**PENGARUH VIDEO INTERAKTIF PERMAINAN TEPUK UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK DI TAMAN KANAK-
KANAK SABBIHISMA 4 KOTA PADANG**

Insanillahia Audia Fajar¹, Indra Yeni², Vivi Anggraini³, Syahrul Ismet⁴
Universitas Negeri Padang
e-mail : audiafajar688@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of interactive clapping game videos to develop musical intelligence in Sabbihisma 4 Kindergarten, Padang City. The development of musical intelligence in schools, teachers only carry out singing activities accompanied by tambourine musical instruments that are practiced directly by the teacher, so that in the activities the children look bored and choose to tell stories with their friends. The impact is that children who have not been able to respond to songs, children are less able to adjust their voices to the musical accompaniment, it is difficult to follow every beat and tempo of the music they hear. When singing, children are not enthusiastic in responding to music such as not dancing, not clapping, and not following the rhythm of the music when the music is played. The type of research is quantitative research with a quasi-experimental method. The population of the study was all children in Sabbihisma 4 Kindergarten, Padang City with a sampling technique using cluster sampling techniques, namely B6 and B4 with each class consisting of 10 children. The data collection technique used was the test technique. Data analysis carried out normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, then the data was processed with a difference test (t-test). Based on the results of the pre-test and post-test studies, the average gain score of the experimental class was 15.5 while the average gain score of the control class was 8.0. Thus, there is a significant difference between the experimental class and the control class. So it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected so that the results of the study of the use of interactive clapping game videos have an effect on developing musical intelligence in early childhood.

Keywords: *Early Childhood, Musical Intelligence, Interactive Video*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video interaktif permainan tepuk untuk mengembangkan kecerdasan musikal di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 kota padang. Pengembangan kecerdasan musikal di sekolah guru hanya melakukan kegiatan bernyanyi dengan iringan alat musik tamburin yang dipraktekkan langsung oleh guru, sehingga dalam kegiatan anak terlihat bosan dan memilih bercerita dengan temannya. Dampaknya anak yang belum dapat merespon lagu, anak kurang mampu menyesuaikan suara dengan iringan musik, sulit untuk mengikuti setiap ketukan dan tempo musik yang didengarkan. Saat bernyanyi anak

tidak antusias dalam merespon musik seperti tidak menari, tidak bertepuk tangan, dan tidak mengikuti ritme musik saat musik dimainkan. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Populasi penelitian seluruh anak di taman kanak-kanak Sabbihisma 4 kota padang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster sampling* yaitu B6 dan B4 dengan jumlah masing-masing kelas terdiri dari 10 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes. Analisis data melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test). Berdasarkan hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* didapatkan rata-rata *gain score* kelas eksperimen 15,5 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol 8,0. Dengan demikian, ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima H_0 ditolak sehingga hasil penelitian penggunaan video interaktif permainan tepuk berpengaruh untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan Musikal, Video Interaktif

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada fase pertumbuhan dan perkembangan dengan rentang usia 0-6 tahun. Berdasarkan National Association For The Education Of Young Children (NAEYC) anak usia dini masa awal anak sejak lahir sampai delapan tahun. Anak usia dini merupakan masa vital bagi kehidupan anak karena apa yang terjadi pada masa sekarang akan menentukan perkembangan selanjutnya (Latifah, 2020). Masa ini merupakan masa periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan anak, sering disebut masa keemasan (Suryana, 2021:28). Anak usia dini memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa, oleh

karena itu memberikan perhatian yang lebih kepada mereka sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan, perkembangan serta kecerdasan anak.

Anak usia dini memiliki kemampuan berfikir (*multiple intelligences*). Kecerdasan (*multiple intelligences*) pada anak usia dini berbeda-beda tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini tidak ada inteligensi yang lebih baik dan lebih penting dari pada intelegensi lainnya. Menurut (Gardner, 2011), ada Sembilan kecerdasan dalam *multiple intelligencer* yaitu: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan Gerak kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan

interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial. Salah satu kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini adalah kecerdasan bermusik atau kecerdasan musikal.

Kecerdasan musikal merupakan kemampuan seseorang di bidang musik baik kepekaan maupun penguasaan terhadap nada, irama, pola-pola ritme, tempo, instrumen, dan ekspresi musik sehingga seseorang dapat bermain musik dan menyanyikan lagu. Untuk mengembangkan kecerdasan musikal seorang anak perlu diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan musikal. Menurut (Yeni, 2010: 8), musik dapat mengembangkan kemampuan imajinasi, daya pikir anak sehingga perkembangan intelegensinya dapat berlangsung dengan baik. Untuk itu pengembangan kecerdasan musikal pada anak usia dini dapat berperan sebagai wahana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan.

Orang tua atau guru hendaknya dapat mendeteksi dan memahami kemampuan dan kecerdasan yang paling menonjol pada diri anak sedini

mungkin, sehingga dapat mengarahkan dan memberikan stimulus yang tepat misalnya dalam hal kecerdasan musikal. Dalam mengoptimalkan pemberian stimulus untuk perkembangan dan pertumbuhan anak pada masa golden age diperlukan pendidikan bagi anak, baik formal maupun non formal (Wardati et al., 2020).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses yang dirancang untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang esensial bagi pendidikan selanjutnya. Pengertian di atas sejalan dengan Undang Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.1 Tahun 2022, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan untuk membantu tumbuh kembang anak pada usia 0-6 tahun dan dilakukan melalui 3 jalur pendidikan yaitu formal, non formal dan informal.

Pendidikan hendaknya dapat mendorong, membimbing, mendukung, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak. Dengan demikian pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan musikal

anak. Musik sangat erat kaitannya dengan dunia anak-anak karena dalam proses pembelajaran anak akan lebih senang dan bersemangat jika ada musik dan nyanyi-nyanyian.

Pada anak kecerdasan musikal berkaitan dengan kemampuan menangkap bunyi-bunyian, membedakan, mengubah dan mengekspresikan diri melalui bunyi-bunyian atau suara-suara yang bernada dan berirama. Menurut Setyawati et al (2017: 24) mengemukakan bahwa kecerdasan musikal anak usia dini 5-6 tahun adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak yang lebih menonjol atau lebih peka terhadap bunyi-bunyian yang ada disekitarnya.

Gardner (2011) mengemukakan bahwa salah satu tujuan utama dari kecerdasan musikal adalah membantu anak-anak memahami dan mengapresiasi berbagai bentuk ekspresi diri sambil memperkuat kemampuan kognitif dan sosial mereka. Melalui kegiatan musik, anak-anak dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, empati, serta kemampuan berkomunikasi.

Dalam hal tersebut bermusik dapat dijadikan sebagai salah satu

metode pembelajaran yang penting bagi perkembangan anak usia dini dan sebagai sarana hiburan. Musik juga berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, emosional, dan sosial anak. sehingga kecerdasan musikal pada anak perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi secara berkala agar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Berdasarkan fakta lapangan di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang peneliti menemukan 7 dari 10 anak teridentifikasi memiliki kecerdasan musikal yang belum berkembang secara optimal. Identifikasi tersebut dapat ditunjukkan dengan anak-anak yang masi belum dapat menikmati lagu, anak kurang mampu menyesuaikan suara dengan iringan musik, sulit untuk mengikuti ketukan dan tempo musik yang didengarkan. Saat bernyanyi anak tidak antusias dalam merespon musik seperti tidak menari, bertepuk tangan, atau mengikuti ritme saat musik dimainkan. selain itu anak anak tidak mampu mengikuti tepukan tangan dengan pola ritmis lainnya meskipun sudah diajarkan berulang kali.

Permasalahan tersebut dapat terjadi karena dalam implementasi

pengenalan musik di sekolah hanya ketika bernyanyi menggunakan iringan alat musik tamburin yang dipraktekkan langsung oleh guru, sehingga anak merasa bosan dengan kegiatan yang monoton. Guru sebagai fasilitator harus lebih kreatif dan inovatif untuk mencari media pembelajaran yang menarik perhatian anak dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, bervariasi sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung anak tertarik, bersemangat dan dapat mengembangkan kemampuan anak. Salah satunya ialah melalui media video interaktif permainan tepuk.

Menurut Hasan et al. (2021), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara proses belajar dengan peserta didik yang bertujuan mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful & Aswan, 2020). Pendapat Wulandari et al (2023), bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas

pengajaran mampu membangkitkan minat dan motivasi baru, memicu semangat, dan mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki dampak psikologis yang mempengaruhi reaksi peserta didik secara positif.

Penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran musikal pada anak usia dini merupakan topik yang semakin relevan di era digital. Interaktif berarti media pembelajaran yang unsurnya menampilkan konten visual, audio, dan kemudian efek-efek menarik, pengenalan video sebagai alat penyimpanan materi dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Affandi & Ekohariadi, 2021). Video interaktif merupakan pengembangan inovasi alat pembelajaran yang efektif dan praktis, yaitu interaksi yang direspon peserta didik melalui panca indera dan sistem permanen konsep materi, serta penyajian konten dengan isi penyajian selesai dalam waktu singkat, dimensi video untuk melindungi pembelajaran peserta didik sudah baik, dan orientasinya berada pada tingkat retensi keterlibatan panca indera (Putri et al., 2023).

Video interaktif dapat membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih konkret melalui visualisasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka (Anisa & Wathon, 2022). Sehingga, video interaktif permainan tepuk dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kecerdasan musikal pada anak usia dini. Melalui aktivitas tepuk yang diringi dengan ritme dan melodi dalam video anak-anak dapat belajar mengenal pola suara, ketukan, dan irama secara menyenangkan (Brodsky & Sulkin, 2021).

Dalam penelitian, peneliti bermaksud untuk menguji seberapa besar pengaruh video interaktif permainan tepuk untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang. Penggunaan video interaktif pada kegiatan pembelajaran dapat dijadikan referensi dan inovasi baru bagi guru dalam memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran dan tidak lagi menggunakan media konvensional guna mengembangkan kecerdasan musikal dan aspek perkembangan lainnya pada anak. Selain itu sebagai salah satu cara untuk memperbaiki dan meningkatkan

kualitas pendidikan yang ada di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian sebagai upaya pemecahan masalah yang ada dilapangan dengan judul "Pengaruh Video Interaktif Permainan Tepuk untuk Mengembangkan Kecerdasan Musikal pada Anak di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:10), metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Sugiyono (2018:114) *quasi eksperimental* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, dimana desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. *Quasi eksperimental* hampir sama dengan eksperimen sebenarnya, dimana

quasi eksperimental tidak dilakukan penugasan secara acak melainkan menggunakan kelompok yang ada.

Populasi dalam penelitian adalah anak di Taman Kanak-kanak sabbihisma 4 Kota Padang dengan sampel anak yang berada pada kelas B6 sebagai kelas eksperimen dan B4 sebagai kelas kontrol masing-masing kelas terdiri dari 10 anak. Penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian yaitu video interaktif permainan tepuk, sedangkan variabel terikat yaitu kecerdasan musikal anak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan teknik tes yaitu tes lisan dan tes perbuatan. Analisis data yang digunakan peneliti dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2019). Uji prasyarat analisis dalam penelitian berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis maka dapat dilihat hasil penelitian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi sebuah data yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Data yang bisa dikatakan normal apabila $\text{sig} > 0,05$ jika $\text{sig} < 0,05$ maka dianggap tidak normal. Uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel. 1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre-Test Eksperimen	,152	10	,200*	,972	10	,911
Post_Test Eksperimen	,208	10	,200*	,882	10	,138
Pre-Test Kontrol	,216	10	,200*	,926	10	,411
Post-Test Kontrol	,230	10	,145	,917	10	,337

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel dapat diperoleh nilai N pada kelas eksperimen dan kontrol 10 anak. Pada kelas eksperimen nilai sig *pre-test* 0,911 dan *post-test* 0,138. Pada kelas kontrol nilai *pre-test* sig 0,411 dan *post-test* 0,337. Dengan nilai sig pada kedua kelas $> 0,05$ sehingga data terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji seberapa besar homogeny atau tidaknya data yang akan diuji. Data yang dikatakan homogen apabila taraf signifikasinya > 0.05 , sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak homogenya. Adapun uji homogenitas pada penelitian terdapat pada tabel berikut.

Tabel.2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,256	1	17	,151
	Based on Median	1,648	1	17	,216
	Based on Median and with adjusted df	1,648	1	11,390	,225
	Based on trimmed mean	2,333	1	17	,145

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,151 karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai homogeny, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Post-Test Eksperimen	10	33,30	1,494	,473
Post-Test Kontrol	10	26,20	2,700	,854

Hasil uji data hipotesis menunjukkan *mean* N.gain untuk kelas eksperimen adalah 33,30 sedangkan kelas kontrol 26,20. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Hasil uji dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. Independent Samples Test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,144	,160	7,276	18	<,001	<,001	7,100	,976	5,050	9,150
	Equal variances not assumed			7,276	14,042	<,001	<,001	7,100	,976	5,008	9,192

Berdasarkan tabel uji independent samples test nilai signifikansinya pada *levene's Test Equality of Variences* sebesar 0,160 $> 0,05$. Berdasarkan tabel diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,001 $< 0,05$, dengan demikian ada perubahan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Uji Effect Size

Untuk melihat seberapa besar pengaruh video interaktif permainan

tepuk untuk mengembangkan kecerdasan musikal pada digunakan *effect size* dengan teknik yang sering digunakan dalam penelitian eksperimen yaitu *cohen's*. *Cohen's* merupakan teknik yang mengukur perbedaan antara *mean* untuk tingkat variabel *independent* dibagi dengan deviasi standar pada kelompok. Berdasarkan rumus *cohen's* tersebut didapatkan nilai *effect size* sebesar 3,23 hal ini berarti penggunaan video interaktif berpengaruh untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang.

Dengan demikian berdasarkan uji statistik di atas dapat disimpulkan bahwa Hipotesis alternatif (H_a) diterima penggunaan video interaktif permainan tepuk untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang.

Pembahasan

Setiap kemampuan anak dalam instrumen penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak-anak yang semakin membaik dalam mengembangkan kecerdasan musikal. Mengenai instrumen penelitian, anak-anak

mampu melakukan gerakan tepuk dan mengingat kembali lagu baru yang didengarkan oleh anak dengan baik dan benar, seperti anak memainkan pola irama 1, anak memainkan pola irama 2, anak memainkan pola irama 3, anak memainkan tempo lambat, anak memainkan tempo sedang, anak memainkan tempo cepat, anak menyanyikan kembali lagu baru yang didengarkan, anak memainkan permainan musik sesuai dengan tempo lagu, anak memainkan permainan musik secara bersamaan.

Setelah diberikan *treatment* (perlakuan) sebanyak 3 kali, kemampuan anak semakin berkembang setiap harinya. Anak yang sebelumnya kurang tertarik melakukan kegiatan yang berkaitan dengan musikal dan lambat dalam merespon musik, setelah melewati *fase treatment* (perlakuan) anak sudah mampu melakukannya sendiri dan lebih bersemangat merespon dan mengekspresikan musik. Kecerdasan musikal pada anak usia 5-6 tahun meliputi anak dapat merespon musik, mengekspresikan dan membedakan musik dengan baik. Sebagaimana pendapat Elfiadi (2017), kecerdasan musikal anak 5-6 tahun adalah fase dimana anak belajar melatih

kepekaan terhadap bunyi dan nada, kepekaan terhadap ritme, mendeksripsikan macam-macam musik dan kemampuan anak dalam memainkan musik yang diterapkan di lingkungan sekitar.

Hasil perkembangan kecerdasan musikal anak yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan mengalami perkembangan, akan tetapi pada kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil perkembangan kecerdasan musikal anak pada kelas kontrol. Perkembangan kecerdasan musikal di kelas kontrol dengan menggunakan alat musik tamburin yang dipraktekkan langsung oleh guru sambil bernyanyi memperoleh skor *pre-test* 182 dan *post-test* 262. Rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 18,2 dan rata-rata *post-test* 26,2. Perkembangan kecerdasan musikal pada anak dengan menggunakan video interaktif permainan tepuk di kelas eksperimen mengalami perkembangan dengan skor *pre-test* 178 dan *post-test* 327 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen untuk *pre-test* 17,8 dan *post-test* 32,7.

Pada *pre-test* tidak nampak berbeda kemampuan kecerdasan

awal anak di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, hal tersebut dapat terjadi karena permainan dan metode yang dilakukan pada anak kurang menarik baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang mana *pre-test* dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 4 Kota Padang. Seharusnya seorang guru untuk melatih kecerdasan musikal anak diperlukan cara yang lebih menarik dan inovatif agar anak dapat mengembangkan kecerdasan musikalnya dengan baik, sebagaimana menurut teori Armstrong (2009) mengatakan bahwa kecerdasan musikal ialah kemampuan memahami aneka bentuk kegiatan musikal dengan cara mempresepsikan (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (composer), dan mengekspresikan (penyanyi).

Dalam mengembangkan kecerdasan musikal pada anak guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman tidak hanya pada metode tetapi pada media pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan ialah video interaktif permainan tepuk. Menurut Wardani & Syofyan (2018), Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut. Dengan pemberian *treatment* video interaktif secara berulang-ulang dapat mengembangkan kecerdasan musikal pada anak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut: berdasarkan tabel eksperimen dan kelas kontrol diketahui nilai signifikansinya (Sig) *Leven's test of variance* adalah sebesar $0.160 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen data kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Berdasarkan tabel nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,005$. Dengan demikian disimpulkan terdapat terdapat perbedaan yang signifikan nyata antara kegiatan penggunaan video interaktif permainan tepuk dengan perlakuan

yang diberikan guru untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak di Taman Kanak-kanak Sabbihisma 4 Kota Padang. Perolehan effect size yang didapat sebesar 3,23 maka penggunaan video interaktif permainan tepuk termasuk kategori tinggi atau sangat berpengaruh untuk mengembangkan kecerdasan musikal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 638–645. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v6i1.41553>.
- Anisa, N., & Wathon, A. (2022). Implementasi Media Audiovisual Cerita Islami Untuk Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral (Nam) Pada Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 5(1), 71–91.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences In The Classroom 3rd*. Alexandria.
- Brodsky, W., & Sulkin, I. (2021). Handclapping songs: a spontaneous platform for child development among 5–10-year-

- old children. *In Music in the Lives of Young Children*, 274–301.
- Elfiadi. (2017). Kecerdasan jamak pada anak usia dini. *Jurnal Itqan*, 8(2), 35–52.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, P. I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Gardner, H., (2011). *The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Latifah, A. (2020). Peran lingkungan dan pola asuh orang tua terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 101–112.
- Putri, M. A., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education* , 4(4), 367–376.
- Setyawati, T., Permanasari, A. T., & Yuniarti, T. C. E. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Serang-Banten). *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 2(1).
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. CV Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Syaiful, B. D., & Aswan, Z. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Wardati, L., Husna, N., Khairunisa, A., & Lubis, H. (2020). Pola kerjasama guru dan orang tua pada masa pandemi covid 19 di RA Masjid Agung Medan Polonia. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 165–183.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yeni, I. (2010). *Pengantar Seni Musik untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sukabina Press.