SWARA: Jurnal Antologi Pendidikan Musik
Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index

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

Adhe Noer Sholehah[1], Rita Milyartini[1], Febbry Cipta[1]
[1] Program Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*correspondence: E-mail: adhenoersholehah152@gmail.com

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 menunjukan 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.* © 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Diserahkan, 21 Juni 2025
Revisi Pertama, 02 Agustus 2025
Diterima, 07 Agustus 2025
Tersedia Online, 31 Agustus 2025
Tanggal Publikasi, 31 Agustus 2025

Kata kunci:
Color Rhythm Card, Media Pembelajaran, Aktivitas Ritmis, Permainan.

1. PENDAHULUAN

Seni budaya merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dikatakan menyenangkan karena memiliki komponen penting yang bisa mengembangkan jiwa kreativitas siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu pembelajaran seni ialah seni musik yang memiliki tujuan agar siswa mampu mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan, mengasah dan mengembangkan musikalitas, peka terhadap persoalan diri dan dunia sekitar serta mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter dan kehidupannya baik untuk sendiri maupun untuk sesama dan alam sekitar (Kemdikbud, 2022). Dalam pembelajaran musik, siswa dituntut untuk bisa memainkan ritmis atau pola irama sederhana dengan membaca notasi khususnya dalam konteks bermain musik bersama seperti berbagai jenis suara, ritmik, intonasi dan ekspresi (Hardiarini & Jobs, 2020). Hal ini dapat memupuk rasa kesatuan dan persatuan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui pembelajaran ritmis, sehingga hal tersebut perlu dikuasai oleh siswa agar capaian pembelajaran dapat tercapai. Dalam membaca notasi hal yang diperlukan ialah siswa perlu bisa membaca ritme dan membaca rangkaian nada, hal tersebut disampaikan oleh (Rusni & Fretisari, 2016) dalam artikel jurnalnya. Namun, pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada kemampuan ritmis siswa, ritmis merupakan sebuah rangkaian gerak yang menjadi unsur dalam seni, dalam memainkan ritmis tidak lepas dari membaca notasi. Menurut Rahmanto dalam (Nugroho et al., 2019), ketukan atau pola irama dalam waktu tertentu menjadi ciri dari pengolahan bunyi sebuah komposisi atau karya musik. Salah satu indikator dalam kemampuan ritmis menurut (Djohan, 2020) ialah durasi not. Durasi not merupakan kemampuan siswa dalam menyesuaikan panjang pendek waktu dalam memainkan ritmis.

Menurut Kurdi (Nurhayati et al., 2019) disebutkan adanya keberadaan ritmis mampu memberikan kesan kehidupan pada musik, seolah-olah menciptakan kekuatan gerakan yang mempengaruhi perasaan. Oleh, karena itu ritmis dianggap sebagai unsur yang sangat penting dalam musik. Namun, banyak siswa yang salah mengerti simbol-simbol atau notasi musik yang seharusnya dipelajari dengan baik, seperti not ½ ketuk dan not yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran dan didukung dengan penyampaian serta keterampilan guru terhadap materi ritmis di dalam kelas yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal, perlunya media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi dapat membantu pemahaman dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Hasan et al., 2021) bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi, dalam dunia pendidikan pemberi informasi ialah guru dan penerima informasi ialah siswa.

Media pembelajaran yang disajikan terkhusus ialah permainan edukatif berbentuk kartu berwarna yang berisikan simbol notasi, disebut permainan karena media pembelajaran ini termasuk dalam kegiatan yang menyenangkan (Santrock, 2007), dengan dibantu permainan hasil belajar siswa dapat meningkat secara tidak langsung. Media ini disebut *color rhythm card* yang terinspirasi dari permainan kartu *UNO* dan *flashcard*. Media pembelajaran ini mengandung unsur gerak dalam memainkan ritmis, seperti penggunaan *body percussion* agar siswa dapat bergerak lebih aktif. Hal tersebut sejalan dengan (Dewi et al., 2023) penggunaan *body bercussion* atau pengajaran musik menggunakan elemen gerak tubuh ditujukan untuk siswa agar dapat merasakan elemen musik yang diajarkan melalui gerak. Penggunaan media permainan *color rhythm card* dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada permainan musik khususnya ritmis, menurut KBBI motivasi ialah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak untuk

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, hal itu pun didukung dengan pendapat yang diungkapkan oleh Mc. Donald dalam Sadirman (2011, hlm. 73) yang mana beliau mengungkapkan perubahan energi seseorang yang muncul karena adanya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Penggunaan media permainan yang tidak hanya menarik perhatian siswa serta menimbulkan rasa penasaran, permainan *color rhythm card* dapat menggerakkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (2005) terdapat nilai aktivitas dalam pembelajaran diantaranya, siswa dapat mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri dengan beraktivitas secara individu siswa juga dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa. Penggunaan permainan *color rhythm card* juga dapat memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa, siswa bisa menadi disiplin, mengembangkan minat, dan lain sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kondisi belajar siswa sebelum penggunaan media *color rhythm card*, mendeskripsikan motivasi belajar siswa ketika implementasi menggunakan media *color rhythm card*, mengetahui adanya peningkatan kemampuan ritmis siswa menggunakan media *color rhythm card* dan mengetahui adanya perbedaan aktivitas ritmis siswa setelah pembelajaran menggunakan *color rhythm card.*



Gambar 1. Color Rhythm card

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen menggunakan media *color rhythm card* kepada siswa yang memiliki kesulitan dalam mempelajari dan memahami ritmis. Penelitian ini diungkapkan melalui judul penelitian "Implementasi Permainan *Color Rhythm Card* terhadap Aktivitas Ritmis Siswa di Sekolah Dasar".

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat menguji serta bertujuan untuk mencari adanya perbedaan hasil dari suatu perlakuan terhadap sesuatu yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*, disebut *pre-experimental* karena penelitian ini belum sungguh-sungguh dikarenakan adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2013).

Partisipan penelitian yang terlibat yaitu guru wali kelas IV, guru pengganti kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Subjek dan populasi penelitian ialah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa, peneliti tidak menggunakan sampel. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cibabat 2 yang bertempat di jalan Daeng Muhammad Ardiwinata nomor 169 RT 05 RW 018, Kelurahan Cibabat, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Tahun Ajaran 2023/2024.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

Peneliti melakukan pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Peneliti melakukan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data menurut Trianto dalam (Rahman, 2015), ialah teknik yang digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa. Uji data yang digunakan ialah uji normalitas, Uji N-gain dan uji hipotesis. Pada uji normalitas hasil output data *pretest* memiliki nilai Sig 0.51 dan data *posttest* memiliki nilai 0.29, dapat dilihat bahwa data normalitas memiliki nilai Sig > 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa data memiliki distribusi yang normal. Pada uji N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0.4101 dengan kriteria nilai N-gain termasuk dalam kategori sedang. Sementara pada uji hipotesis didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang memiliki nilai lebih kecil dari 0.05 dengan nilai t hitung 11.128 lebih besar dari nilai t tabel (2.042). Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan H_o ditolak dan H_a diterima

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Kondisi Belajar Siswa sebelum Perlakuan *Color Rhythm Card*

Peneliti melakukan wawancara dengan dua narasumber, NH yang merupakan guru wali kelas IV dan FI sebagai guru pengganti kelas IV. Pada hasil wawancara diungkapkan bahwa siswa cenderung lebih bersemangat ketika melakukan pembelajaran musik menggunakan media proyektor dan *speaker* seperti, didukung dengan pernyataan oleh NH yang mengatakan "Anak-anak itu lebih senang kalau misal kita bawa *speaker* atau proyektor ke kelas tuh". Hal ini kemudian didukung dengan hasil angket siswa mengenai persepsi siswa pada pembelajaran musik dengan mayoritas siswa menyukai pembelajaran seni musik, siswa juga menyadari bahwa pembelajaran musik memiliki manfaat dan mayoritas siswa merasa senang dan bersemangat ketika pembelajaran musik dilakukan ditambah dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyajian materi menjadi lebih jelas dan mudah diterima oleh siswa, dengan hasil angket sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Persepsi Siswa dalam Pembelajaran Musik

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)	Persentase Rata-rata	Kriteria
		Persentase %					
1	Pembelajaran musik menyenangkan	59%	38%	2%	1%	85%	Sangat Kuat
2	Pembelajaran musik memiliki manfaat	56%	36%	8%	0%	83%	Sangat Kuat
3	Aku jadi bersemangat ketika belajar tentang musik	32%	48%	18%	1%	73%	Kuat
4	Aku menyukai pembelajaran musik	53%	20%	27%	0%	75%	Kuat

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan kondisi belajar siswa sudah dapat dikatakan baik. Ketika pembelajaran musik siswa sudah menunjukkan rasa semangat dan antusias pada saat pembelajaran musik menggunakan media pembelajaran, hal tersebut didukung dengan ungkapan (Hasan et al., 2021; Riyana, 2012) terkait kegunaan praktis salah satunya ialah menarik fokus perhatian siswa dan menimbulkan semangat belajar siswa yang memungkinkan siswa belajar mandiri.

Sementara pada kemampuan ritmis siswa menurut NH dan FI, siswa kurang memperhatikan panjang pendek nada. Hal tersebut dilihat ketika upacara bendera tengah dilaksanakan dimana kelas IV memiliki bagian sebagai tim paduan suara, ketika menyanyikan lagu mengheningkan cipta di bagian lirik "Harga..., Jasa...," siswa menyanyikan lagu dengan

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

pendek. NH dan FI pun memberikan tugas menghafal guna siswa dapat menyanyikan ataupun mempraktikkan lagu dengan baik sambil memperhatikan panjang pendek nada setiap lagu. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan ritmis yang kurang dikarenakan kurangnya pelatihan dan pengajaran khusus terhadap ritmis. Guru memberikan ritmis secara tidak langsung melalui hafalan dan praktik menyanyikan atau memainkan lagu, sehingga dalam membaca ritmis siswa masih terlihat kurang dalam pemahaman mengenai panjang pendeknya sebuah notasi atau durasi not seperti yang diungkapkan oleh (Djohan, 2020) terkait salah satu indikator terhadap kemampuan ritmis ialah durasi not. Hal tersebut didukung dengan hasil *pretest* siswa yang memiliki nilai terendah ialah 30, nilai tertinggi ialah 60 dengan rata-rata nilai *pretest* siswa 41.67. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan pemahaman ritmis yang kurang karena mempelajari ritmis secara tidak langsung melalui koreksi guru tanpa melihat dan mengetahui nilai ketuk setiap notasi.

3.2. Motivasi Siswa ketika Implementasi *Color Rhythm Card*

Pada saat pelaksanaan implementasi menggunakan media *color rhythm card*, siswa menunjukkan minat dan rasa ingin tahu tentang media pembelajaran tersebut. Pendidik meminta siswa untuk melakukan tes terlebih dahulu agar mendapatkan data nilai siswa sebelum diberikan perlakuan media *color rhythm card*. Setelah itu, pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari dan apa yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran, seperti melakukan permainan menggunakan media *color rhythm card*.

Pendidik menyampaikan aturan permainan dan bagaimana cara penggunaan permainan menggunakan media *color rhythm card*. Berdasarkan pengamatan pendidik, siswa memperhatikan dan menyimak pendidik pada saat menjelaskan aturan permainan dan cara penggunaan media kartu tersebut, bahkan terdapat beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan dengan penuh antusias.

Setelah memahami aturan dan cara penggunaan kartu, pendidik membagi siswa menjadi empat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas 7 hingga 8 siswa. Pada saat pembagian kelompok, siswa terlihat sangat kooperatif dan semangat menggabungkan dua meja sehingga pendidik dapat memberikan kartu pada setiap kelompok dan mempersilakan siswa untuk bermain.

Satu kelompok mendapatkan 48 kartu yang terdiri dari 12 kartu dengan jumlah isi kartu ialah satu, dua, tiga hingga empat yang memiliki warna merah, hijau, kuning, dan biru. Kartu yang disajikan hanya terdapat dua notasi diantaranya not ¼ dan not 1/8. Seperti namanya, permainan ini mengandung permainan ritmis dalam permainan kartu, dengan cara dimainkan ialah kocok kartu terlebih dahulu kemudian bagikan 4 kartu pada setiap pemain; simpan sisa kartu di tengah meja dengan posisi menghadap kebawah; keluarkan satu kartu yang berada di tengah meja untuk memulai permainan; keluarkan kartu sesuai warna atau jumlah isi kartu yang dibuka. Contoh jika kartu yang keluar lebih dulu merupakan kartu warna merah dengan isi kartu menunjukan satu not ¼ maka pemain bisa mengeluarkan katu apapun yang berwarna merah atau kartu apapun dengan isi kartu dengan jumlah yang sama. Maka pemain bisa mengeluarkan kartu merah (tanpa melihat isi kartu) atau kartu dengan isi satu not 1/8 atau satu not ¼ (tanpa melihat warna kartu); dalam memainkan ritmis pada kartu, setiap pemain dalam kelompok memainkan ritmis yang dikeluarkan oleh pemain lain kecuali yang mengeluarkan kartu. Setiap warna memiliki cara memainkan ritmis yang berbeda menyesuaikan dengan warnanya, warna merah tepuk dada, warna kuning tepuk pundak, warna biru tepuk paha, dan warna hijau tepuk tangan; apabila pemain tidak memiliki kartu yang bisa dikeluarkan, maka pemain perlu mengambil kartu dari tumpukkan

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

kartu yang berada di tengah meja tadi; apabila kartu yang berada di tumpukkan habis, permainan terus berlanjut hingga tidak dapat mengeluarkan kartu yang memiliki warna sama atau dengan isi kartu yang sama, atau hanya tersisa satu orang yang memiliki pegangan kartu.

Pada saat pembelajaran menggunakan *color rhythm card,* peneliti mengamati setiap kelompok yang sedang serius dan santai dalam memainkan *color rhythm card* dengan melihat beberapa kali siswa salah dalam memainkan ritmis yang langsung dikoreksi oleh teman satu kelompoknya. Permainan berakhir jika sudah tidak dapat mengeluarkan kartu dengan warna atau jumlah yang sama, atau terdapat satu pemain yang masih memiliki pegangan kartu.

Permainan dilakukan sekitar 3-4 kali sebelum peneliti mengambil data hasil *posttest* siswa. Pada permainan tersebut peneliti mengamati bahwa siswa mampu melakukan permainan dengan baik sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sudah paham mengenai auran permainan dan memiliki kemampuan baru terkait notasi khususnya notasi balok.

Setelah melakukan *posttest* atau mengambil data nilai siswa setelah perlakuan, penelti melanjutkan pembelajaran dengan meminta siswa untuk melakukan permainan satu putaran lagi untuk memberikan apresiasi berupa menentukan kelompok yang mendapatkan hadiah dan hukuman. Kelompok yang memiliki pegangan kartu lebih sedikit memiliki kemungkinan mendapatkan juara 1, 2, dan 3, sedangkan kelompok yang memiliki lebih banyak pegangan kartu mendapatkan hukuman dengan cara bernyanyi di depan kelas bersama teman kelompoknya. Pada saat pelaksanaan tersebut terjadi, dapat diamati bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran yang telah dilakukan, bahkan ketika mendapatkan hukuman, siswa terlihat masih senang dan tersenyum riang menjalani hukuman tersebut bersama dengan kelompoknya. Meskipun begitu peneliti tetap memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan hukuman sebagai apresiasi karena sudah menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Observasi

No	Indikator Motivasi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa memiliki rasa penasaran ketika pendidik membawa media pembelajaran				✓
2.	Siswa memiliki respon yang semangat dan aktif ketika pendidik menyampaikan pembelajaran sambil bermain			✓	
3.	Siswa memperhatikan dan menyimak pendidik ketika pendidik menyampaikan aturan permainan			✓	
4.	Siswa bertanya apabila terdapat hal yang belum dipahami terhadap aturan permainan			✓	
5.	Siswa dapat mengikuti permainan sesuai aturan permainan dengan semangat dan aktif.				✓

Peneliti melakukan pengamatan motivasi siswa pada saat pelaksanaan permainan *color rhythm card* yang mana menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, aktif, responsif serta memperhatikan dan menyimak ketika pembelajaran berlangsung.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

Hal ini diliputi oleh motivasi yang terdapat pada siswa itu sendiri, seperti yang ungkapkan oleh Dimyanti & Mudjiono (2006) bahwa terdapat dua sifat motivasi dalam diri seseorang diantaranya ialah motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Selain itu penggunaan *color rhythm card* membantu siswa untuk melatih diri sendiri maupun teman sejawat dengan mengoreksi kesaahan pada teman satu kelompok.

3.3. Peningkatan Pemahaman dan Aktivitas Ritmis Siswa setelah Menggunakan Media *Color Rhytym Card*

Ketika mengimplementasikan media *color rhythm card*, siswa menunjukkan adanya peningkatan terhadap pemahaman ritmis siswa. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang memberikan penjelasan kembali pada rekannya menggunakan kalimat mereka sendiri, baik cara bermain kartu maupun cara memainkan ritmis tersebut pada rekan kelompoknya. Siswa juga dapat membedakan notasi ¼ dan ⅛ walaupun notasi tersebut sempat terbalik, tetapi setelah dijelaskan kembali siswa dapat memahami aturan dan permainan ritmis.

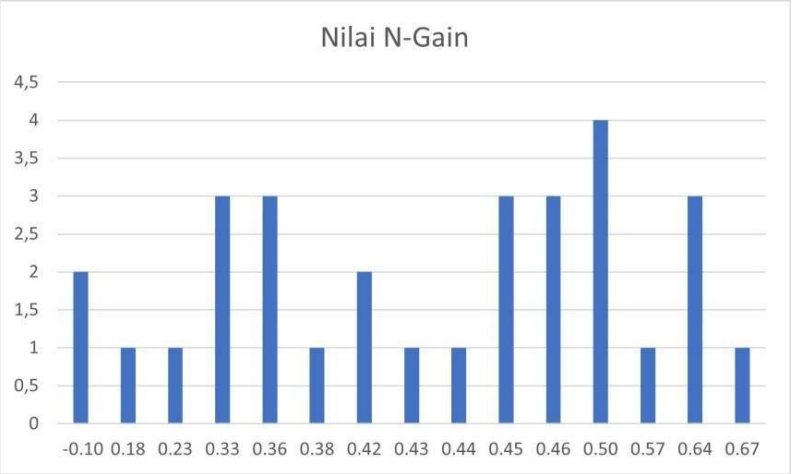
Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, peneliti menanyakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan siswa mampu menyampaikan manfaat serta simpulan yang telah dipelajari dari pembelajaran yang menggunakan media *color rhythm card*. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil pengamatan yang didasarkan dengan indikator pemahaman pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Pemahaman Siswa

No.	Indikator	Aktivitas Siswa	Skor			
			1	2	3	4
1.	Menerjemahkan (*Translation*)	Siswa dapat membedakan notasi ¼ dan 1/8 dengan baik				✓
2.	Interpretasi (*Interpretation*)	Siswa dapat menjelaskan kembali perbedaan notasi ¼ dan 1/8 pada rekan kelompok			✓	
3.	Ekstrapolasi (*Extrapolation*)	Siswa dapat memberikan kesimpulan dari apa yang telah dipelajari menggunakan media color rhythm card			✓	

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, siswa sudah memiliki pemahaman yang cukup baik saat memainkan permainan ritmis menggunakan media media *color rhythm card*. Ketika diberi perlakuan, siswa dapat memainkan dan mempraktikkan ritmis dengan baik sesuai dengan aturan permainan dan durasi nilai notasi yang telah diberikan. Notasi yang diberikan kepada siswa ialah not ¼ dan not ⅛, hal ini karena siswa memiliki kesalahan yang sering dilakukan ketika bernyanyi maupun praktik menggunakan pianika. Penggunaan media *color rhythm card* dapat membantu siswa dalam pemahaman dan kemampuan ritmis siswa, sehingga mencegah kesalahan yang sama pada notasi yang sudah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki pemahaman ritmis yang meningkat melalui penggunaan media *color rhythm card* melihat dari indikator yang disampaikan oleh Benyamin S. Bloom dalam (Jarmita et al., 2019) diantaranya penerjemahan, penafsiran dan ekstrapolasi. Hal itu pun sejalan dengan ungkapan Purwanto (2010) dan Benyamin S. Bloom (dalam Sudijono, 2011) dimana pemahaman ialah ketika siswa memiliki kesanggupan untuk dapat mendefinisikan dan memberikan penjelasan menggunakan bahasa sendiri.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970



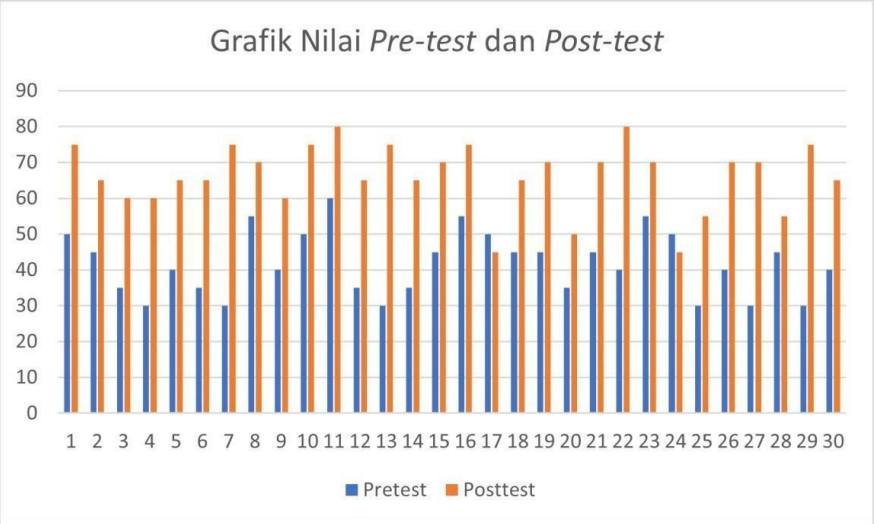
Gambar 2. Grafik N Gain

Pada hasil uji gain dapat terlihat bahwa nilai gain terkecil ada pada angka -0.10 dan nilai tertinggi pada angka 0.67 dengan keseluruhan nilai gain rata-rata ialah 0.41. Jika dilihat secara seksama, terdapat 2 orang siswa yang memiliki penurunan nilai. Pada saat *pre-test* 50. Namun, saat *post-test* nilai dua orang siswa menurun menjadi 45 dengan inisial S-1 dan S-2. Setelah dilakukan wawancara singkat dengan dua orang siswa tersebut ternyata S-1 memiliki minat yang kurang dalam musik karena menurutnya pelajaran bahasa Sunda lebih menyenangkan dibanding dengan musik. Sementara S-2 mengatakan bahwa dia sulit mengingat pembelajaran, dan sulit untuk membedakan antara notasi satu dan notasi lainnya, satu hal lain yang menjadi penyebab turunnya nilai ialah karena mereka merasakan demam panggung, atau jantung berdetak lebih kencang ketika melakukan tes berhadapan dengan guru. Seperti yang sudah diungkapkan oleh (Uno & Mohamad, 2011; Yusuf, 2018) terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Pada S-1 dipengaruhi oleh faktor internal siswa karena siswa memiliki minat yang kurang dalam pembelajaran musik, sementara pada S-2 dipengaruhi oleh faktor internal dimana siswa memiliki kesulitan dalam mengingat pembelajaran pada faktor eksternal siswa mengalami demam panggung ketika berhadapan langsung dengan guru.

3.4. Pengaruh Permainan *Color Rhythm Card* pada Hasil Pembelajaran

Berdasarkan hasil data pre-test dan post-test yang telah dilakukan kepada 30 siswa, nilai sebelum diberikannya perlakuan didapatkan nilai rata-rata sebesar 41.66 sementara pada nilai setelah diberikannya perlakuan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 66.16. hal tersebut dapat dilihat pada gambar grafik yang memperlihatkan adanya perbedaan nilai sebelum penggunaan media *color rhythm card* dan setelah menggunakan media *color rhythm card*. Pada data nilai sebelum diberikan perlakuan didapatkan nilai tertinggi ialah 60 dan nilai terendah ialah 30 sementara pada data nilai setelah diberikan perlakuan nilai tertinggi yang didapat oleh siswa ialah 80 dan nilai terendah yang didapat ialah 45. Namun, terdapat dua orang siswa yang memiliki penurunan nilai, hal tersebut disebabkan oleh minat siswa yang kurang dalam mata pelajaran musik dan siswa yang sulit membedakan notasi serta sulit dalam mengingat pembelajaran.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677



Gambar 3. Grafik Nilai Pretes-Posttest

Grafik tersebut menunjukkan adanya perubahan nilai siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Perubahan nilai tersebut dapat memperlihatkan nilai *pretest* dengan warna biru dan mendapatkan peningkatan nilai pada saat *posttest* pada warna jingga, hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *color rhythm card* yang digunakan siswa pada saat pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami ritmis. Siswa lebih mudah memahami ritmis pun dapat dilihat dari hasil angket pada pernyataan keempat yang menunjukkan hasil sebesar 58% siswa menjawab sangat setuju dan 31% siswa setuju bahwa permainan kartu ritmis menggunakan media *color rhythm card* mempermudah memahami ritmis/irama.

Hal tersebut membuktikan bahwa media *color rhythm card* membuat pemahaman ritmis siswa meningkat, sehingga nilai-nilai yang didapat pun memiliki kenaikan yang signifikan. Hal tersebut didukung dengan hasil uji paired sample T-test yang menghasilkan nilai signifikan 0.000 atau kurang dari 0.05 atau nilai t hitung (11.128) lebih besar dari nilai t tabel (2.042) sehingga dapat diambil kesimpulan H0 ditolak dan Ha diterima, dengan kata lain dapat dipastikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *postest* yang memiliki arti bahwa penggunaan *color rhythm card* dapat memberikan peningkatan pada pemahaman ritmis siswa.

Penggunaan media *color rhythm card* ialah permainan yang menyenangkan dan memiliki manfaat seperti yang telah diungkapkan oleh Tedjasaputra (2005) bahwa permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang memiliki manfaat bagi perkembangan anak dan mendapatkan pengalaman belajar yang berguna. Selain itu, *color rhythm card* juga memiliki fungsi sebagai media pembelajaran selain menarik fokus belajar siswa, materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa sehingga penyampaian materi tidak verbalistis, hal ini sejalan dengan ungkapan (Hasan et al., 2021; Riyana, 2012) bahwa media digunakan untuk memperjelas pesan agar materi tidak terlalu verbalistis. sehingga dengan adanya *color rhythm card* mampu memberikan pengalaman belajar baru, meningkatkan motivasi siswa sehingga berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa kondisi belajar siswa sebelum diberikannya perlakuan sudah menunjukkan semangat dan motivasi belajar yang baik meskipun dengan sarana dan prasarana yang sederhana. Namun, penggunaan media tersebut tidak cukup untuk membantu dalam pemahaman serta praktik ritmis siswa karena pembelajaran masih didominasi oleh guru. Pada motivasi belajar siswa terdapat adanya peningkatan, hal tersebut terjadi karena media pembelajaran yang baru memiliki sistem seperti permainan kartu UNO dan Flash Card. Siswa memiliki respons yang positif serta aktif dalam berpartisipasi dalam penggunaan permainan *color rhythm card*. Dengan penggunaan media tersebut siswa dapat melatih serta mengoreksi diri sendiri dan teman sejawat pada permainan ritmis, sehingga timbulnya pemahaman ritmis secara tidak langsung melalui media *color rhythm card* berbasis permainan. Siswa dengan gembira memainkan permainan kartu menggunakan media *color rhythm card.* Dengan melakukan permainan tersebut, secara tidak langsung siswa sedang mempelajari musik khususnya pemahaman ritmis. Selain menyenangkan, permainan menggunakan media *color rhythm card* pun dapat meningkatkan pemahaman ritmis/irama siswa.

Siswa memiliki peningkatan pemahaman dan kemampuan ritmis dengan rata-rata nilai gain sebesar 0.41 dan nilai signifikan pada hasil uji Paired sample T-Test ialah 0.000 yang lebih kecil dari 0.05, melihat data statistik terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap aktivitas ritmis setelah dibandingkannya nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Keberhasilan kegiatan ialah penggunaan *color rhythm card* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Siswa kelas IV pun menjadi penunjang dalam kegiatan penelitian ini, siswa membantu proses penelitian dengan melakukanpembelajaran musik melalui media *color rhythm card*sesuai arahan dan bimbingan peneliti, sehingga proses penelitian dikatakan berjalan baik dan lancar.

Penelitian ini pun telah memberikan pengaruh bagi berbagai aspek, implikasi dari penelitian ini antara lain, secara teoritis, penelitian ini memberikan pengaruh dalam bidang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran musik. Secara praktis, penelitian ini menjadi salah satu alternatif yang harus dilakukan oleh guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkkan, siswa akan lebih mudah memahami atau memainkan ritmis dalam melakukan pembelajaran musik dengan adanya media pembelajaran salah satunya ialah color rhythm card. Media *color rhythm card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru yang lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran musik.

Berdasarakan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap dapat memberikan saran baik yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan ataupun untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

6. DAFTAR PUSTAKA

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* (3rd ed.). Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Djohan. (2020). *Psikologi Musik*. Kanisius.

Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Hardiarini, C., & Jobs, A. M. (2020). *Seni Musik* (S. Asiati, Ed.; 1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan; Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

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). https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2298

Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Musik Fase A-Fase F*.

Nugroho, M. A., Istiandini, W., & Muniir, A. (2019). *Peningkatan Kemampuan Membaca Ritmis Menggunakan Lagu Model Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Teluk Keramat*.

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.

Purwanto, N. (2010). *Prinsip Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda Karya.

Rahman, H. N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Membaca Ritme Dalam Pembelajaran Musik Melalui Penerapan Metode Takadimi-Orff pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta*.

Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (2nd ed.).

Rusni, I., & Fretisari, A. M. (2016). *Peningkatan Keterampilan Membaca Pola Ritme Notasi Balok dengan Metode Drill pada Siswa SMP*.

Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Salemba Humanika.

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tedjasaputra, M. S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Anaprasa Surabaya.

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
p- ISSN 2776-608X e- ISSN 2776-5970

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. PT. Bumi Aksara.

Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, *1*(2), 13–20. https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082

DOI: http://dx.doi.org/10.17509/xxxx.xxx
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677