

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *COLOR RHYTHM CARD* TERHADAP
AKTIVITAS RITMIS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Seni Musik*



Disusun oleh

Adhe Noer Sholehah

2007421

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK

FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *COLOR RHYTHM CARD* TERHADAP
AKTIVITAS RITMIS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

oleh

Adhe Noer Sholehah

NIM 2007421

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Seni Musik
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Adhe Noer Sholehah

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagainya dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

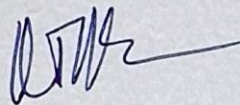
LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *COLOR RHYTHM CARD* TERHADAP
AKTIVITAS RITMIS SISWA DI SEKOLAH DASAR**

ADHE NOER SHOLEHAH
2007421

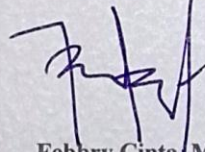
Disahkan dan disetujui oleh:

Pembimbing I



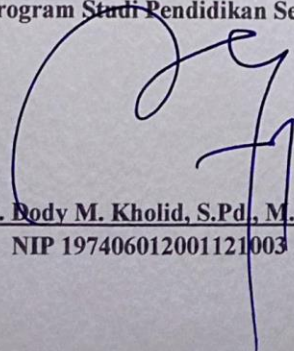
Dr. Rita Milyartini, M.Si
NIP 196406231988032001

Pembimbing II



Febbry Cipta, M.Pd
NIP 197702172009101002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik



Dr. Rody M. Kholid, S.Pd., M.Sn.
NIP 197406012001121003

IMPLEMENTASI PERMAINAN *COLOR RHYTHM CARD* TERHADAP AKTIVITAS RITMIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Adhe Noer Sholehah

NIM. 2007421

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Seni musik merupakan salah satu kompetensi dari empat keahlian seni, tujuan mata pelajaran musik ialah agar siswa mampu mengasah dan mengembangkan musikalitas. Dalam bermusik salah satu aspek terpenting ialah ritmis, dengan adanya ritmis siswa diharapkan mampu mengolah tata bunyi musik dan menunjukkan tingkat kepekaan akan unsur-unsur bunyi musik. Namun, kurangnya keahlian guru dalam mengajari ritmis, penggunaan media pembelajaran yang membosankan serta motivasi siswa yang menurun dapat mempengaruhi hasil belajar siswa hingga kurangnya jiwa musikalitas siswa yang seharusnya dikembangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Inovasi tersebut salah satunya menggunakan media *color rhythm card*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil aktivitas ritmis siswa sebelum dan sesudah menerapkan media *color rhythm card*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pre-test post-test*, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa di SDN Cibabat 2 Cimahi tahun ajaran 2023/2024. Teknis analisis data awal menggunakan uji normalitas, uji Gain dan uji hipotesis. Peneliti menggunakan *Paired Sample T-test* dengan hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05 dengan peningkatan nilai rata-rata menunjukkan 0.41 yang menunjukkan gain sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil aktivitas ritmis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *color rhythm card*.

Kata kunci: *Color rhythm card*, media pembelajaran, aktivitas ritmis, permainan

**IMPLEMENTATION OF COLOR RHYTHM CARD GAMES ON STUDENT'S
RHYTHMIC ACTIVITIES IN ELEMENTARY SCHOOLS**

Adhe Noer Sholehah

NIM. 2007421

Indonesian Education University

ABSTRACT

Music art is one of the competencies of the four art skills, the goal of music subjects is for students to be able to hone and develop musicality. In music, one of the most important aspects is rhythm, with rhythm students are expected to be able to process musical sound systems and show a level of sensitivity to musical sound elements. However, the lack of teacher expertise in teaching rhythm, the use of boring learning media and decreasing student motivation can affect student learning outcomes to the point of lacking a musical soul in students that should be developed. Based on this background, innovation in appropriate and enjoyable learning media is needed. One of these innovations is using color rhythm card media. This study aims to determine the differences in the results of students' rhythmic activities before and after implementing color rhythm card media. The method used in this study is one group pre-test post-test, the researcher conducted research on 30 fourth grade students at SDN Cibabat 2 Cimahi in the 2023/2024 academic year. The initial data analysis technique used normality tests, Gain tests and hypothesis tests. The researcher used Paired Sample T-test with the results of this study showing a significance value of 0.000 or less than 0.05 with an increase in the average value showing 0.41 which indicates a moderate gain. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between the results of students' rhythmic activities before and after using the color rhythm card media.

Keywords: Color rhythm cards, learning media, rhythmic activity

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1. Bagi Siswa.....	4
1.4.2. Bagi Guru.....	4
1.4.3. Bagi Peneliti.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
1.5.1. BAB I PENDAHULUAN	4
1.5.2. BAB II LANDASAN TEORI.....	4
1.5.3. BAB III METODE PENELITIAN	5
1.5.4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	5
1.5.5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1 Pembelajaran Ritmis dalam Kurikulum Merdeka.....	6
2.2 Indikator Pembelajaran Efektif.....	7
2.3 Media Pembelajaran.....	8
2.4 Motivasi Belajar.....	9
2.5 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	10

2.6 Permainan	11
2.7 Pemahaman Peserta Didik.....	12
2.8 Kemampuan Ritmis.....	13
2.9 Penelitian Terdahulu	14
2.10 Kerangka Berpikir.....	15
2.11 Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2 Desain Penelitian.....	17
3.3 Partisipan.....	18
3.4 Populasi dan Sampel	18
3.5 Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data	19
3.6.1. Observasi.....	19
3.6.2. Wawancara.....	20
3.6.3. Angket.....	20
3.6.4. Tes.....	20
3.7 Instrumen Penelitian.....	21
3.7.1. Lembar Observasi	21
3.7.2. Pedoman Wawancara	22
3.7.3. Lembar Angket.....	22
3.7.4. Tes.....	23
3.8 Prosedur Penelitian.....	25
3.8.1. Pra Penelitian	25
3.8.2. Pelaksanaan	26
3.8.3. Pasca Penelitian.....	30
3.9 Teknik Analisis Data.....	30
3.9.1. Analisis Deskriptif.....	31
3.9.2. Uji Normalitas	31
3.9.3. Uji N-Gain.....	32
3.9.4. Uji Perbedaan (Uji Hipotesis).....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	34

4.1 Temuan Penelitian.....	34
4.1.1. Kondisi Belajar Siswa sebelum Perlakuan <i>Color Rhythm Card</i>	34
4.1.2. Motivasi Siswa ketika Implementasi <i>Color Rhythm Card</i>	37
4.1.3. Hasil Belajar Siswa setelah Perlakuan <i>Color rhythm card</i>	39
4.1.4. Peningkatan Pemahaman dan Aktivitas Ritmis Siswa setelah Menggunakan Media <i>Color Rhythm Card</i>	41
4.2 Pembahasan.....	44
4.2.1. Kondisi Belajar Siswa sebelum Perlakuan <i>Color rhythm card</i>	44
4.2.2. Motivasi siswa saat implementasi media <i>Color rhythm card</i>	45
4.2.3. Peningkatan Pemahaman dan Aktivitas Ritmis Siswa setelah Perlakuan	46
4.2.4. Pengaruh Permainan <i>Color rhythm card</i> pada Hasil Pembelajaran	48
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Implikasi	51
5.3 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Desain One Group Pretest-Posttest.....	17
Tabel 3. 2.	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	19
Tabel 3. 3	Indikator Pemahaman	21
Tabel 3. 4	Indikator Motivasi.....	22
Tabel 3. 5	Pedoman Wawancara Guru.....	22
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Angket Persepsi Pembelajaran Musik.....	23
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Angket Siswa tentang Media Pembelajaran.....	23
Tabel 3. 8	Rubrik Penilaian Tes.....	24
Tabel 3. 9	Format Penilaian Pretest-Posttest.....	25
Tabel 3. 10	Kriteria Indikator Angket.....	30
Tabel 3. 11	Hasil Analisis Deskriptif.....	31
Tabel 3. 12	Output Uji Normalitas.....	32
Tabel 3. 13	Kriteria nilai N-Gain	32
Tabel 3. 14	Hasil Uji N-Gain	33
Tabel 3. 15	Output Uji Hipotesis	33
Tabel 4. 1.	Hasil Angket Persepsi Siswa dalam Pembelajaran Musik	34
Tabel 4. 2	Hasil Pretest Siswa.....	36
Tabel 4. 3	Hasil Pengamatan Observasi.....	39
Tabel 4. 4	Hasil Posttest Siswa	39
Tabel 4. 5	Hasil Observasi Pemahaman Siswa	41
Tabel 4. 6	Hasil N-Gain Score	42
Tabel 4. 7	Data Angket Media dan Pemahaman.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3. 1 Dokumentasi SDN Cibabat 2.....	18
Gambar 3. 2 Satu Pack Kartu Color Rhythm Card	27
Gambar 3. 3 Contoh kartu yang dikeluarkan	28
Gambar 3. 4 Contoh kartu yang dikeluarkan	28
Gambar 3. 5 Cara memainkan ritmis berdasarkan warna kartu	29
Gambar 3. 6 Prosedur penggunaan Color Rhythm Card.....	29
Gambar 4. 1 Dokumentasi siswa ketika bermain color rhythm card.....	38
Gambar 4. 2 Grafik N-Gain	47
Gambar 4. 3 Grafik Nilai Pretest dan Posttest	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	56
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	58
Lampiran 3. Modul Ajar dan Bahan Ajar	59
Lampiran 4. Output Analisis Data	63
Lampiran 5. Angket Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Musik.....	64
Lampiran 6. Angket Media dan Pemahaman Siswa	65
Lampiran 7. Transkrip Wawancara NH dan FI.....	66
Lampiran 8. Dokumentasi.....	67

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Y. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, p. 13).
<https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Dewi, A. P., Hartono, H., & Ary, D. Da. (2023). Pendekatan Euritmik Dalcroze sebagai Proses Pengembangan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7515–7524.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5714>
- Dimyanti, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Depdikbud, Drijen Dikti, PPLTK.
- Djohan. (2020). *Psikologi Musik*. Kanisius.
- Fatimah, A. (2018). *Pengaruh Media Domino Matematika terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Findlay, E. (1971). *Rhythm and Movement: Applications of Dalcroze Eurhythmics*. Alfred Music Publishing.
- Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hardiarini, C., & Jobs, A. M. (2020). *Buku Panduan Guru Seni Musik* (S. Asiati (ed.); Cetakan pe). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Erlangga.
- Jamalus, & Busroh, H. (1992). *Pendidikan Kesenian I (Musik)*.
- Jarmita, N., Abidin, Z., & Nafizaturrahmi, N. (2019). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 93. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2298>
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Musik Fase A-Fase F*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran#mp-preview-t>
- Kemdikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Nurhayati, Kusdiana, A., & Respati, R. (2019). Media Papan Magnet untuk

- Pembelajaran Ritmis Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 68–76.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Poerwadarminta. (1985). *KAMUS UMUM BAHASA INDONESIA*. PT. Balai Pustaka.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Rahman, N. H. (2015). *Peningkatan Kemampuan Membaca Ritme Dalam Pembelajaran Musik Melalui Penerapan Metode Takadimi-Orff pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta*. 1–193.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2nd ed.).
- Rusni, Fretisari, I., & Munir, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Pola Ritme Notasi Balok dengan Metode Drill pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(12), 1–14.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Santrock, J. . (2007). *Perkembangan Anak*. Salemba Humanika.
- Sidabutar, A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Sight Singing Terhadap Hasil Belajar Musik Ansambel. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 108–118.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8758>
- Silviah. S, W. C. S. & M. (2015). Penggunaan Metode Latihan (Drill) Pada Pembelajaran Pengembangan Diri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpakaian Anak Cerebral Palsy Kelas V di SLB N 1 Bantul Yogyakarta. In *Fisika FMIPA Universitas Brawijaya* (Issue April).
- Sudjana, N. (1992). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (cetakan ke). Alfabeta.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kesatu). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Tedjasaputra, M. S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Anaprasa Surabaya.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.
- Zulhidayat, I., & Pamei, D. J. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD Kelas V* (Cetakan Pe). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.