

**HUBUNGAN PERMAINAN TEPUK BEAT TERHADAP KETEPATAN POLA DAN
IRAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM TERPADU ROBBANI
INDRALAYA**

Sari Marlianti¹, Yin Yin Septiani²

^{1,2}Universitas Sriwijaya

[1smarlianti63@gmail.com](mailto:smarlianti63@gmail.com), [2yinyiseptiani8@gmail.com](mailto:yinyiseptiani8@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the clapping beat game and the ability of 5–6 year old children to recognize patterns and rhythms. The clapping beat game is an activity that involves children's movement, hearing, and focus, so it can help the development of their musical abilities. This study used a quantitative approach with a correlational method. The research subjects consisted of 18 children aged 5–6 years at Robbani Indralaya Integrated Islamic Kindergarten. Data collection was carried out through observations using an assessment sheet to evaluate the clapping beat game and the children's ability to recognize patterns and rhythms. Data were analyzed using the Spearman Rank correlation test. The results of the study showed a significant relationship between the clapping beat game and children's ability to understand and follow patterns and rhythms. This finding indicates that children's ability to follow the clapping beat game is related to their ability to recognize and follow patterns and rhythms. This research is expected to provide benefits in enriching music and movement-based learning activities in early childhood education.

Keywords: experimental, clapping game, coordination, accuracy of rhythm and pattern, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan tepuk beat dengan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenali pola dan irama. Permainan tepuk beat adalah kegiatan yang melibatkan gerakan, pendengaran, dan fokus anak, sehingga bisa membantu perkembangan kemampuan musikal mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak usia 5–6 tahun di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan lembar penilaian untuk mengevaluasi permainan tepuk beat serta kemampuan anak dalam mengenali pola dan irama. Data dianalisis dengan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara permainan tepuk beat dengan kemampuan anak dalam memahami dan mengikuti pola serta irama. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengikuti permainan tepuk beat berkaitan dengan

kemampuan mereka dalam mengenali dan mengikuti pola serta irama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperkaya kegiatan pembelajaran berbasis musik dan gerak di pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: eksperimental, permainan tepuk *beat*, ketepatan irama dan pola, masa kanak-kanak awal.

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada tahap ini, anak berada dalam masa keemasan (*golden age*), di mana otak dan tubuh berkembang sangat pesat serta sangat responsif terhadap rangsangan dari lingkungan (Wahidah et al., 2024). Rangsangan atau stimulasi yang diberikan pada periode ini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak di masa depan. Menurut penelitian Hasanah & Fajri (2022), anak usia dini memiliki keunikan dalam cara berpikir, merasa, dan bertindak, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan dunia mereka yaitu bermain sambil belajar. Anak usia dini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, energi yang besar, serta ketergantungan terhadap lingkungan dan pendampingan orang dewasa. Oleh sebab itu, pengasuhan dan pendidikan pada usia ini harus di desain secara holistik dan

berkesinambungan untuk mendorong semua aspek perkembangan mereka agar berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk diperhatikan pada anak usia dini adalah perkembangan seni, khususnya kemampuan musical yang meliputi kemampuan mendengarkan pola dan irama. Kemampuan mengenali dan mengikuti pola serta irama adalah bagian dari perkembangan seni, dan terkait erat dengan kemampuan anak dalam berkonsentrasi serta mengkoordinasikan geraknya (Sandra et al., 2022). Anak yang bisa mengikuti irama secara tepat biasanya memiliki kemampuan fokus yang lebih baik dan koordinasi gerakan yang lebih terarah.

Idealnya pada usia 5-6 tahun, anak telah mencapai tingkat perkembangan seni tertentu yang sesuai dengan standar perkembangan nasional. Standar ini mencakup kemampuan

ketelitian dalam pola dan irama saat berpartisipasi dalam kegiatan seni. Pada usia ini, anak bisa mengikuti irama lagu dengan bergerak menggunakan tubuh, menepuk tangan, atau memainkan alat musik sederhana. Anak juga bisa meniru pola ritme yang sederhana secara berurutan dan menyesuaikan gerakannya sesuai dengan kecepatan musik, baik cepat maupun lambat. Selain itu, anak mulai menunjukkan koordinasi yang baik antara pendengaran dan gerakan tubuhnya. Anak juga dapat mengulang pola suara atau gerakan dengan tingkat keakuratan yang terus meningkat. Kemampuan ini mencerminkan perkembangan seni yang didukung oleh kematangan motorik, kemampuan berpikir fokus, serta kemampuan meniru anak (Rahmat et al., 2022). Kemampuan ini menjadi indikator penting dalam menilai kesiapan anak untuk melanjutkan pendidikan.

Hal ini menjadi indikator penting untuk memastikan bahwa anak siap memasuki jenjang sekolah dasar. Maka dari itu, sangat penting bagi lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk memastikan bahwa

stimulasi seni harus diberikan secara terencana, berkelanjutan, dan sesuai dengan tahap usia anak agar setiap anak mencapai perkembangan yang seharusnya (Nugraheni et al., 2022).

Namun berdasarkan hasil observasi awal di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya, ditemukan bahwa sekitar 66% anak usia 5-6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pola dan irama secara tepat, terutama saat melakukan kegiatan seperti tepuk tangan berirama atau gerakan yang disesuaikan dengan tempo lagu. Anak-anak belum mampu mempertahankan ritme secara konsisten, sering terlambat atau terlalu cepat dalam meniru pola tepukan, serta masih membutuhkan bantuan dan contoh dari guru secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengikuti pola dan irama belum berkembang secara optimal, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat melalui bermain.

Sejalan dengan penelitian Laure & Habe (2024), hasil menunjukkan bahwa intervensi berupa musik yang dikombinasikan dengan gerakan yang terorganisir selama empat bulan secara signifikan meningkatkan

kemampuan anak dalam membedakan pola ritme, mengikuti pola musik, serta bergerak sesuai irama. Dibandingkan dengan anak-anak yang hanya mengikuti program biasa, kemampuan mereka jauh lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan musik dan gerak bersama sangat penting dalam meningkatkan sensitivitas ritmis anak prasekolah. Kemampuan ritmis ini merupakan dasar penting dalam mengintegrasikan pola dan irama yang tepat dalam berbagai jenis kegiatan seni dan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran ritmis yang melibatkan gerakan fisik dapat membantu anak lebih baik dalam menghubungkan indra pendengar dan gerak, serta meningkatkan kemampuan mereka memahami dan mengikuti pola ritme yang lebih rumit. Adapun pendapat menurut Frischen (2022), dalam kajian ini, penulis menjelaskan bahwa sejak masih bayi hingga usia dini, anak mulai bereaksi terhadap ritme dan kemampuan mereka dalam memahami pola musik terus berkembang seiring bertambahnya usia. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan ritme mendukung

pertumbuhan di bidang-bidang lain selain musik, sehingga memperkuat pentingnya stimulasi ritmis dalam pendidikan anak usia dini, termasuk dalam pembelajaran pola dan irama secara teratur. Penelitian Fazriana et al (2025) juga menunjukkan bahwa dengan variasi ketukan, tempo, dan penggunaan alat musik perkusi, anak lebih mampu mengenali, mengikuti, dan mengekspresikan pola ritme musik secara akurat. Kemampuan irama yang sensitif ini terkait dengan peningkatan koordinasi motorik, konsentrasi, serta kemampuan sosial-emosional anak. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa aktivitas ritmis seperti bermain musik tidak hanya meningkatkan kemampuan seni anak dalam mengikuti pola dan irama, tetapi juga mendukung pengembangan holistik yang penting dalam pendidikan usia dini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik usia anak. Salah satunya dapat berupa permainan tepuk *beat*. Permainan tepuk *beat* merupakan salah satu jenis permainan ritmis yang melibatkan gerakan kedua tangan

secara teratur mengikuti pola dan irama tertentu. Permainan ini biasanya dilakukan dengan cara menepuk tangan sendiri, tangan teman, atau bagian tubuh tertentu secara berulang-ulang sesuai dengan ketukan atau lagu yang digunakan sebagai pengiring. Dalam permainan ini, anak-anak dituntut untuk menggerakkan tangan kanan dan kiri secara bergantian maupun bersamaan, sehingga membantu melatih koordinasi kedua tangan, khususnya tangan kanan dan kiri (Insanillahia Audia Fajar et al., 2025). Melalui pengulangan gerakan yang terstruktur, anak dapat belajar mengenali pola, ritme, dan arah gerak, sekaligus memperkuat kemampuan motorik halus dan meningkatkan keterampilan koordinatif anak.

Permainan sebagai media pembelajaran memberikan ruang yang luas bagi anak untuk melatih kemampuan motorik halus tanpa tekanan. Berbagai jenis permainan seperti meronce, bermain pasir, menyusun balok, melipat kertas, atau permainan ritmik seperti tepuk *beat* dapat merangsang koordinasi otot-otot kecil secara alami. Penelitian Probo Ismoko (2023) yang berjudul

"Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Pada Siswa" menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak, benang-benangan dan meronce, dapat melatih keterampilan motorik halus yang penting untuk aktivitas sehari-hari seperti menulis dan menggambar. Karena permainan tersebut melibatkan gerakan tangan dan jari yang membutuhkan ketelitian dan koordinasi yang baik. Penelitian lain oleh Sary et al., (2023) dengan judul "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 3-6 Tahun" menunjukkan bahwa melalui permainan lego, otot-otot kecil pada tangan anak dapat terlatih sehingga anak mampu memegang potongan lego dan meletakkannya dengan tepat. Hal ini menyebabkan anak tidak lagi kesulitan dalam mengkoordinasi mata dan tangannya. Selanjutnya penelitian Aini et al., (2024) dengan judul "Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part" juga menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan kolase, anak-anak mendapatkan kemajuan signifikan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka

hingga mencapai level yang lebih tinggi.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menurut Permata et al. (2025), penelitian korelasi adalah jenis penelitian yang sering disebut sebagai bentuk penelitian deskriptif karena hanya menggambarkan kondisi yang sudah ada tanpa mengubah atau mengatur variabel. Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan atau keterkaitan antar variabel berdasarkan data yang dikumpulkan, serta biasanya dianalisis dengan menggunakan statistik untuk mengetahui sejauh mana hubungan tersebut.

Selanjutnya menurut Pratama et al. (2023), penelitian korelasional penting untuk mengenali hubungan antar variabel, seperti hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar, tanpa mengubah langsung variabel tersebut. Penelitian ini mengukur kekuatan hubungan melalui angka korelasi dan mengecek apakah hubungan tersebut memiliki arti secara nyata, sehingga memberikan bukti ilmiah yang dapat dipercaya

untuk membangun teori dan penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan.

Adapun pendapat Itting (2024), Penelitian korelasional adalah jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat apakah ada kaitan antara dua atau lebih variabel serta seberapa besar kaitannya. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data tanpa mengubah atau mengatur variabel tersebut.

Penelitian korelasional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan tepuk beat dengan ketepatan pola dan irama anak usia 5–6 tahun di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini fokus pada pengukuran variabel secara objektif dan menganalisis hubungan antara variabel bebas yaitu permainan tepuk beat dengan variabel terikat yaitu ketepatan pola dan irama anak.

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah desain *Spearman Rank*, yaitu teknik analisis korelasi nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel berdasarkan peringkat data. Menurut Sari et al. (2024), uji *Spearman Rank* digunakan apabila data berbentuk

ordinal, jumlah sampel terbatas, serta tidak mensyaratkan distribusi data normal. Oleh karena itu, uji *Spearman Rank* dinilai sesuai untuk menganalisis hubungan antara permainan tepuk *beat* dengan ketepatan pola dan irama anak usia 5–6 tahun yang diperoleh melalui lembar observasi.

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah sampling jenuh atau *total sampling*. Teknik ini dilakukan dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Mujayanah, 2019). Alasan pemilihan teknik ini adalah karena ukuran populasi relatif kecil yaitu 18 anak di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya, sehingga memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi. Dengan menggunakan *total sampling*, diharapkan hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji korelasi *Spearman Rank*. Sebelum dilakukan uji korelasi, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* untuk mengetahui distribusi data. Namun, hasil uji normalitas tidak

menjadi dasar dalam penentuan teknik analisis data karena penelitian ini menggunakan uji korelasi nonparametrik *Spearman Rank*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara permainan tepuk *beat* dengan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam menangkap pola dan irama. Fokus penelitian adalah kemampuan anak dalam mengikuti permainan tepuk *beat* serta tingkat ketepatan anak dalam menyesuaikan pola dan irama selama bermain. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang berada di satu kelas di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya. Sampel penelitian diambil dari seluruh anak dalam kelas tersebut, jumlahnya sebanyak 18 anak yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas anak-anak saat bermain permainan tepuk *beat* di kelas. Peneliti memandu permainan, sementara penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya berdasarkan indikator dalam permainan tepuk *beat* serta ketepatan pola dan ritme yang

ditunjukkan oleh anak-anak. Setiap anak dinilai berdasarkan tingkat partisipasi mereka dalam permainan, kemampuan mereka untuk meniru pola tepuk *beat*, ketepatan mereka dalam mengikuti tempo, dan konsistensi mereka dalam mengikuti ritme. Skor untuk setiap indikator kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai untuk setiap variabel.

Tabel 1. Hasil Observasi Permainan Tepuk Beat Anak Usia 5–6 Tahun

No	Nama	Nilai
1	RE	14
2	NU	12
3	SM	15
4	CTA	13
5	MT	10
6	IM	14
7	RK	15
8	IY	16
9	SA	13
10	RM	11
11	HA	12
12	DI	14
13	SE	10
14	DA	15
15	IA	13
16	AR	12
17	HA	16
18	IZ	14

Tabel 2. Hasil Observasi Ketepatan Pola dan Irama Anak Usia 5–6 Tahun

No	Nama	Nilai
1	RE	13
2	NU	11
3	SM	14
4	CTA	12
5	MT	9
6	IM	13
7	RK	15
8	IY	15
9	SA	12
10	RM	10
11	HA	11
12	DI	13
13	SE	9
14	DA	14
15	IA	12
16	AR	11
17	HA	15
18	IZ	13

Tabel satu menunjukkan hasil pengamatan permainan tepuk *beat* mengikuti irama yang dimainkan oleh anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Data diperoleh dari pengamatan partisipasi anak-anak dalam bermain, kemampuan mereka meniru pola tepuk tangan, ketepatan mereka dalam mengikuti irama, dan konsistensi mereka dalam mengikuti irama. Skor untuk setiap indikator

dijumlahkan untuk mendapatkan skor akhir untuk setiap anak dalam permainan tepuk tangan mengikuti irama. Data dalam tabel ini kemudian digunakan sebagai variabel X dalam penelitian ini.

Tabel dua menampilkan pengamatan mengenai kemampuan anak-anak usia 5-6 tahun untuk mengikuti pola tepuk *beat* dan mempertahankan ritme yang benar saat bermain. Penilaian dilakukan dengan mengamati seberapa baik anak-anak mampu mengikuti pola dan mempertahankan ritme. Skor setiap indikator kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor akhir untuk akurasi pola dan ritme anak. Data ini digunakan sebagai variabel Y, dan hubungannya dengan variabel permainan tepuk *beat* dianalisis menggunakan metode uji korelasi.

Analisis Data Uji Korelasi Spearman Rank

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi Spearman Rank untuk mengetahui hubungan antara permainan tepuk beat (variabel X) dengan ketepatan pola dan irama anak berusia 5–6 tahun (variabel Y). Selain itu, jumlah subjek penelitian

relative kecil, sehingga teknik korelasi *Spearman rank* dianggap lebih sesuai.

Dalam penelitian ini digunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 (Sig.< 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 (Sig. >0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara permainan tepuk beat dengan ketepatan pola dan irama anak usia 5–6 tahun.

Rumus Korelasi Spearman Rank

Untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antar variabel, digunakan rumus korelasi *Spearman Rank* berikut :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

r_s = Koefisien korelasi

Spearman

d = Selisih peringkat X dan Y

$\sum d^2$ = Jumlah kuadrat selisih peringkat

n = Jumlah subjek (anak)

Hasil perhitungan menunjukkan

$r_s = 0.996$. Nilai ini termasuk dalam

kategori “korelasi positif sangat kuat”, yang berarti semakin baik permainan tepuk *beat*, maka semakin tinggi pula ketepatan pola dan irama anak usia 5–6 tahun di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya.

Tabel Kriteria Interpretasi Korelasi Spearman Rank

Nilai rs	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.19	Sangat rendah
0.20 – 0.39	Rendah
0.40 – 0.59	Sedang
0.60 – 0.79	Kuat
0.80 – 1.00	Sangat kuat

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat, dapat disimpulkan bahwa 18 anak berusia 5–6 tahun di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mengikuti permainan tepuk *beat* serta menunjukkan ketepatan dalam pola dan irama. Hasil uji korelasi *Spearman Rank* menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,996, yang menandakan hubungan antara permainan tepuk *beat* dengan ketepatan pola dan irama anak sangat kuat dan bersifat positif. Artinya, semakin baik anak mengikuti permainan tepuk *beat*, semakin baik pula ketepatan pola dan irama yang mereka tunjukkan. Permainan tepuk

beat terbukti memberikan dampak besar terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengikuti pola dan irama.

Pembahasan

Permainan tepuk beat mengikuti irama adalah aktivitas yang membutuhkan kerja sama antara pendengaran, perhatian, dan gerakan tangan. Anak-anak diminta untuk mendengarkan pola irama, meniru ritme, dan mengikuti tempo yang diberikan (Faizah, 2025). Aktivitas ini membantu anak-anak mengenali pola, menjaga irama yang konsisten, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus. Melalui jenis permainan ini, anak-anak secara tidak langsung belajar mengendalikan gerakan tubuh mereka dan memahami ritme sederhana, yang berdampak positif pada perkembangan kemampuan mereka untuk mengenali pola dan irama.

Hasil penelitian ini mendukung anggapan menurut Yuli (2020), bahwa aktivitas musik sederhana, seperti tepuk *beat*, dapat membantu merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak serta meningkatkan kemampuan ritme mereka. Bermain dengan ritme memungkinkan anak-

anak untuk secara langsung mengeksplorasi suara, kecepatan, dan pola, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep ritme. Oleh karena itu, bermain dengan ketukan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan pola dan ritme pada masa kanak-kanak.

Permainan tepuk *beat* merupakan cara yang menyenangkan dan bermanfaat untuk memberi stimulasi pada anak. Dalam bermain, anak belajar mengenali suara-suara berirama, latihan fokus, meniru, serta mengkoordinasikan gerakan tangan sesuai dengan irama yang diberikan (Siregar et al., 2024). Tidak hanya itu, permainan ini juga membantu anak meningkatkan kepercayaan diri ketika mereka berhasil mengikuti pola yang dipandu, sekaligus mendorong anak berinteraksi dengan teman-teman sebaya.

Menurut Qisthi et al. (2023), kemampuan seorang anak untuk mengikuti urutan ketukan yang teratur, menyesuaikan gerakan dengan tempo, dan mempertahankan ritme disebut akurasi pola dan ritme. Kemampuan ini menunjukkan kolaborasi antara pendengaran,

fokus, dan koordinasi gerakan tubuh. Pada usia dini, kemampuan ini tidak hanya terjadi dalam aktivitas musik tetapi juga membantu perkembangan mental dan motorik anak, karena mereka belajar mengenali pola, mengingat urutan, dan mengendalikan gerakan tubuh sesuai dengan rangsangan yang diberikan.

Mengembangkan pola dan ritme yang akurat bertujuan untuk membantu anak-anak meningkatkan fokus, daya ingat, dan koordinasi motorik mereka. Pendapat lain oleh Simamora et al. (2024), terlibat dalam aktivitas berirama, anak-anak dilatih untuk memperhatikan instruksi, meniru pola, dan mengikuti gerakan sesuai dengan tempo yang diberikan. Lebih jauh lagi, keterampilan ini juga meletakkan dasar bagi pengembangan keterampilan lain, seperti kesiapan membaca, aritmatika, dan keterampilan pemecahan masalah sederhana, karena anak-anak terbiasa mengenali keteraturan dan struktur.

Bagi anak-anak berusia 5-6 tahun, pola dan ritme yang akurat berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat interaksi sosial dengan teman sebaya. Aktivitas

berbasis ritme membantu anak-anak belajar bekerja sama, bergiliran, dan mengikuti aturan dalam bermain (Laure & Habe, 2024).

Stimulasi yang tepat untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka dalam mengenali pola dan ritme dapat dicapai melalui berbagai aktivitas berbasis musik dan gerakan, seperti bertepuk tangan mengikuti irama, bernyanyi sambil bergerak, dan bermain permainan yang melibatkan pengulangan pola sederhana. Aktivitas-aktivitas ini membantu anak-anak memahami kecepatan musik yang berbeda, mengingat urutan bunyi, dan mengendalikan gerakan tubuh mereka (Aulia & Sudaryanti 2023). Dengan memberikan stimulasi yang tepat secara teratur, kemampuan anak-anak untuk mengikuti pola dan ritme dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, mengembangkan pola dan ritme ini melalui permainan seperti bertepuk tangan merupakan bagian penting dalam mendukung perkembangan anak secara keseluruhan, yang mencakup aspek kognitif, motorik, seni, sosial, dan emosional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara permainan tepuk *beat* dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam meniru pola dan ritme di TK Islam Terpadu Robbani Indralaya. Hasil uji korelasi peringkat *Spearman* memperoleh nilai koefisien 0,996, yang termasuk dalam kategori hubungan yang sangat kuat dan positif. Ini berarti semakin baik anak mengikuti permainan tepuk tangan berirama, semakin baik pula kemampuan mereka meniru pola dan mengikuti ritme. Permainan tepuk *beat* telah terbukti sebagai bentuk stimulasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan ritme anak. Dalam permainan ini, anak dilatih untuk mengenali pola, menyesuaikan gerakan dengan tempo, dan menjaga ritme yang konsisten. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, koordinasi motorik, dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, permainan tepuk tangan berirama dapat digunakan sebagai

metode pembelajaran alternatif yang mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Arani Ananda, N., Surya Amanda, R., & Sherly Utami, W. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 595–605. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1395>
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Faizah, M. A. (2025). *Penggunaan Metode Bernyanyi dan Tepuk Tangan dalam Mengenalkan Angka 1-10 pada Anak kelas Apel di SPS Nusa Indah*. 63. 8, 891–900.
- Fazriana, R. A., Respati, R., & Loita, A. (2025). *PERMAINAN MUSIK DRUMBAND SEBAGAI STIMULASI SENSITIVITAS IRAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 8, 124–132. <https://doi.org/10.37567/primeearly.v8i2.4167>
- Frischen, U. (2022). *The relation between rhythm processing and cognitive abilities during child development: The role of prediction*. September, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920513>
- HASANAH, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Insanillahia Audia Fajar, Indra Yeni, Vivi Anggraini, S. I. (2025). Pengaruh Video Interaktif Permainan Tepuk Untuk Mengembangkan Kecerdasan Musikal Anak Di Taman Kanak Kanak Sabbhisma 4 Kota Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 195–222.
- Iting, A. (2024). *PENDEKATAN PENELITIAN KORELASIONAL : KONSEP , METODE , DAN APLIKASINYA*. 127–141.
- Laure, M., & Habe, K. (2024). Stimulating the Development of Rhythmic Abilities in Preschool Children in Montessori Kindergartens with Music - Movement Activities: A Quasi - Experimental Study. *Early Childhood Education Journal*, 52(3), 563–574. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01459-x>
- Mujayanah, T. (2019). *Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi*. 5(2), 133–136.
- Nugraheni, T., Yogyakarta, U. N., Pamungkas, J., & Yogyakarta, U. N. (2022). *Analisis pelaksanaan pembelajaran seni pada paud*. 05(1), 20–30.

- Permata, I., Sitorus, S., & Albina, M. (2025). *Mengurai Benang Merah : Memahami Esensi Penelitian Korelasional.* 205–224.
- Pratama, R., Aisyah, S. A., Sirodj, R. A., Afgan, M. W., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Info, A., & History, A. (2023). *Correlational Research.* 6, 1754–1759.
- Probo Ismoko, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(4), 137–145.
- Qisthi, R., Tresna, A., & Ramafisela, L. (2023). *Efektivitas Penggunaan Metode Rhythm syllables Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Muhammadiyah Sapan Yogyakarta The Effectiveness of Rhythm syllables Method in Learning Music for Grade 4 Students at Muhammadiyah Sapan Elementary School.* 17(2), 545–553.
- Rahmat, D., Yang, T., & Esa, M. (2022). *STANDAR ISI PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.*
- Sandra, P., Kusuma, D., Made, N., Widiastuti, D., & Iriani, N. W. (2022). *Musik dan Gerak : Pendidikan Seni bagi Anak Usia Dini.* 5(1), 85–95.
- Sari, F., Harahap, W., Mazaly, M. R., Sihotang, S. F., Sari, F., Harahap, W., Mazaly, M. R., & Korelasi, P. (2024). *MES : Journal of Mathematics Education and Science MENGANALISIS HUBUNGAN PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS DARING DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA* Siti Fatimah Sihotang * * Corresponding Author : siti.fatimah.sihotang@gmail.com kreativitas dalam proses pembelajaran . Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa , seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Waritsman , 2020), (Cleopatra , Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) media mempunyai fungsi untuk tujuan. 10(1).
- Sary, Y. N. E., Ambarsari, N., & Suhartin, S. (2023). Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6273–6280. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5350>
- Simamora, N., Sigalingging, G. P., Naipospos, Y. A., Situmorang, F., & Siregar, F. S. (2024). *Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Anak.* 3.
- Siregar, A., Sri Suryanti, D., Depi Susanti Harahap, F., Irawan, Y., Salina bt Samaun, S., & Royahani, F. (2024). *Children's Gross Motor Development: Analysis of the influence of Sensory Path Media with Clapping Games.* 10(2).
- Wahidah, I. A., Jazariyah, & Yayu Mega Purnamasari. (2024). Media House Counting Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 199–214. <https://doi.org/10.33367/piaud.v4i2.5547>
- Yuli. (2020). *ANALISIS PENGGUNAAN ICE BREAKING*

*BERBASIS TEPUK TANGAN
DALAM PROSES
PEMBELAJARAN DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP
SIKAP SISWA KELAS III SD. 1–
7.*