ADDIE* dari Branch dengan 5 tahapan penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar observasi dan angket respon guru. Berdasarkan hasil penelitian berupa uji validasi materi memperoleh persentase pengujian 90% dengan kriteria kelayakan sangat valid. Hasil uji validasi media memperoleh persentase sebesar 94,54% dengan kriteria sangat valid dan validasi instrument untuk mengukur kecerdasan musik anak memperoleh persentase 95,55% dengan kriteria sangat valid. Hasil respon guru mendapat persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini. Pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* sangat berhasil untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini. Berdasarkan perhitungan hasil uji N-Gain sebesar 0,90 artinya pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* efektif untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini dalam kategori tinggi dengan presentase 93,52%. Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* dengan perolehan hasil sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ dengan $\alpha = 0.05$ yang memiliki arti bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kecerdasan musik anak usia dini. Kesimpulan dari hasil analisis data ini menunjukkan bahwa pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* efektif dan berhasil untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini secara signifikan.

Kata Kunci: Video Kavaleri; *Snare Drum*; Anak Usia Dini

ABSTRACT

Nurhamidah. 2024. Development of Cavalry Snare Drum Video Games to Improve Early Childhood Musical Intelligence in Rokan Hulu District. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, FIP Padang State University.

Early childhood children have multiple intelligences. One intelligence that needs to be stimulated is musical intelligence. The problems that occur in the field are: children's musical intelligence is very low, this can be seen when children cannot play musical instruments, children are unable to remember songs or music quickly and accurately, children have difficulty following the rhythm of music with simple percussion instruments, children do not know various kinds of songs or musical work. This research aims to develop media that can be used to stimulate and improve children's musical intelligence in the form of videos of snare drum cavalry games. This research methodology uses the ADDIE Research and Development development model from Branch with 5 research stages. Data collection techniques used interviews, observation sheets and teacher response questionnaires. Based on the results of research in the form of material validation tests, the test percentage was 90% with very valid eligibility criteria. The media validation test results obtained a percentage of 94.54% with very valid criteria and instrument validation for measuring children's musical intelligence obtained a percentage of 95.55% with very valid criteria. The results of the teacher's response received a percentage of 90% with a very good category for use in improving the musical intelligence of early childhood. The development of the cavalry snare drum game video has been very successful in improving the musical intelligence of young children. Based on the calculation of the N-Gain test results of 0.90, this means that the development of the cavalry snare drum game video is effective in increasing the musical intelligence of young children in the high category with a percentage of 93.52%. Next, a paired sample t-test was carried out with sig results. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ with $\alpha = 0.05$ which means that there is a difference in the average score between the pretest and posttest scores for early childhood musical intelligence. The conclusion from the results of this data analysis shows that the development of the cavalry snare drum game video is effective and successful in significantly increasing the musical intelligence of young children.

Keywords: Video Cavalry; snare drums; Early childhood

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis untuk tugas perkembangan selanjutnya. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) (2020) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut (Suryana, 2013) anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode ini disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas merupakan periode yang sangat penting dan periode ini akan membentuk kehidupan dewasa anak nantinya (Yenti & Mayar, 2021).

Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya. Selanjutnya menurut (Suryana, 2011) anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Dimasa-masa ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, karena rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Helmawati, 2015) bahwa anak usia dini adalah usia yang paling penting dalam membentuk potensi yang dimiliki anak.

Pengembangan yang dilakukan dalam masa emas ini adalah pengembangan kecerdasan majemuk dalam diri anak usia dini. Teori *multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk dipopulerkan Gardner sejak tahun 1993 menyatakan ada delapan tipe kecerdasan yang meliputi; kecerdasan musik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik atau gerak tubuh, kecerdasan naturalis, kecerdasan bahasa, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal serta kecerdasan terakhir yang ditemukan adalah yaitu kecerdasan eksistensial. Kecerdasan anak yang dilatih dengan diberi stimulus yang baik dari orang-orang dewasa di sekitarnya akan berkembang secara optimal (Ardiansyah & Alamsyah, 2021).

Salah satu kecerdasan yang paling dini muncul adalah kecerdasan musik. Kecerdasan ini sudah tampak ketika anak-anak masih sangat kecil bahkan sejak dalam kandungan, manusia dengan irama detak jantung, pernafasan dan irama metabolisme dan aktivitas gelombang otak yang lebih peka. Anak-anak yang dirangsang “kemusikannya” sejak dini cenderung memiliki kemampuan bermusik yang lebih baik (Armstrong, 2009b) . Hal ini juga untuk mengasah kepekaan emosi dan merangsang kecerdasan yang lain.

Berbagai alat musik yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan anak, diantaranya menggunakan instrumen perkusi. Instrumen perkusi ini merupakan alat musik yang menghasilkan bunyi yang menarik bila dipukul, dikocok, digosok atau dapat juga dilakukan dengan membuat

getaran dari alat tersebut. Instrumen perkusi dapat juga digunakan sebagai alat pengiring ketika memainkan alat musik lainnya.

Adapun indikator anak yang memiliki kecerdasan musik menurut (Gardner, 2003) memiliki sebagian atau seluruh indikator berikut: (1) memiliki suara yang merdu, (2) dapat mengenali dan menunjukkan nada-nada yang sumbang, (3) senang mendengarkan musik radio, piringan hitam, dan kaset, (4) dapat memainkan alat musik, (5) mereka tidak nyaman apabila tidak mendengarkan/terlibat dengan musik, (6) mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat, (7) mudah mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana, (8) mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik, (9) sering mengetuk-ketukan jari secara berirama atau bernyanyi kecil.

Berdasarkan hasil penelitian (Yani et al., 2023), kegiatan *drum band* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan musical anak usia dini. Namun belum secara spesifik meneliti tentang alat music apa yang dapat meningkatkan kecerdasan music anak usia dini. Dalam *drum band* sendiri terdapat beberapa alat music salah satunya adalah perkusi. Permainan perkusi mampu memberikan fokus yang lebih baik pada perhatian anak, dan meningkatkan daya ingat anak, Sheppard (2007), Desvita Putri & Yeni (2019), Br Solin (2019).

Namun berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 27 Agustus 2022 sampai dengan 23 Oktober 2022 di 5 TK yang ada di Kecamatan Tandun Kabupaten Rokan Hulu yaitu TK Al-Hikmah, TK Al-

Muawwanah, TK Pranita, TK ABA, TK Pelita dan TK Inayah, ditemukan beberapa masalah: (1) dari 92 anak yang diobservasi 47 anak tidak dapat memainkan alat musik, (2) 47 anak tidak mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat, (3) 47 anak kesulitan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana, (4) 47 anak belum mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan majelis guru, kepek dan data dari Dinas Pendidikan, dari 16 kecamatan di Rokan Hulu terdapat 11 lembaga PAUD yang sudah memiliki alat perkusi yang tapi tidak termanfaatkan dengan optimal. Dan masih banyak lembaga PAUD yang sama sekali belum memiliki alat perkusi. Hal ini sangat disayangkan mengingat alat perkusi dapat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi kecerdasan music anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kesulitan untuk menstimulasi kecerdasan music anak dikarenakan belum adanya media untuk mengenalkan cara bermain alat *drum band* terutama alat perkusi.

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan di lapangan, penulis mendesain media berupa **“Pengembangan Video Permainan Kavaleri Snare Drum Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Usia Dini di Kabupaten Rokan Hulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dari 92 anak yang diobservasi 47 anak tidak dapat memainkan alat musik
2. 47 anak tidak mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat
3. 47 anak kesulitan mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana
4. 47 anak belum mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik.
5. Peralatan *drum band* yang dimiliki sekolah tidak di manfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan musik anak.
6. Pendidik kurang aktif, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media untuk menstimulasi kecerdasan musik anak, belum adanya media untuk mengenalkan cara bermain alat *drum band* terutama alat perkusi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana video permainan kavaleri *snare drum* yang dikembangkan dapat meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu?

2. Bagaimana desain pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu?
3. Bagaimana pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu?
4. Bagaimana implementasi pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan Video Permainan Kavaleri *Snare Drum* untuk Meningkatkan Kecerdasan Musik Anak Usia Dini Di Kabupaten Rokan Hulu dan buku panduan penggunaan video tersebut. Sedangkan tujuan khususnya adalah:

1. Mengetahui analisis pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu
2. Mengetahui desain pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu

3. Mengetahui pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu
4. Mengetahui implementasi pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu
5. Mengetahui evaluasi pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Lembaga, agar lebih meningkatkan kecerdasan musik anak dengan berbagai instrument perkusi, khususnya *drum band* di Taman Kanak-kanak.
2. Guru, sebagai media dalam melatih kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak.
3. Anak, untuk meningkatkan kecerdasan musik melalui permainan kavaleri *snare drum*.
4. Peneliti lain, sebagai referensi untuk pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musik anak melalui alat *drum band* khususnya *snare drum*.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan video permainan kavelari *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di Kabupaten Rokan Hulu. Adapun gambaran hasil pengembangan video permainan kavelari *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Video permainan kavelari *snare drum* direkam menggunakan *handphone* (HP) dengan *background green screen*. Kemudian diedit menggunakan aplikasi *capcut* PC Editor untuk mengganti *background* agar menarik. Selain pergantian *background* yang diedit juga pengisian *backsound*/musik, dilengkapi dengan *subtitle* atau penyampaian dialog dalam bentuk teks dan penambahan animasi untuk membuat video lebih disukai anak.
2. Video permainan kavelari *snare drum* berisi pengenalan peralatan *drum band* dan teknik memainkan *snare drum* dalam kavelari menggunakan suku kata sebagai petunjuk/acuan untuk memudahkan anak memainkan kavelari secara utuh.
3. Video permainan kavelari *snare drum* berdurasi 11 menit 25 detik dimulai dari cara memainkan *snare drum* dari dasar perkusi hingga menjadi kavelari.
4. Selain video peneliti juga mengembangkan buku panduan penggunaan video pembelajaran kavelari *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini agar orang lain dapat menggunakan produk yang dikembangkan secara mandiri.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Kebaharuan dan orisinalitas yang dimunculkan pada penelitian ini adalah:

1. Terdapatnya sebuah video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini di kabupaten Rokan Hulu
2. Produk yang dihasilkan berupa video dan buku panduan video pembelajaran kavelari *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak.
3. Meningkatkan kecerdasan musik anak melalui perkusi *snare drum*.

I. Definisi Operasional

Berikut ini penjelasan untuk beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan produk berupa video video permainan kavaleri *snare drum* untuk meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini.
2. Video permainan kavaleri *snare drum* merupakan tutorial cara memainkan alat musik perkusi (*snare drum*) dalam permainan *drum band* yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk media audio visual berupa video.

3. Kecerdasan musik adalah kemampuan dalam menikmati, mengamati, membedakan dan mengarang musik serta kepekaan terhadap ritme nada dan melodi dan timbre atau warna nada dalam sepotong musik.