

Pengembangan Permainan Eurythmics Terhadap Kreativitas Musik Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Sabila Ribathil Wuddat¹, Resa Respati²
PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2}
sabilaribathilwuddat@upi.edu, respati@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to develop the Eurythmics game as a learning medium to enhance the musical creativity of fifth-grade elementary school students. The background of this study is the limited music learning that provides space for students to express themselves actively and creatively. The music learning process in elementary schools is generally still focused on theory, so it does not support the development of students' musical creativity. This study uses an Educational Design Research (EDR) approach that includes the stages of problem analysis, design, development, trial, and reflection. The research subjects were fifth-grade elementary school students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation to observe the learning process and the development of students' musical creativity. The results of the study indicate that the developed Eurythmics game can create a more active, enjoyable, and interactive learning. Students become more daring in exploring rhythm, movement, and sound in musical activities. In addition, there is an increase in students' musical creativity as seen from their improvisational skills, rhythmic variations, and better musical expression. Thus, the Eurythmics game is effective for use as a learning medium to enhance the musical creativity of elementary school students. This developed product is also suitable for use as an alternative method of learning music arts that is innovative and appropriate to the learning needs in elementary schools.

Keywords: Eurythmics, Music Creativity, Elementary School, EDR

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Eurythmics sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas musik siswa kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya pembelajaran musik yang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi secara aktif dan kreatif. Proses pembelajaran musik di sekolah dasar umumnya masih berfokus pada teori sehingga kurang mendukung pengembangan kreativitas musikal siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Educational Design Research (EDR) yang meliputi tahap analisis masalah, perancangan, pengembangan, uji coba, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat proses pembelajaran serta perkembangan kreativitas musik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Eurythmics yang dikembangkan dapat

menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menjadi lebih berani dalam mengeksplorasi ritme, gerak, serta bunyi dalam kegiatan musik. Selain itu, terdapat peningkatan kreativitas musik siswa yang terlihat dari kemampuan improvisasi, variasi ritme, dan ekspresi musikal yang lebih baik. Dengan demikian, permainan *Eurythmics* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas musik siswa sekolah dasar. Produk yang dikembangkan juga layak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran seni musik yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Eurythmics, Kreativitas Musik, Sekolah Dasar, EDR

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek kreativitas, ekspresi diri, serta kemampuan motorik dan kognitif siswa. Melalui pembelajaran musik, siswa tidak hanya diperkenalkan pada teori, tetapi juga diajak untuk merasakan, mengekspresikan, dan menciptakan pengalaman musikal secara langsung. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran seni musik di sekolah dasar masih sering berfokus pada aspek teoritis dan hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara kreatif.

Kondisi tersebut menyebabkan kreativitas musik siswa belum berkembang secara optimal. Banyak siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran karena metode yang digunakan kurang variatif dan belum

mampu menarik minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seni musik yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah penggunaan permainan *Eurythmics* dalam pembelajaran musik. *Eurythmics* merupakan pendekatan pembelajaran musik yang menggabungkan gerakan tubuh, ritme, dan ekspresi musikal sehingga memungkinkan siswa untuk belajar musik secara lebih interaktif. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengeksplorasi bunyi, tempo, serta pola ritme dengan cara yang lebih bebas dan kreatif.

Pengembangan permainan *Eurythmics* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selain itu, metode ini juga berpotensi meningkatkan kreativitas musik siswa melalui kegiatan improvisasi dan eksplorasi gerak ritmis. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan permainan *Eurythmics* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas musik siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Educational Design Research* (EDR), yaitu suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan pengujian produk pembelajaran secara sistematis melalui siklus perancangan, implementasi, evaluasi, dan revisi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk berupa permainan *Eurythmics*, tetapi juga menguji kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas musik siswa sekolah dasar.

Model EDR yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa tahapan utama, yaitu analisis masalah, perancangan desain

awal, pengembangan produk, uji coba terbatas, serta refleksi dan revisi produk. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran seni musik di kelas V sekolah dasar, khususnya terkait rendahnya kreativitas musik siswa dan kurang variatifnya metode pembelajaran yang digunakan guru.

Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain permainan *Eurythmics* yang mengintegrasikan unsur gerak, ritme, dan ekspresi musikal. Desain ini kemudian dikembangkan menjadi produk awal yang siap diuji coba. Pada tahap pengembangan dan uji coba, produk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk melihat respon siswa serta efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kreativitas musik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang dipilih secara purposif berdasarkan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk menggali tanggapan guru dan siswa,

sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto dan catatan kegiatan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai proses pengembangan permainan *Eurythmics* serta dampaknya terhadap kreativitas musik siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menekankan pada proses pengembangan produk pembelajaran secara sistematis melalui tahap analisis, perancangan, validasi, implementasi, dan refleksi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan *Eurythmics* sebagai media pembelajaran seni musik untuk meningkatkan kreativitas musik siswa kelas V sekolah dasar.

Tahap awal penelitian diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran seni musik di sekolah

masih cenderung berpusat pada guru dan didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dibandingkan melakukan aktivitas musikal secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa terlihat kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurang percaya diri ketika diminta mengikuti kegiatan musik seperti tepuk ritme, bernyanyi, maupun gerakan mengikuti irama.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa kreativitas musik siswa belum berkembang secara optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti tempo musik, kurang berani menampilkan gerakan di depan kelas, serta belum mampu menciptakan variasi ritme sederhana secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran seni musik membutuhkan metode yang lebih menarik agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian merancang permainan *Eurythmics* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan permainan dilakukan dengan

mengintegrasikan unsur gerak tubuh, ritme, tempo, koordinasi, dan ekspresi musikal ke dalam aktivitas pembelajaran. Permainan dirancang agar siswa dapat belajar musik melalui kegiatan bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman kelompoknya.

Desain permainan yang dikembangkan terdiri atas beberapa aktivitas utama, yaitu permainan tepuk ritme, gerak dan henti mengikuti tempo musik, improvisasi gerakan sederhana, serta permainan kelompok berbasis pola ritmis. Pada tahap perancangan, peneliti juga menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan siswa agar aktivitas dapat dilakukan secara bertahap dan tidak menyulitkan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Setelah produk awal selesai dirancang, tahap berikutnya adalah validasi desain oleh ahli materi seni musik dan ahli pedagogik sekolah dasar. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan permainan sebelum diterapkan pada tahap uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi, permainan *Eurythmics* memperoleh penilaian baik dan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Validator menyampaikan bahwa permainan yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran seni musik karena mampu melibatkan aktivitas motorik, pendengaran, dan kreativitas siswa secara bersamaan. Selain itu, permainan juga dianggap mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan instruksi permainan, penambahan contoh gerakan pada awal kegiatan, serta pengaturan durasi permainan agar pembelajaran lebih efektif dan mudah dipahami siswa.

Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan validator, permainan *Eurythmics* kemudian diterapkan pada tahap uji coba lapangan. Pada tahap implementasi, pembelajaran dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan ritme sederhana hingga aktivitas improvisasi gerak mengikuti musik. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan yang dilakukan.

Perubahan perilaku belajar siswa mulai terlihat sejak awal penerapan permainan. Siswa yang

sebelumnya pasif mulai berani bergerak mengikuti irama musik. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh membuat siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami konsep ritme dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya berupa penjelasan teori. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa aktif berpartisipasi dalam setiap permainan yang dilakukan.

Hasil observasi pada tahap uji coba menunjukkan adanya peningkatan kreativitas musik siswa pada beberapa aspek. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam berekspresi, melakukan improvisasi ritme, menyesuaikan gerak dengan tempo musik, berpartisipasi dalam pembelajaran, serta bekerja sama dalam kelompok.

Berikut hasil peningkatan kreativitas musik siswa pada tahap uji coba lapangan.

Tabel 1 Hasil Peningkatan Kreativitas Musik Siswa

Aspek Kreativitas Musik	Sebelum Uji Coba	Setelah Uji Coba	Peningkatan
Keberanian Berekspresi	55%	85%	30%

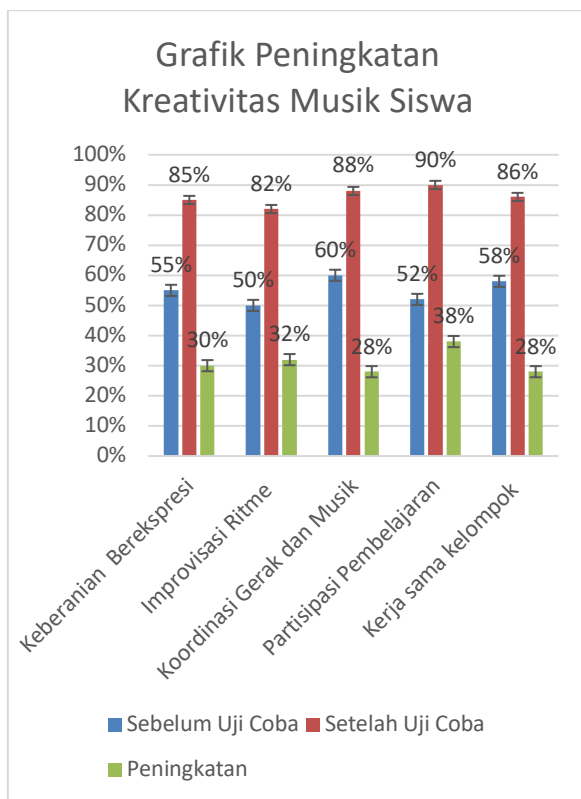
Improvisasi Ritme	50%	82%	32%
Koordinasi Gerak dan Musik	60%	88%	28%
Partisipasi Pembelajaran	52%	90%	38%
Kerja sama kelompok	58%	86%	28%

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek kreativitas musik siswa mengalami peningkatan setelah penerapan permainan *Eurythmics*. Aspek partisipasi pembelajaran memperoleh peningkatan tertinggi yaitu sebesar 38%, dari 52% menjadi 90%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, aspek improvisasi ritme juga mengalami peningkatan cukup tinggi, yaitu sebesar 32%. Sebelum penerapan permainan, sebagian besar siswa masih kesulitan menciptakan variasi ritme secara mandiri. Setelah kegiatan *Eurythmics* diterapkan, siswa mulai mampu mengeksplorasi bunyi dan gerakan sesuai kreativitasnya.

Berikut grafik peningkatan kreativitas musik siswa pada tahap uji coba.

Grafik 1 Peningkatan Kreativitas Musik Siswa



Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh aspek kreativitas musik siswa. Perubahan paling terlihat terjadi pada aspek partisipasi pembelajaran dan keberanian berekspresi. Hal ini membuktikan bahwa permainan *Eurythmics* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan musik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan permainan *Eurythmics* memberikan dampak

positif terhadap kreativitas musik siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak, ritme, dan musik membuat siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Peningkatan pada aspek keberanian berekspresi menunjukkan bahwa permainan *Eurythmics* mampu membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan gerakan dan ide musikal di depan kelas. Sebelum penerapan permainan, siswa terlihat malu dan ragu untuk bergerak mengikuti musik. Namun setelah kegiatan dilakukan secara bertahap melalui permainan kelompok dan aktivitas ritmis, siswa menjadi lebih nyaman dalam mengekspresikan diri.

Selain itu, peningkatan improvisasi ritme menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengembangkan kreativitas musikal melalui eksplorasi bunyi dan gerakan. Aktivitas permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba berbagai pola ritme sederhana tanpa takut melakukan kesalahan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih bebas berimajinasi dan menciptakan variasi

gerakan sesuai kemampuan masing-masing.

Aspek koordinasi gerak dan musik juga mengalami peningkatan karena siswa terbiasa melakukan gerakan mengikuti tempo dan irama musik. Melalui kegiatan *Eurythmics*, siswa belajar menyesuaikan gerak tubuh dengan perubahan ritme sehingga kemampuan koordinasi motorik dan musikal berkembang secara bersamaan.

Peningkatan terbesar terdapat pada aspek partisipasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan lebih mampu menarik perhatian siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih aktif bertanya, mengikuti instruksi, serta terlibat dalam setiap kegiatan kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan kreativitas musik, permainan *Eurythmics* juga membantu perkembangan sosial siswa. Pada kegiatan kelompok, siswa belajar bekerja sama, saling mengikuti ritme, dan menghargai ide teman lain dalam menciptakan gerakan maupun pola musik sederhana. Dengan demikian,

pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil musikal, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, permainan *Eurythmics* dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung perkembangan kreativitas musik siswa secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Eurythmics* mampu memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran seni musik di kelas V sekolah dasar. Permainan yang dikembangkan berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan yang memadukan gerak tubuh, ritme, serta ekspresi musikal. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan *Eurythmics* dapat

meningkatkan kreativitas musik siswa pada beberapa aspek, seperti keberanian berekspresi, improvisasi ritme, koordinasi gerak dan musik, partisipasi dalam pembelajaran, serta kerja sama kelompok. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan musik, lebih aktif dalam mengeksplorasi gerakan dan bunyi, serta mampu menciptakan variasi ritme sederhana sesuai kreativitas masing-masing.

Selain meningkatkan kreativitas musik, penerapan permainan *Eurythmics* juga memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran di kelas. Siswa terlihat lebih antusias, lebih fokus mengikuti pembelajaran, dan lebih mudah bekerja sama dengan teman selama kegiatan berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu perkembangan sosial dan emosional mereka.

Dengan demikian, permainan *Eurythmics* dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Pengembangan permainan ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung

pengembangan kreativitas siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran seni musik yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljughaiman, A., & Mowrer-Reynolds, E. (2005). Teachers' conceptions of creativity and creative students. *The Journal of Creative Behavior*, 39(1), 17–34.
- Comas Rubí, F., Motilla-Salas, X., & Sureda-Garcia, B. (2014). Pedagogical innovation and music education in Spain: Introducing the Dalcroze method in Catalonia. *Paedagogica Historica*, 50(3), 320–337.
- Fortuna, S., & Nijs, L. (2020). Children's representational strategies based on verbal versus bodily interactions with music: An intervention-based study. *Music Education Research*, 22(1), 107–127.
- Leman, M., Maes, P. J., Nijs, L., & Van Dyck, E. (2018). What is embodied music cognition? In R. Bader (Ed.), *Springer Handbook of Systematic Musicology* (pp. 747–760). Springer.

- Nijs, L. (2018). Dalcroze meets technology: Integrating music, movement and visuals with the Music Paint Machine. *Music Education Research*, 20(2), 163–183.
- Nijs, L., & Bremmer, M. (2019). Embodiment in early childhood music education. In *Music in Early Childhood: Multi-disciplinary Perspectives and Interdisciplinary Exchanges*. Springer.
- Siljamäki, E., & Kanellopoulos, P. A. (2020). Mapping visions of improvisation pedagogy in music education research. *Research Studies in Music Education*, 42(1), 113–119.
- Tolipova, O. I. (2022). Developing student creativity as a psychological-pedagogical problem. *International Journal of Social Science & Interdisciplinary Research*.
- Sloboda, J. A. (2005). *Exploring the musical mind: Cognition, emotion, ability, function*. Oxford University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Artikel In Press :

- Clemente, A., Board, F., Pearce, M. T., & Orgs, G. (2024). Dynamic complexity in audiovisual aesthetics. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* (in press).

Buku :

- Leman, M. (2016). *The expressive moment: How interaction generates human experience*. MIT Press.