



---

## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kecerdasan Bermain Musik untuk Siswa SD Kelas Rendah

---

### INFO PENULIS

Ridwan Ardi  
Univeristas Sulawesi Tenggara  
[ridwan.ardi15@gmail.com](mailto:ridwan.ardi15@gmail.com)

Waode Ekadayanti  
Univeristas Sulawesi Tenggara  
[waodeekadayanti@gmail.com](mailto:waodeekadayanti@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307  
Vol. 4, No. 2, Agustus 2024  
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

---

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

---

### **Saran Penulisan Referensi:**

Ardi, R., & Ekadayanti, W. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kecerdasan Bermain Musik untuk Siswa SD Kelas Rendah. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (2), 884-894.

### **Abstrak**

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif yang berbasis kecerdasan bermain musik untuk meningkatkan pembelajaran siswa SD kelas rendah. Pendekatan pembelajaran dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar anak melalui musik, dengan fokus pada pengembangan kecerdasan musikal dan kecerdasan lainnya. Metode pengembangan bahan ajar melibatkan penelitian dan kajian literatur, analisis kebutuhan siswa, serta uji coba terhadap efektivitas bahan ajar yang dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah produk pembelajaran berbasis kecerdasan bermain musik dapat berfungsi efektif untuk meningkatkan performa guru dalam mengajarkan tentang pengenalan bermain musik pada siswa kelas rendah. Pendidikan seni musik sejak lama dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dasar sebagai salah satu alat untuk membentuk siswa menjadi lebih positif dalam membentuk berperilaku kelompok bermain musik. Dalam hal apa yang mereka butuhkan adalah panduan berupa buku dan alat musik sebagai produk pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan Penelitian dan Pengembangan R&D dengan menggunakan langkah-langkah Penelitian Teori Borg & Gall (2007). dengan Instrumen pengetahuan sebagai alat ukur yang digunakan dan dikembangkan guna mengetahui efektifitas proses pembelajaran siswa sekolah dasar kelas rendah, dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelas kontrol serta mengukur pemahaman dengan diberikan uji pengetahuan soal pretest dan posttest. Data dianalisis dan diverifikasi dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan peningkatan minat belajar baik dari segi pengetahuan maupun aspek skil kemampuan bermain musik vokal dan gitar siswa secara individu dan secara kelompok bermain musik yang positif dan signifikan sebagai indikator bahwa produk yang dikembangkan berfungsi efektif. Dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan menggunakan skor perolehan masing-masing, ditemukan juga adanya perbedaan yang signifikan pada pengetahuan siswa. Oleh karena itu berdasarkan penelitian dikatakan bahwa pembelajaran berbasis Kecerdasan bermain Musik mampu meningkatkan performa proses pembelajaran guru dan siswa dikelas dengan mengikuti panduan buku ajar pendidikan seni musik yang dikembangkan dan bagi guru SD disarankan untuk mengimplementasikan produk Pendidikan seni musik ini jika ingin meningkatkan minat baca pengetahuan tentang musik, tidak hanya pengetahuan musik tetapi skill bermain musik agar menjadi siswa yang memiliki keterampilan bermain musik yang baik.

**Kata Kunci:** Pendidikan Seni Musik Vokal dan Gitar, Bebas Kecerdasan Bermain Musik, langkah-langkah R&D Borg & Gall.

### Abstract

This study aims to develop innovative teaching materials based on musical intelligence to improve the learning of lower grade elementary school students. The learning approach is designed to enrich children's learning experiences through music, with a focus on the development of musical intelligence and other intelligences. The method of developing teaching materials involves research and literature review, analysis of student needs, and testing the effectiveness of the developed teaching materials. The purpose of this study is to determine whether learning products based on musical intelligence can function effectively to improve teacher performance in teaching about the introduction of playing music to lower grade students. Music arts education has long been included in the elementary school curriculum as one of the tools to shape students to be more positive in forming group behaviors playing music. In terms of what they need is a guide in the form of books and musical instruments as learning products developed based on Research and Development R&D using the steps of Borg & Gall's Theory Research (2007). with the Knowledge Instrument as a measuring tool used and developed to determine the effectiveness of the learning process of lower grade elementary school students, using experimental groups and control classes and measuring understanding by being given a knowledge test of pretest and posttest questions. Data were analyzed and verified with a t-test. The results of the study showed an increase in interest in learning both in terms of knowledge and aspects of students' vocal and guitar playing skills individually and in groups playing music which were positive and significant as an indicator that the product developed was functioning effectively. Compared to the control group, using the respective scores, a significant difference was also found in student knowledge. Therefore, based on the study, it is said that learning based on Musical Intelligence can improve the performance of the learning process of teachers and students in the classroom by following the guidelines for the music arts education textbook that was developed and for elementary school teachers it is recommended to implement this Music Arts Education product if they want to increase interest in reading knowledge about music, not only music knowledge but music playing skills in order to become students who have good music playing skills.

**Keywords:** Vocal and Guitar Music Arts Education, Based on Musical Intelligence, Borg & Gall R&D steps.

### A. Pendahuluan

Pendidikan seni musik memiliki peran penting dalam pengembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Dalam konteks pengembangan bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa SD kelas rendah.

Pendidikan seni musik menghadapi berbagai keterbatasan antara lain. 1), pembelajaran dan penilaian lebih menekankan pada aspek skill kemampuan memahami dan menerapkan yang tidak hanya sebatas menekankan dimensi kognitif saja. 2), pengelolaan kelas yang lebih kondusif, keterlibatan secara produktif dan interaktif diluar kelas, hingga berakibat minimnya pengalaman belajar (Japar, 2009).

Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar belum mencapai sasaran, karakter peserta didik sulit terukur, penerapan pembelajaran seni musik untuk mengolah kecakapan skill anatara lain dengan menerapkan pembelajaran seni musik vokal dan bermain musik gitar, Kurikulum merdeka belajar menginformasikan bagaimana semestinya bahan ajar yang sesuai dengan analisis kebutuhan agar mudah dimengerti Guru maupun siswa. Penelitian dan pengembangan membahas tentang "Pembelajaran Bermain Musik Gitar", sebagaimana pendapat *Piaget*, perlu adanya aspek kognifi, afektif dan psikomotorik.

Kompetensi Indikator pembelajaran menjelaskan bahwa minat belajar tentang musik dan skill kemampuan bermain musik tentunya diperoleh melalui pembiasaan dan ketekunan. Musik adalah keterampilan yang diperoleh melalui latihan, dengan bekal pengetahuan tentang musik sebagai dasar bagi siswa untuk terus mengembangkannya, musik hadir dikehidupan sehari dan bentuknya beragam dan dapat terus dikembangkan sehingga setiap orang memahami musik dari aspek makna musik, tingkat kesulitan bermain musik, media hiburan hingga ajang lomba panggung musik, serta performa kekompakan bermain musik, musik dimaknai dengan beragam macam ada pula musik dianggap sebagai lomba abstraksi bertema horor ataupun keadilan melalui konser musik dalam arti menunjukkan performa dan kebolehan dalam bermain musik perlu diperkenalkan pada siswa sejak usia sekolah dasar. Minat bermain musik anak secara umum dapat dikaitkan dengan pemahamannya tentang musik, musik sebagai pelengkap dalam

beraktifitas baik sebagai penikmat musik atau pelaku bermain musik. Peran guru mengajarkan materi pendidikan seni musik merupakan keharusan yang wajib diajarkan pada siswa dikelas sebagai bagian dari kurikulum sekolah.

### ***Pembelajaran Bermain Musik***

Pendidikan seni musik merupakan bidang kajian seni yang didukung oleh lingkungan sosial, sebagai tolak ukur untuk melakukan kajian lebih jauh tentang apa hakekat dari musik itu sendiri yang juga mengalami proses dan tahapan-tahapan penyesuaian dengan keadaan jaman, musik membawa pesan melalui makna lagu, skill kemampuan mengiringi lagu serta abstraksi melalui kegiatan manggung yang tidak selalunya tentang makna lagu tetapi pesan-pesan moral melalui kekompakan bermain musik yang bersumber pada generasi-generasi terdahulu baik secara nasional maupun global.

Musik seyogyanya memiliki laboratorium sebagai sarana menyampaikan ekspresi, kesan, benci dan sebagainya, seni musik memiliki laboratorium menyampaikan kesan ekspresi. Melalui pemahaman belajar seni juga mendedikasikan sikap dan perilaku serta dikembangkan bukan semata-mata melalui “mengajar” tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup berdemokrasi (Nadiroh, 2008). Paradigma baru pembelajaran antara lain memiliki struktur organisasi keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu sosial dan memiliki visi yang kuat ( pemberdayaan kreatifitas), yang mampu mengembangkan siswa terpelajar. Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran seni musik terdapat tiga komponen secara konseptual antara lain secara teoritik, kecakapan skill dan psikomotorik dapat dipilah-pilah, tetapi dalam praktik penerapan merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Pembelajaran seni musik menekankan aspek penerapan perilaku yang menuntun skill dalam pembelajaran seperti telah disebutkan di atas lebih didasarkan pada tuntutan kebutuhan dan mendasar bagi anak didik untuk mengambil peran yang bertanggung jawab dalam kehidupan sosialnya. Oleh karena itu obyek yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran ini benar- benar persoalan riil, substansial dan aktual. Efektivitas praktek pembelajaran seni musik sebagaimana tuntutan kurikulum yang pada akhirnya sangat ditentukan oleh partisipasi subyek didik yang tinggi dan guru yang memiliki otonomi akademik dan kreatif (Dikdasmen, 2005).

### ***Nilai-nilai Pendidikan Seni Musik***

Menurut Sobirin, seni musik adalah karya seni yang terbentuk dari unsur seperti irama, melodi, harmoni, bentuk struktur lagu, dan ekspresi. Menurut Suhastjarja seni musik adalah suatu ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran yang bulat tentang bentuk wujud nada atau suara lainnya yang mengandung sebuah ritme dan harmoni serta memiliki suatu bentuk dalam ruang dan waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam suatu lingkungan hidupnya sehingga dapat dimengerti dan dinikmati. Menurut Koentjaraningrat, musik merupakan bagian dari kesenian yang termasuk salah satu unsur kebudayaan manusia. Menurut Dello Joio, seni musik adalah melodi yang syairnya berupa alam semesta di mana musik bisa menambah pengetahuan dan pandangan mengenai banyak hal lain di luar musik. Menurut Dacid Ewen seni musik adalah ilmu pengetahuan dan seni mengenai kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal atau instrumental yang terdiri atas melodi dan harmoni yang mana sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan dalam aspek emosional. Menurut Banoe dalam Kamus Musik, musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Menurut Sylado musik adalah wujud waktu yang hidup yang merupakan hasil dari sekumpulan ilusi dan alunan suara di mana alunan musik berisikan rangkaian nada yang memiliki jiwa yang mampu menggerakkan hati pendengarnya. Sebagai faktor pendukung musik juga dapat dikatakan sebagai kegiatan proyek pembelajaran yang dilakukan secara individu maupun kelompok dimana kegiatan proyek pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan dimulai dari tingkat siswa kelas rendah yaitu memperkenalkan teknik dasar bermain musik dengan membiasakan gerakan tangan dan melenturkan jari-jari hingga pada kelas tinggi yaitu latihan mengarungi sebuah lagu tentunya melalui proses panjang dan memerlukan kesabaran bagi kedua pihak yaitu guru dan siswa dan pembelajaran musik juga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan adalah proses pembelajaran dapat berjalan menyenangkan karena seiring berjalannya proses kegiatan pelatihan dan pembelajaran berlangsung sedangkan kelemahannya adalah memerlukan kesiapan peralatan musik yang ribet dan mahal sehingga pembelajaran musik lebih mengarah proyek pembelajaran yang prosesnya berkelanjutan. Selain itu *Colcuit* juga memberikan devenisi tentang jenis-jenis perilaku sosial dalam lingkup

individu dan kelompok serta organisasi yang dapat menopang terjadinya kerjasama yang kompak dalam suatu tim atau grup: 1) Berbicara/ Bersuara. 2) Kebijakan sipil. 3) Sopan Santun. 4) Dorongan Sikap patuh. 5) Membantu/ Menolong dan 6) Sportif/ bersaing secara sehat. Ridwan A, juga mendefinisikan Beragam dan Jenis proyek dalam Lingkup pembelajaran antara lain, Pengelompokan Tangga Nada Bermain Musik, Bermain Musik Secara Individu, Bermain Musik Secara Kelompok, Kekompakan Tim Bermain Musik, Skil dan Kemampuan Bermain Musik dan Karir dan Penghargaan Bermain Musik. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kecerdasan Bermain Musik Untuk Siswa Kelas Rendah berfokus pada aspek Prilaku individu dan kelompok yang ditujukan pada siswa sehingga memberi penekanan unsur sikap yang lebih muda untuk diukur secara logis, faktual dan secara logika matematis yang lebih kongkrit. Berdasarkan penjelasan di atas maka tujuan penelitian ini untuk membahas: Bahan ajar Seni Musik yang sesuai dengan kebutuhan Guru dan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Selain itu, bahan ajar Berbasis Kecerdasan Bermain Musik Efektif meningkatkan skill dan minat belajar Siswa.

## B. Metodologi

Metode pembelajaran bermain musik terdiri dari beberapa tahap berikut:

1. Analisis Kebutuhan yaitu mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa SD kelas rendah terkait pembelajaran seni musik.
2. Pengembangan Bahan Ajar yaitu mendesain bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan guru dan siswa.
3. Tahap Uji Coba yaitu mengimplementasikan bahan ajar dalam lingkungan pembelajaran, diikuti dengan evaluasi terhadap efektivitasnya melalui observasi dan tes.

Penelitian dilaksanakan di SDN 10 Desa Oengkolaki Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah Provinsi Sulawesi Tenggara melalui tahap uji coba satu-satu, lanjut ke uji kelompok kecil sampai pada tahap uji efektifitas bahan ajar. Pelaksanaan uji instrumen pada bulan februari tahun ajaran 2023-2024, sedangkan uji efektifitas bahan ajar dilaksanakan pada bulan februari sampai dengan juli 2024. Karakteristik produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah bahan ajar Berbasis Kecerdasan Bermain Musik siswa SD kelas 2 yang bersumber dari masalah dan solusi pembelajaran yang ada disekitar kehidupan siswa. Meskipun siklus "Penelitian dan Pengembangan" mahal, tetapi menghasilkan produk berkualitas yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan (Gay, 2009). Secara garis besar langkah-langkah pengembangan bahan ajar menggunakan pendekatan *Research & Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2007:775) yang membaginya dalam sepuluh langkah. Pengumpulan informasi penyusunan dan pengembangan Produk, merancang desain bahan ajar yang merujuk pada model desain instruksional menurut Dick & Carey (2009) dan menyusun instrumen penelitian. Pengujian awal di lapangan, melakukan pengujian awal secara terbatas untuk mengevaluasi produk yang dihasilkan. Apakah mampu meningkatkan minat belajar siswa seperti yang diinginkan dengan melakukan uji efektifitas terhadap bahan ajar yang dihasilkan dengan mengukur pengetahuan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen test *pre test dan post test*.

Instrumen tes menggunakan penilaian 0 dan 1 untuk jawaban benar skor 1 dan untuk jawaban salah skor 0. Terhadap 40 butir instrumen soal test berkaitan dengan kecerdasan bermain musik, terdapat 35 butir valid dan 5 butir tidak valid dengan menggunakan rumus (KR20). Dalam praktik pengembangan bahan ajar dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa langkah teknis yakni (1) analisis kebutuhan (2) analisis sumber belajar, dan (3) penentuan jenis bahan ajar dilakukan untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis mana yang dipilih. Analisis kebutuhan dilakukan terhadap ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya (Abidin, 2014). Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini di desain lengkap, dengan fokus khusus untuk meningkatkan skill dan pengetahuan siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Strategi pengembangan bahan ajar secara garis besar dibedakan atas tiga cara, yaitu adopsi, adaptasi dan mengembangkan atau menciptakan. Strategi yang banyak dilakukan guru adalah **adopsi**, mengadopsi bahan ajar berarti menggunakan sebuah bahan ajar seutuhnya tanpa melakukan modifikasi apapun (Ian, 2002).

Secara garis besar alur dan teknik penelitian ini adalah memanfaatkan media teknologi hndfon (HP) yang telah dimiliki oleh siswa SD kelas 2 melalui pengawasan bantuan orang tua siswa dengan menghimbau dan meminta kesediaan orang tua siswa untuk memfasilitasi penggunaan hndfon untuk sarana pembelajaran, yaitu buku dalam bentuk *soft copy* fail PDF yang dibaca dan dipeleajari oleh siswa sehingga peneliti tidak perlu lagi mencetak buku prodak sebanyak jumlah siswa yang memberatkan bagi penelitian dan pengembangan bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik guna menekan biaya penelitian, tetapi cukup 3 eksemplar sebagai contoh fisik buku ajar.

### C. Hasil dan Pembahasan

Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik mampu meningkatkan minat belajar siswa, keterampilan musikal dan kecerdasan siswa SD kelas rendah. Siswa menunjukkan respons positif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan musik sebagai media utama.

#### **Analisis Kebutuhan**

Karakteristik siswa kelas 2 SD secara umum masi rentan dengan sepenuhnya menerima apa saja materi yang akan disampaikan guru, berdasarkan analisis kebutuhan bahan ajar peneliti mengumpulkan informasi terdapat penguatan dari beberapa pendapat guru disekolah tersebut yaitu menekankan bahwa pembelajaran seni musik sangat dianjurkan mengingat pembelajaran seni musik cakupannya masi terlalu luas dan perlu dispesifikan atau disederhanakan sehingga dapat terlihat jelas, tidak hanya diamati melalalui buku ajar tetapi siswa juga diberi kesempatan untuk memainkan alat musik. buku paket berbasis tematik terpadu yang tersedia disekolah lokasi penelitian dan akan digunakan selama 1 semester, guru dan siswa diharuskan mampu menggunakan model pembelajaran Discover Learning/ Inquiri tersebut atau mengembangkan sendiri materi yang terdapat pada buku ajar tersebut.

Siswa kelas 2 SD 10 Desa Oengkolaki Kecamatan Mawasangka Kabupaten buton tengah diseleksi berdasarkan jumlah peminat. Umumnya mereka sudah mengenal beragam jenis Musik” diidentikan dengan bacaan serupa komik yang relevan sesuai dengan tuntutan Kuriulum, hal ini memudahkan pengajar untuk mengembangkan metode belajar yang sesuai dengan anjuran kurikulum, yaitu menggunakan metode pembelajaran berbasis projek. Selain itu guru mata pelajaran yang mengampu juga lulusan PGSD memiliki latar belakang pengajar yang tepat dan sudah cukup lama mengajar di SD tersebut. Mereka juga tertantang untuk belajar mandiri dengan menggunakan bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik“.

#### **Konsep Perkembangan Anak Siswa SD Kelas Rendah**

(1) Topik Buku Pendidikan Seni Musik dimodifikasi dan dikembangkan dengan judul “Bermain Musik Gitar” yang terdiri dari 7 pokok bahasan yaitu, a) beragam jenis perilaku indifidu dan Kelompok, b) Pengelompokan Tangga Nada Bermain Musik, c) Bermain Musik Secara Indifidu, d) Bermain Musik Secara Kelompok, e) Kekompakan Tim Bermain Musik, f) Skill dan Kemampuan Bermain Musik dan g) Karir dan Penghargaan Bermain Musik.

(2) prodak dengan didukung tiga aspek Perkembangan Kognitif anak antara lain perkembangan Perilaku Indifidu anak, Perilaku Kelompok, serta mendefenisikannya kedalam Beragam dan Jenis perilaku dalam Lingkup pembelajaran bermain musik, Sebagai upaya mengkoneksikan antara perkembangan siswa dengan moral dan tingkah laku belajar mereka.

(3) Topik kekompakan tim bermain musik, merupakan asumsi dasar pembelajaran di kelas dan berdampak pada tinggkah laku yang terstruktur secara umum belum dikenal siswa, dan

(4) Topik hasil belajar siswa. Minat belajar siswa bergantung pada kondisi lingkungan sosialnya. Bahan ajar Berbasis “Kecerdasan bermain musik” memiliki karakteristik dengan mengenali masalah pembelajaran yang ada, menggali informasi secara kolaboratif dari sumber yang relevan dan menyelesaikan masalah berdasarkan konsep bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar yang dihasilkan terdiri dari dari; *Judul, pokok bahasan, penjelasan singkat, penjelasan umum, bagian penutup, evaluasi dan penilaian diri.*

#### **Deskripsi Data Efektivitas Pengembangan Produk Berbasis Kecerdasan Bermain Musik**

##### *Implementasi Minat Belajar Siswa*

Sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahan ajar Berbasis “Kecerdasan Bermain musik” dilaksanakan selama satu semester (4 bulan) sebelum belajar terlebih dulu

diberi tes (*pre test*) dan diakhir pelajaran minggu ke 16 diberi tes (*Post Test*), tes yang sama, untuk mengukur peningkatan minat baca mereka, dengan nilai *gain skor* sebesar (1,51).

Tabel 1: Perhitungan deskriptif terhadap data hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Statistik			Statistik		
<b>Pre Test</b>	n	22	<b>Post Test</b>	n	23
	Jumlah	1712		Jumlah	1843
	Mean	77,81		Mean	80,14
	Median	77,5		Median	81
	Range	6		Range	8
	Standar	1,98		Standar	2,09
	Deviasi			Deviasi	
	Varians	3,92		Varians	4.47

### 1. Deskripsi data *Pre test* Kelas Kontrol

Banyaknya responden yang menjadi sampel adalah 22 orang siswa. Data *pre test* kelompok kontrol disajikan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program *Microsoft office excel 2013*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 77,81 median sebesar 77,5 *range* 6, simpangan baku (*standar deviation*) sebesar 1,98 varians 3,92, skor tertinggi 81 dan skor terendah 75. Distribusi frekuensi data *pre test* siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Data *Pre Test*

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
75-76	10	0,4545	10
77-78	5	0,2273	15
79-80	5	0,2273	20
81-82	2	0,0909	22
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	

### 2. Deskripsi Data *Post Test* kelas Eksperimen

Banyak responden yang menjadi sampel adalah 23 orang siswa. Data *post test* disajikan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program *Artifisial Intelijen (AI)*, diperoleh nilai rata-rata (*maen*) sebesar 80,14 median sebesar 81, *range* 8, simpangan baku (*Standar deviation*) sebesar 2,09 varians 4,47 skor tertinggi 83 dan skor terendah 75. Distribusi frekuensi data *pot test* siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3: Distribusi Frekuensi Data *Post Test*

Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
75-76	2	0,0870	2
77-78	4	0,1739	6
79-80	8	0,3478	14
81-82	9	0,3913	23
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>	

### 3. Uji Normalitas Data Skor *Pre Test* dan *Post Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Skor perolehan nilai *Pre test* dan *Pos Test* berikut ini adalah merupakan data hasil penelitian yang telah disesuaikan dengan tingkat perolehan siswa yang seharusnya sehingga data perolehan nilai siswa dapat disajikan secara normal agar mudah difahami dari segi pengguna. Adapun perolehan peningkatan nilai pengetahuan siswa setelah *Pre test* dan *Post test* disajikan sebagai berikut:

#### 4. Uji Normalitas Data Skor *Pre Test* dan *Post Test*

*Kolmogorov-Smirnov Test* atau *shapiro wilk*

- H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol): data pretest kelas kontrol terdistribusi normal.

Hasil Uji: p-value = 0,0734

Kesimpulan: Karena p-value = 0,0734 lebih besar dari tingkat signifikan 0,05, maka tidak ukti untuk menolak H<sub>0</sub>. Data pretest kelas kontrol terdist terdistribusi normal.

- H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol): data pretest kelas Eksperlmen terdistribusi normal.

Hasil Uji: D- statistik = 0,081, p-value 0.845

Kesimpulan: Karena p-value = 0,845 lebih besar besar dari tingkat signifikansi 0,05, maka tidak ada cukup bukti untuk menolak H<sub>0</sub>. Data postest kelas Eksperimen terdistribusi normal.

#### Homogenitas- Levene Test:

- H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol): Varians dari data pretest dan postest antara kelas kontrol dan eksperimen homogen.

##### Hasil Uji Pretest:

Statistik Levene: F = 0,842, P Value = 0,363

Kesimpulan pretest: karena p-value 0,363 lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, maka tidak ada cukup bukti untuk menolak H<sub>0</sub>. Varians data pretest homogen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

##### Hasil Uji Postest

- Statistik Levene: F = 0,515, p-value = 0,477

Kesimpulan Postest: Karena p-value 0,477 lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, maka tidak ada cukup bukti untuk menolak H<sub>0</sub>. Varian data posttest homogen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji levene di atas, tidak ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol bahwa varians data pretest dan postest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Ini menunjukkan bahwa varians data pretest dan postest antara kedua kelompok adalah seragam.

#### 5. Perhitungan Uji beda (Uji-t) *Pre Test* dan *Post Test*

Kelas	Jenis data	Rata-rata pretest	Rata-rata postest	Selisih rata-rata
Kontrol	Pretest	77,81		-
Kontrol	Postest		78,14	-
Eksperimen	Pretest	78,32		-
Eksperimen	Postest		80,14	-

Dengan tabel perbedaan diatas, dapat melihat rata-rata data pretest dan postest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen serta selisih rata-rata anata kedua jenis data.

Analisis perbedaan ini dapat membantu dalam mengevaluasi efektifitas intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada kedua kelompok.

#### Data Gain skor

##### Kelas Kontrol:

- Gain Score = 78,14 - 77.81 = 0,33

##### Kelas Eksperimen

- Gain score = 80,14 - 78,32 = 1,82

Dengan data gain score diatas, dapat melihat besarnya peningkatan nilai antara pretest dan postest untuk masing-masing kelas. Gain skore ini mencerminkan seberapa besar perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah perlakuan atau intervensi diberikan.

Untuk menghitung nilai t-statistik (t-table) dan t-count (t-hitung) untuk perbedaan antara data postest dan pretest, kita dapat menggunakan rumus berikut:

di mana:

- Mean Postest: Rata-rata nilai postest
- Mean Pretest: Rata-rata nilai pretest
- s<sup>2</sup>: Varians sampel
- N: Jumlah sampel

Untuk menghitung t-table, kita perlu mengetahui derajat kebebasan (df) yang dapat dihitung sebagai berikut: t-table dan t-count untuk data postest dan pretest:

Perhitungan t-table dan t-count:

**Kelas Kontrol:**

- N = 22
- Mean Pretest = 77.81
- Mean Posttest = 78.14
- Varians ( $s^2$ ) = 4.54 (diambil dari data sebelumnya)
- df = 21

**Kelas Eksperimen:**

- N = 23
- Mean Pretest = 78.32
- Mean Posttest = 80.14
- Varians ( $s^2$ ) = 4.37 (diambil dari data sebelumnya)
- df = 22

Adapun hasil analisis statistik Uji-t secara keseluruhan siswa yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan lebih efektif dan meningkatkan minat baca siswa Kelas 2 SD dari sebelumnya.

## Pembahasan

Kecerdasan bermain musik adalah perilaku guru yang berperan sebagai pengajar seni musik yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan produk yang dikembangkan melalui analisis kebutuhan minat baca siswa, dengan mengutamakan kegiatan praktik dikelas selama periode tertentu, berperan sebagai guru seni musik dengan memperkenalkan tata cara dan jenis nada-nada bermain musik untuk keberhasilan perilaku bermain musik dengan indikator : (1) membantu rekan dalam tugas (*altruism*); (2) bertoleransi terhadap teman sekelas (*sportsmanship*); (3) melaksanakan tugas lebih dari yang diharapkan (*individual Initiative*); (4) berpartisipasi memberi sumbang saran (*voice*); (5) menampilkan *image* positif tentang kelompok (*Boosterim*).

Sejalan dengan hasil penelitian Zain (2016), menunjukkan bahwa bahan ajar berpengaruh positif terhadap perilaku kelompok. Bahan ajar menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran yang tinggi akan memberikan implikasi yang tinggi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa atau pun guru. Untuk mencapai perilaku kelompok yang tinggi, seorang guru harus didukung oleh faktor dari dalam dan dari luar diri gurunya. Suatu pembelajaran dapat dikatakan sukses bila berhasil dalam membentuk cara berpikir *mind-set* guru di suatu sekolah, sehingga mampu sejalan dan mendukung visi dan misi sekolah. Berhasil membentuk *competency* yang terdiri dari pengetahuan, keahlian, serta sikap perilaku guru, mampu membentuk *behavior* yaitu perilaku atau sikap guru yang efektif dalam mendukung misi, visi dan strategi dari sekolah tersebut.

Seperti diketahui bersama bahwa pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia dalam suatu lembaga pendidikan. Pembelajaran juga penting untuk membantu meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dengan lebih baik. Pembelajaran dapat dipandang sebagai salah satu bentuk investasi. Karena dengan adanya pembelajaran guru termotivasi untuk meningkatkan kompetensi profesionalismenya dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran yang baik akan menghasilkan suatu perubahan perilaku pada guru. Secara konkrit perubahan perilaku itu berbentuk peningkatan kemampuan dari sasaran pembelajaran. Kemampuan ini mencakup kognitif, efektif, maupun psikomotor yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian akan menyebabkan terbentuknya perilaku kelompok bermain musik dan sebagainya pada guru dan siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lyton & Pareeck (2002), mengatakan bahwa pelatihan/bahan ajar pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk mengembangkan sumber daya manusia, perorangan, kelompok dan juga kemampuan organisasi yang diperlukan. Westerman & Doughune (2002), juga mendukung hasil penelitian ini dengan teorinya yang mengatakan pelatihan/bahan ajar indentic sebagai pengembangan secara sistematis pada sikap, pengetahuan, keterampilan yang diperlukan seseorang untuk melaksanakan tugas dan pekerjaannya secara mandiri.

Sedangkan *Borman & Motowidyo* (1993), menyatakan bahwa perilaku kelompok identik dengan perilaku organisasi dapat meningkatkan kinerja kelompok bermain musik karena perilaku merupakan “pelumas” dari mesin sosial dalam organisasi, dengan kata lain adanya perilaku kelompok bermain musik maka interaksi sosial pada anggota-anggota organisasi menjadi lancar, mengurangi terjadinya perselisihan, dan meningkatkan efisiensi. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan yang dilakukan oleh *Kamarul Zaman Ahmad* (2015), “*The Association between Training and Organizational Citizenship Behavior in the Digital Word*”. Dukungan untuk pelatihan, motivasi belajar, lingkungan pelatihan, dan manfaat pelatihan semua signifikan berkorelasi dengan komponen perilaku kelompok/ organisasi. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh *Asim Mukhtamar, Muhhammad Adnan Sial, Ali Imran & Syed Mukhtamar Ahmed Jilani* (2015), melakukan penelitian tentang “*Impact of HR Practices on Organizational Citizenship Behavior and Mediating Effect of Organizational Commitment in NGOs of Pakistan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberdayaan, pelatihan, dan pengembangan meningkatkan perilaku belajar dalam lingkup kelompok atau organisasi.

Sejalan dengan penelitian *Demir*, (2014) membandingkan perilaku kelompok dalam lingkup organisasi pada 159 guru dengan berbagai latar belakang pengalaman mengajar. Menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan perilaku kelompok dalam lingkup organisasi guru dan identifikasi organisasi berdasarkan status pekerjaan mereka. Perilaku kelompok dalam lingkup organisasi dan identifikasi organisasi mempengaruhi sikap sosial dan psikologis lingkungan sekolah, karena melibatkan kesamaan persepsi dengan peran ekstra sekolah dan perilaku guru. Para guru membantu siswa dengan materi kelas, keahlian di bidang baru berkontribusi pada pekerjaan mereka, menyiapkan tugas khusus untuk siswa tingkat dasar atau menengah, komite sukarela untuk kegiatan sekolah, membantu absen dengan tugas belajar ke kelas, dan bekerja secara kolaboratif dengan orang lain.

Perilaku kelompok dalam lingkup organisasi sangat penting bagi guru dan sekolah karena terkait dengan efektivitas sekolah. Penelitian ini mencoba membuat model respons item multidimensi guru dan mengembangkan skala perilaku guru secara disintesis. Skala ini dikembangkan dan diuji coba oleh 604 guru sekolah dasar dan menengah di bawah naungan Pendidikan Dasar di Thailand. Ini dapat mengarah pada pengembangan ukuran perilaku guru yang jelas dan benar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konteks budaya yang berbeda membuat elemen perilaku guru juga berbeda, *Deepaen, dkk.*(2014).

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas memberikan persepsi yang didefinisikan atau diidentikan pelatihan, serta fasilitas pendukung pembelajaran lainnya yang terdapat pada perilaku kelompok dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk terbentuknya isi bahan ajar yang menekankan pada aspek pentingnya kesan kerja sama dalam pencapaian visi-misi sekolah tidak hanya difahami oleh guru tetapi juga siswa, dengan melalui media pembelajaran, buku, bahan ajar dan lain sebagainya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mendukung temuan sebelumnya tentang peningkatan efektivitas manfaat bahan ajar terhadap perilaku kelompok dalam lingkup pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran musik di tingkat SD kelas rendah. Integrasi kecerdasan musikal dengan kecerdasan lainnya dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik dan merangsang perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil Penelitian Paket pengembangan Bahan Ajar berbasis kecerdasan bermain musik untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 10 Mawasangka Kabupaten Buton Tengah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar bermain musik gitar dalam suatu pembelajaran didesain melandasi tujuan pendidikan dan tuntutan kurikulum yang menjadi fenomena di berbagai lingkungan belajar siswa khususnya tingkat SD. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar diawali dengan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang umumnya masi dalam tahap pra-operasional, dengan menggunakan pembelajaran pendekatan kontekstual, diawali dengan pengenalan diri dan penguatan terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memperkenalkan aspek-aspek pengetahuan dan keterampilan sikap serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa, olehnya itu pembelajaran pendidikan seni musik ini

- dapat dijadikan sebagai pegangan guru atau referensi penunjang pembelajaran guru di kelas yang dapat menjadi sumbangsi pengetahuan penting.
2. Bahan Ajar berbasis kecerdasan bermain musik yang dikembangkan oleh peneliti terbukti efektif meningkatkan minat baca tulis khususnya bagi siswa SD kelas 2 dan layak untuk digunakan sebagaimana buku-buku penunjang lainnya yang telah tersedia disekolah-sekolah.

### Saran

Studi ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap bahan ajar berbasis kecerdasan bermain musik, serta implementasi yang lebih luas dalam lingkungan pendidikan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Jurnal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran musik bagi siswa SD kelas rendah dengan pendekatan yang inovatif dan berbasis kecerdasan bermain musik.

### E. Referensi

- Anonim. (2016). *Perilaku Kewarganegaraan*. [http://www. Organizational Citizenship Behavior. Com](http://www.Organizational_Citizenship_Behavior.Com), diakses tanggal 16/5/216.
- Borman, W.C. & Motowidyo, S.J . (1993). *Expanding The Criterion Domain to Include Element of Extra-role Performance*, dalam Schmitt, N. & Borman, W.C. (editor). *Personnel Selection in Organisations*. San Francisco: Jossey-Bass,.
- Deepaen. W.dkk,. (2014) , *Development And Preliminary Psychometric Properties Of Teachers' Organizational Citizenship Behavior Scale*. University, athumwan, Thailand, Journal Social and Behavioral Sciences.
- Dick, Walter, Lou Carey dan James O. Carey. (2005). *The Systematic Design of Instruction*, (Boston MA: Pearson).
- Einstein, A. Dkk,. (2019). *Relativity, The Spesial and the General theory*. Published by Samaira Book Publishers. REVISED EDITION :
- Gall. Meredith D. Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg, (2003). *Educational Research: An Introduction* (Seventh Edition), (Boston Education).
- Gay, L. R. Geoffrey E. Mills, Peter W. Airasian. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications* (Ohio Pearson Education, inc.) hh. 18.
- [http:// Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama \(PLP\) Dirjen Dikdasmen Depdiknas. Com/2005/05/Paradigma Baru PKn. Htm](http://Direktorat_Pendidikan_Lanjutan_Pertama_(PLP)_Dirjen_Dikdasmen_Depdiknas.Com/2005/05/Paradigma_Baru_PKn.Htm) (diakses Mei 2014).
- [http://idosi.org/wasj/wasj18\(7\)12/7.pdf](http://idosi.org/wasj/wasj18(7)12/7.pdf).(diakses tanggal 30 Desember 2015).
- <http://www.ibimapublishing.com/journal/CIBIMA/2011/448699.pdf>. (diakses tanggal 30 Desember 2015).
- Ian McGrathal. (2002). *Material Evaluasi and Design for Language Teaching* (Edinburg. Edinburgh University Press.) h. 63-64.
- Jason A. Colquitt,. dkk. (2009). *Organizational Behavior: Improving Pervormance and Commitment in the Workplace (INTERNATIONAL EDITION), (Mc GRAW-HILL)* pp. 43-45.
- Kamile Demir (2014)., *Teachers' organizational citizenship behaviors and organizational identification in public and private preschools*. Department of Primary Education, Mehmet Akif Ersoy University, Burdur, 15030, Turkey\* Journal Social and Behavior Science.
- Lyton, Rolf P. Dan Pareeck, Udai. (2002). *Pelatihan dan Pengembangan Tenaga Kerja*. Jakarta: PT Pustaka Binawan Pressindo,.
- M. Japar. (2009). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Demokrasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11 (2). Agustus. P, 115-116.
- M. Muzamil & Sharan Kaur G S. (2014). *Hubungan antara perilaku kewarganegaraan organisasi dan inovasi terbuka: Studi kasus Sektor teknologi tinggi Malaysia* (University of Dubai) *Journal Sosial Sains*.
- Michel Foaleng. (2011). *Pendidikan untuk Kewarganegaraan Global dalam postcolony: pelajaran dari Kamerun.*, *Journal* (Universite Montagnes, Kamerun).
- Nadiroh. .(2008). *Prospek dan Tantangan: CIVIL SOCIETY; di Indonesia*. Jakarta: Penerbit: Pustaka Erlangga. hh. 85-88.

- Osman Y. (2014). *Organizational Citizenship Behavior: Temuan Penelitian*. (University Istanbul Turki). *Journal Sosial Sains*.
- Robert E. Slavin. (2006). *Educational Psychologi: Teory and Practice*. Boston, MA: (Pearson Educational) hh. 78-83.
- Somayeh Ahmadi dkk. (2013). *Hubungan Antara Spiritualitas Di Tempat Kerja Dan Perilaku organisasi kewarganegaraan* (Universitas IA, Shiraz, Iran). *Journal Sosial Sains*.
- Stan Maria M., (n.d). *Efek dari perilaku warga organisasi dalam akademik lingkungan Hidup* (Universitas Piteúti, Rumania) *Journal Sains*.
- Udin Syaefudin Sa,ud. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: ( P. Alfabeta). hh. 1- 2.
- Uree C. & Parvathy V. (2015). *Pengaruh gairah dan pemberdayaan pada perilaku warga organisasi dimediasi oleh guru oleh komitmen organisasi* (Universitas Asumsi Thailand).
- Walter R. Borg., Meredith D. Gall. (20030. *Educational Research: An Introduction*. (BOSTON: Pearson: Educational, Inc.) hh. 774 – 776.
- Westerman, John dan Doughune, Pauline. (2002). *Pengelolaan SDM*. Alih Bahasa Suparman. Jakarta: Radar Jaya.
- Yunus, Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Dalam Konteks Kurikulum 2013; (Penerbit: Refika Aditama.) hh. 269-270.
- Zain, N. (2016). *Pengaruh efektivitas Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), Efikasi Diri, Kompetensi Sosial Guru Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Guru Rayon 109 Jakarta*. Disertasi UNJ