

## Media Flashcard sebagai Suplemen Pembelajaran Rhythm Musik Anak Usia Dini

Luth Indyana <sup>1\*</sup>

Welly Suryandoko <sup>2</sup>

Indar Sabri <sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*email: [luth.23001@mhs.unesa.ac.id](mailto:luth.23001@mhs.unesa.ac.id)

### Kata Kunci:

Flashcard,  
Rhythm,  
Musik

### Keywords:

Flashcard,  
Rhythm,  
Music

Received: January 2024

Accepted: March 2024

Published: June 2024

### Abstrak

Rhythm atau ritmis merupakan pembelajaran penting dalam dunia musik. Kesulitan anak usia dini dalam berhitung menyebabkan pembelajaran ritmis menjadi kompleks dan kurang memahami makna ritmis itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif pembelajaran ritmis melalui penggunaan flashcard dengan materi ritmis silabel sebagai media yang dapat mempermudah pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian didapatkan bahwa flashcard mampu menjadi alternatif media karena memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar interaktif dengan berbagai aktivitas menyenangkan seperti game dan komposisi musik mandiri.

### Abstract

*Rhythm is an important lesson in the musical world. But early childhood difficulties in counting cause rhythmic learning to become complex and lack of understanding of the meaning of rhythm itself. This research aims to provide an alternative for rhythmic learning using flashcards with rhythmic syllable material as a reference that can make learning easier. The research method used is qualitative with an interview, observation, and literature study approach. The research results showed that flashcards can be an alternative media because they can create an interactive learning atmosphere with various fun activities such as games and independent musical compositions.*



© 2024 Indyana, Suryandoko, Sabri. Published by Faculty of Languages and Arts - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.24114/grenek.v13i1.54041>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran musik akhir-akhir ini banyak diminati masyarakat. Banyaknya manfaat dari pembelajaran musik seperti penyeimbang otak kanan dan kiri, medis, serta rileksasi membuat banyak masyarakat memilih musik sebagai tempat menyalurkan hobi maupun pengisi waktu luang. Menurut Hutagalung dan Sinaga, musik dimanfaatkan untuk menghibur dan menentramkan jiwa, hati serta pikiran karena diyakini bahwa dapat memberikan rasa bahagia yang dikirim oleh otak. Setelah disalurkan dari otak lalu diteruskan ke detak jantung guna menyelaraskan irama lagu yang didengar, kemudian timbul rasa nyaman dalam diri pendengarnya (Hutagalung, & Sinaga, 2022). Maka dari itu, musik merupakan hal yang sangat diminati di masa ini.

Munculnya banyak lembaga musik non-formal juga menjadi salah satu bukti bahwa minat bermusik masyarakat semakin besar. Sayangnya dengan minat yang besar ini, masih banyak masyarakat yang belum paham betul mengenai konsep bermusik. Banyak yang belum mengerti materi-materi dasar soal bermusik terutama anak usia dini.

Di lapangan, banyak orang tua murid mendaftarkan anak mereka saat usia dini yaitu 4 hingga 6 tahun, dimana usia tersebut masih rentan dalam menerima materi. Beberapa anak usia tersebut juga masih sangat kesulitan membaca bahkan berhitung sehingga beberapa materi dasar bermusik menjadi kurang maksimal ditangkap, terutama rhythm atau ritmis.

Rhythm atau ritmis merupakan rangkaian gerak teratur mengalir karena munculnya aksentuasi yang tetap, yang terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya sehingga membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan birama (Heldisari, 2020). Pendapat lain menyatakan bahwa ritmis atau irama berkaitan dengan durasi atau panjangnya suara yang berdiri sendiri (Hendra Permana, 2016) Sehingga dapat disimpulkan bahwa ritmis adalah suatu rangkaian bunyi yang teratur dengan berbagai macam waktu dan panjang pendek sesuai pulsa dalam birama tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, maka ritmis merupakan suatu komponen yang penting dalam musik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dimana ritmis dan nada merupakan 2 dimensi utama musik sehingga ritme merupakan unsur yang penting dalam musik (Heldisari, 2020).

Telah disebutkan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan berhitung yang minim, sehingga hal tersebut dapat berdampak pada perhitungan ritmis. Rata-rata anak belum bisa memainkan ritmis dengan tepat. Hitungan antara ketukan satu menuju ketukan lainnya cenderung kurang stabil dan tidak beraturan. Tempo lagu juga mempengaruhi hitungan ritmis. Tempo berkaitan erat dengan panjangnya hitungan dasar (Prier, 2014). Semakin cepat tempo yang digunakan, maka permainan ritmis juga akan semakin cepat. Perubahan tempo pada setiap lagu juga menambah kerumitan dan kompleksitas permainan ritmis, terutama untuk anak usia dini.

Dikarenakan hal tersebut, maka dalam pembelajaran ritmis, instruktur atau guru musik memerlukan media pembelajaran yang cocok untuk dapat menunjang pembelajaran. Beberapa ahli mengatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Rohani, 2020). Sedangkan menurut pendapat ahli lain, media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan (Hasan, Milawati, Darodjat, & Harahap, 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu sarana, dapat berupa teknologi, yang bertujuan untuk mentransfer pesan dalam suatu pembelajaran. Penggunaan media dianggap dapat meningkatkan hasil belajar anak. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Yudhi Munadi dalam (Zulfah, 2021), yang menyatakan bahwa dengan memakai media dalam kegiatan pembelajaran menjadikan lebih tinggi dan memuaskan hasil dan aktivitas belajar peserta didik daripada tidak menggunakan media (Zulfah, 2021).

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam bentuk dan jenis. Baik berbasis teknologi maupun manual dapat dikatakan sebagai sebuah media. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan flashcard dalam pemilihan media pembelajaran. Flashcard menurut Susilana dan Riyana (2008) dalam Setiawati, dkk biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata (Setiawati, Made, Dantes, & Candiasa, 2015). *Flashcard* memang banyak digunakan sebagai penunjang pembelajaran membaca pada anak. Seperti membaca huruf, mengenal nama buah, atau hewan dan segala pembelajaran yang berkaitan dengan kebahasaan. Beberapa penelitian mendapatkan hasil bahwa *flashcard* cukup efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti pada penelitian milik (Putri, & Setiadi 2021) yang mendapatkan hasil bahwa rata-rata pretest yaitu 57,6 dan nilai posttest yaitu 77. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan prestasi belajar dan media *flashcard* layak digunakan dalam membaca permulaan (Putri, & Setiadi, 2022). Dengan melihat hasil yang menjanjikan pada pembelajaran membaca, maka peneliti berinovasi menerapkan media yang sama, namun pada pembelajaran yang berbeda. Maka dari itu, pada penelitian ini, peneliti memfokuskan penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran musik.

Pendapat lain mengatakan bahwa *flashcard* mampu membantu meningkatkan pemahaman tentang teori musik dasar, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Nurjanah (Anisa Nurjanah & Sumiyati, 2023) bahwa *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa. *Flashcard* juga mudah digunakan dan praktis. Pada penelitian mengenai anak-anak berkebutuhan khusus milik Rinauli juga dalam artikelnya menggunakan metode *flashcard* untuk mempermudah pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan “dengan menggunakan *flashcard* siswa lebih gampang untuk menghafal, memahami materi, dan mampu mempermudah guru dan orangtua untuk mengajar siswa” (Tondang, 2019). Dengan begitu maka peneliti memilih untuk menggunakan *flashcard* sebagai media penunjang pembelajaran ritmis.

Sayangnya, *flashcard* yang beredar di pasaran banyak memuat tentang pembacaan notasi saja dan tidak berfokus pada pembacaan ritmis. Maka dari itu, *flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran ini merupakan *flashcard* hasil pengembangan peneliti. Dalam *flashcard* ini terdapat berbagai macam tipe notasi mulai dari not penuh (*semibreve*), not setengah (*minim*), not seperempat (*crotchet*), not seperdelapan (*quaver*), not seperenambelas (*semi quaver*), hingga not kombinasi.

*Flashcard* akan memuat detail cara perhitungan ritmis dengan ritmis silabel. Ritmis silabel merupakan penambahan silabel sebagai pengganti ketukan, sesuai dengan pernyataan Cary “*each rhythmic pattern is represented with different syllables*” (Dilek GÖKTÜRK CARY, 2012). Pada pembelajaran ritmis silabel, khususnya milik Kodaly, banyak digunakan kata-kata acak seperti ti-ti atau ta-ta untuk menentukan durasi ritmisnya. Namun, berdasarkan uji lapangan, anak-anak usia dini masih tetap kesulitan untuk menentukan durasi ketukannya. Hal ini dikarenakan banyak anak tidak mengerti tentang apa yang mereka sebutkan sehingga penyebutan tetap menjadi acak dan tidak bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengganti kata-kata acak tersebut menjadi nama-nama buah untuk mempermudah pemahaman anak. Nama-nama buah membantu anak dalam menentukan kecepatan permainan ritmis. Dengan nama buah, anak lebih memahami makna dan lebih mudah dalam menyebutkan bahkan mengaplikasikannya dalam pembelajaran ritmis. Pada usia dini, anak cenderung dapat memahami suatu hal berdasarkan apa yang telah mereka lihat, sentuh atau ketahui. Hal tersebut didukung oleh teori bloom dimana anak-anak masih masuk dalam jenjang paling rendah yaitu C1 (mengingat) dan awal C2 (memahami) (Bujuri, 2018). Teori kognitif Piaget juga menjelaskan tentang kemampuan kognitif anak usia dini, dimana anak berada pada fase operasional yang membentuk konsep kurang lengkap dan logis bahkan kurang memahami makna (Sugihartiningsih, 2007). Berdasarkan kedua teori tersebut, media *flashcard* dibuat sedemikian rupa agar dapat memberikan gambaran pasti mengenai durasi ritmis melalui buah-buahan yang memang sudah dikenal anak.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori, antara lain teori musik dasar sebagai dasar ilmu mengenai jenis, bentuk dan ketukan suatu notasi. Teori selanjutnya ialah teori psikologi yaitu taksonomi bloom dan kognitif Piaget sebagai acuan dalam menentukan karakteristik dan proses berpikir anak, dimana anak cenderung masih mengamati, menirukan dan mengingat. Teori yang ketiga adalah teori *rhythmic duration syllable* milik Kodaly, dimana digunakan sebagai ilmu dasar dalam pembuatan media *flashcard* ritmik.

Pembelajaran ritmis ini berfokus pada jurusan piano klasik, dimana piano merupakan alat musik yang banyak diminati terutama sebagai pembelajaran awal dalam bermusik. Piano memiliki pembacaan notasi dan ritmis yang kompleks karena memiliki 2 staf/daun kunci (kunci G dan kunci F) yang memerlukan fokus serta daya ingat bahkan konsentrasi yang tinggi. Perlu disiplin tinggi pula untuk dapat memainkan piano, dimana hal ini sesuai dengan pernyataan “... it takes seriousness, dicipline, and patience to go through the piano learning processes” (De Lord Tarigan, & Hirza, 2019). Maka sangat penting untuk mengajarkan kedisiplinan sejak dini, terutama bagi anak-anak usia pra sekolah yang memang masih banyak bermain dan cenderung sulit untuk diarahkan. Karena piano memiliki tingkat kesulitan yang cukup berbeda dengan instrumen lain, maka secara otomatis pemahaman ritmis dan permainan ritmis juga akan menjadi lebih kompleks. Hal inilah yang mendasari pentingnya pemahaman ritmis secara detail bagi usia dini/pra sekolah agar permainan piano anak-anak lebih stabil, terarah dan rapi.

Tujuan utama penelitian ini adalah memanfaatkan media *flashcard* dalam pembelajaran ritmis. Selain menarik minat anak, *flashcard* juga diharapkan mampu meningkatkan dan membantu pemahaman anak mengenai hitungan ritmis. Selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan inovasi bagi instruktur atau guru dalam memilih media pembelajaran ritmis yang cocok bagi anak usia dini. Penelitian ini juga dapat dijadikan landasan penelitian yang akan datang.

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain: (1) Penelitian dari Dian Andesta Bujuri yang berjudul Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar tahun 2018. Persamaan dengan penelitian ini adalah, peneliti sama-sama menggunakan teori Bloom dimana akan membantu menganalisis karakteristik anak dikarenakan penelitian ini terfokus pada anak usia dini. Perbedaannya, penelitian ini terfokus pada bagaimana materi ritmis dapat menyesuaikan proses perkembangan kognitif anak, sedangkan pada penelitian Bujuri fokus pada perkembangan kognitifnya. (2) (Laksada Adisucipto, Sleman, & Andesta Bujuri, 2018). Dengan judul Silabel Ritmis dalam Pembelajaran Musik. Persamaan penelitian adalah sama-sama membahas mengenai silabel ritmik. Perbedaannya, penelitian ini terfokus pada silabel ritmik sebagai materi media pembelajaran yaitu silabel ritmik pada *flashcard*, sedangkan pada penelitian Purwa dkk fokus pada penerapan ritmik silabel pada teori musik. (3) Penelitian Silabel Ritmis: Pelafalan Alternatif dalam Pembelajaran Musik yang dilakukan oleh Agung Dwi Purwa, Fajry Sub'haan Syah Sinaga pada tahun 2021. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Purwa adalah sama-sama menggunakan silabel ritmis sebagai alternatif pembelajaran. Perbedaannya adalah, penelitian ini terfokus pada silabel-

silabel baru yang dikenali anak lalu dituangkan dalam media pembelajaran, sedangkan penelitian purwa dkk hanya terbatas sampai penggunaan silabel ritmik pada pembelajaran musik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif milik Creswell dan analisis dijelaskan secara deskriptif. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan berupa wawancara bersama guru musik yang memang sering menggunakan media flashcard. Wawancara juga dilakukan dengan murid untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan mereka ketika belajar ritmis dengan flashcard. Selain itu peneliti juga melakukan pendekatan berupa observasi lapangan, yaitu pembelajaran langsung dikelas, untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan flashcard dalam pembelajaran ritmis. Studi literatur juga akan digunakan dalam penelitian ini. Berbagai literatur mengenai pengembangan, penggunaan, pengaruh dan pemanfaatan media flashcard akan dikaji dan ditarik kesimpulan.

Subjek penelitian sekaligus instrument penelitian adalah peneliti sendiri dimana peneliti merupakan seorang guru piano klasik di lembaga musik non-formal Surabaya. Objek formal dalam penelitian ini adalah pemanfaatan penggunaan flashcard dalam pembelajaran rhythm. Objek material yang diteliti adalah siswa jurusan piano klasik yang berusia dini dengan rentang kurang lebih 4 - 7 tahun. Penelitian dilakukan di Purwa Caraka Music Studio Cabang Prambanan, Surabaya yang bertempat di Ruko Prambanan Residence Blok C-25, Lidah Kulon, Surabaya. Penelitian dilakukan pada tanggal 28 - 30 November 2023 dan diuji cobakan pada 5 siswa dengan usia 4 tahun, 5 tahun, dan 6 tahun.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data milik Milles dan Huberman (2014). Menurut (Sri Annisa, & Mailani, 2023) tahapan analisis data milik Milles dan Huberman adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Berikut merupakan penjabaran mengenai tahapan analisis data yang dilakukan peneliti: reduksi data dimana peneliti perlu menyeleksi data-data yang perlu dan tidak diperlukan dalam penelitian. Setelah menyeleksi, data disederhanakan dengan sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Peneliti menyeleksi data wawancara dengan guru-guru piano terkait penggunaan flashcard. Peneliti juga menyeleksi data wawancara dengan anak-anak terkait keinginan desain flashcard. Beberapa studi literatur juga diseleksi dan diambil bagian-bagian yang mendukung pernyataan, pendapat, dan argumen peneliti sebagai penguat data penelitian. Yang kedua adalah penyajian data. Dengan berdasar data-data yang telah diseleksi, peneliti mengolah data dan dideskripsikan secara singkat dan sistematis. Pada penyajian data peneliti menjelaskan mengenai seluruh data pendukung penelitian. Data penelitian, dokumentasi, dan hasil penelitian dijabarkan pada tahapan ini. Yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Setelah peneliti menjabarkan penyajian data, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini peneliti melakukan verifikasi dan penarikan kesimpulan dari data-data yang sudah direduksi dan disajikan. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan observasi langsung pada saat pembelajaran. Hasil implementasi penelitian di kelas menjadi tahapan akhir untuk menarik kesimpulan penelitian. Setelah observasi dilakukan, peneliti mencatat secara runtut dan mendeskripsikan dalam bentuk kesimpulan yang singkat dan sistematis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran musik mulai mengalami peningkatan pada era ini, dimana ditunjukkan dengan banyaknya lembaga musik non-formal serta permintaan les private kerumah-rumah. Untuk menunjang pembelajaran maka dibutuhkannya media pembelajaran. Masalah yang sering timbul ialah bagaimana menentukan media yang cocok bagi suatu pembelajaran. Pada penelitian ini, akan masalah utama adalah kurangnya inovasi dan pilihan media pembelajaran musik khususnya pembelajaran ritmis. Banyak modul pembelajaran atau media lain yang memfasilitasi pembelajaran teori musik seperti buku-buku pegangan siswa, atau game interaktif yang beredar di pasaran. Namun berbeda dengan ritmis, belum ada media yang memfasilitasi pembelajaran ritmis sehingga diperlukan inovasi dalam pemilihan atau pembuatan media pembelajaran khusus ritmis. Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk memanfaatkan media umum yaitu *flashcard* yang dikembangkan dengan desain khusus sebagai bentuk inovasi serta media alternatif belajar ritmis.

### **Flashcard**

Peneliti menggunakan flashcard karena mencakup beberapa kebutuhan yang dibutuhkan siswa. Dalam kelas, dibutuhkan pembelajaran interaktif dimana siswa harus aktif dan pembelajaran harus berpusat pada anak, bukan pada guru. Dengan adanya *flashcard* ini, akan menghadirkan beberapa keuntungan bagi pengajar/guru/instruktur dan bagi anak/siswa, antara lain:

### **Visualisasi Konsep**

Anak akan lebih memahami jika terdapat contoh dan gambar nyata. *Flashcard* dapat menghadirkan visual yang menjanjikan. Dengan melibatkan indera pengelihatan, siswa dapat dengan memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Hal ini didukung dengan wawancara bersama salah seorang siswa bernama Shelby yang mengatakan bahwa “*Aku ga ngerti kalau gaada gambarnya miss. Kan bagus yang ada gambarnya*”. Berdasarkan hal tersebut, *flashcard* akan membantu siswa dalam memvisualisasikan materi dan mempraktekannya.

### **Interaksi Aktif**

Siswa dapat terlibat dalam interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Siswa berpartisipasi langsung dalam permainan, uji cepat (tes dadakan), atau bahkan inisiatif mandiri (siswa mencoba sendiri).

1. **Pengingat Efektif**  
Dengan visual yang menjanjikan serta belajar dari pengalaman, akan merangsang ingatan anak. Siswa dapat terus menerus mencoba dan menghasilkan ingatan jangka panjang yang kuat.
2. **Fleksibilitas**
3. *Flashcard* memiliki desain yang kecil, rapi dan tipis sehingga dapat dibawa kemanapun siswa berada. *Flashcard* akan bisa dimainkan, dibaca, dan dibuka setiap saat sehingga akan menambah pengetahuan anak secara terus menerus.
4. **Pengalaman bermain sambil belajar**

Sama seperti pada point 3, cara belajar paling efektif adalah dengan melibatkan anak/siswa secara langsung dalam pembelajaran. Anak akan secara otomatis memahami dan mengerti mana yang benar dan salah melalui pengalaman (*trial and error*). Anak akan secara otomatis memperbaiki kesalahan dan dapat termotivasi untuk selalu benar sehingga motivasi dapat terjaga dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan banyaknya keuntungan tersebut, maka media *flashcard* akan dikembangkan sedemikian rupa dan digunakan dalam pembelajaran khususnya ritmis musik.

### **Desain Flashcard**

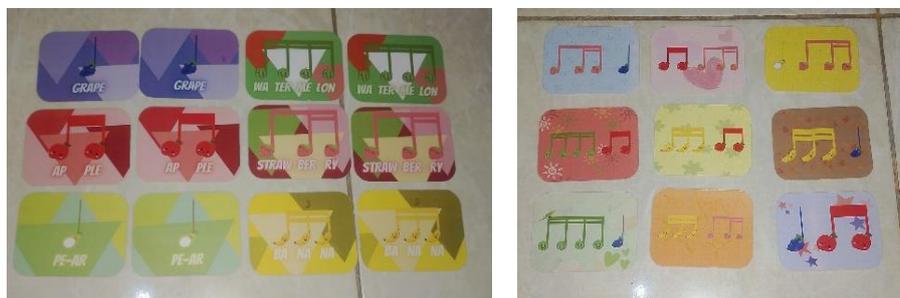
Desain bergantung pada bagaimana suatu media digambar dan diwarnai. Pada beberapa penelitian, didapatkan hasil bahwa anak-anak usia pra sekolah sangat menyukai gambar-gambar lucu dan warna yang beraneka raga, (warna-warni). Seperti pada penelitian yang dilakukan Aisyah dan Sinaga dalam mempelajari pembacaan notasi balok. Didapatkan hasil bahwa “*warna sebagai salah satu aspek yang memberikan kesan terhadap indra penglihatan manusia sudah terbukti memiliki dampak terhadap proses belajar*”. (Aisyah, & Sinaga, 2023).

Berdasarkan pendapat tersebut dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti secara langsung, siswa cenderung menyukai media yang berwarna, interaktif dan menarik perhatian. Hal ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan kepada siswa-siswa jurusan piano klasik lembaga musik Purwa Caraka Prambanan Surabaya. Hasil wawancara membuktikan bahwa siswa banyak mengatakan dan memilih *flashcard* yang berwarna dan memiliki gambar menarik dibanding *flashcard* sederhana yang monoton. Salah seorang siswa bernama Shelby berusia 5 tahun mengatakan bahwa “Suka yang warna warni, pink. Gambarnya harus lucu”. Siswa lain bernama Nicole juga mengatakan bahwa “Pokok bagus. Warnanya harus ada kuning, aku suka kuning”. Siswa lain bernama Cantika juga mengatakan bahwa “Mau yang kayak rainbow miss”. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti membuat desain *flashcard* dengan warna cerah, mencolok serta bergambar menarik seperti dibawah ini:



Gambar 1. Desain Flashcard Digital  
(Sumber: Indyana, 2023)

*Flashcard* dibuat dengan ukuran 7 x 10 cm dengan pertimbangan desain yang minimalis, praktis dan fleksibel agar dapat digenggam dan dimainkan kapan saja dan dimana saja. Ujung *flashcard* dibuat melengkung agar tidak melukai tangan anak. Berikut merupakan gambaran *flashcard* yang sudah dicetak:



Gambar 2. Desain *flashcard* cetak  
(Sumber: Indyana, 2023)

### Rhythm Flashcard

Setelah desain dicetak, peneliti mulai menerapkan penggunaan *flashcard* pada pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias dan mulai tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran ritmis di kelas. Anak-anak mulai memahami durasi ketukan serta bisa mengikuti ritmis dengan benar, bahkan dengan metronome sekalipun. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, *flashcard* menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran ritmis musik. Dengan *flashcard*, siswa dapat belajar ritmis dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Sesuai dengan desain yang dibuat, ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam kelas antara lain:

### Identifikasi Pola Ritmis

Pada pembelajaran identifikasi pola ritmis, siswa diajak mengenal berbagai macam bentuk notasi dengan penyebutan nama buah. Pada *flashcard* akan ditunjukkan pola ritmis yang berbeda dimana siswa diminta untuk menyebutkan dan memainkan pola ritmis yang ditunjuk oleh guru. Adapula pola ritmis yang menjadi fokus pembahasan adalah kumpulan dari notasi setengah, seperempat, seperdelapan, triplet, dan ritmis gabungan seperdelapan dan seperenambelas. Notasi-notasi ini akan digabungkan dan dirancang secara

acak agar anak dapat mengidentifikasi pola-pola ritmis. Berikut merupakan contoh pola ritmis yang menjadi fokus pembelajaran:



**Gambar 3.** Pola ritmis dalam pembelajaran  
(Sumber: Indyana, 2023)

### Latihan Hitung Ketukan

Setelah siswa dapat mengidentifikasi perbedaan ritmis serta menyebutkan pola ritmis, siswa akan diminta untuk menghitung ketukan bersama. Pada *flashcard* juga akan menunjukkan sejumlah notasi dan siswa dapat melihat serta menghitung ketukan dengan tepat. Pada pembelajaran, guru akan menyalakan metronome dan siswa akan menepuk tangan terlebih dahulu sebelum menghitung ketukan yang terdapat pada *flashcard*. Setelah merasa tepukannya sesuai dengan bunyi metronome, siswa diminta untuk menghitung ketukan dan memainkan notasi yang ada pada *flashcard*. Permainan ini cukup disenangi siswa karena melibatkan gerak sehingga siswa tidak bosan. Berikut merupakan proses pembelajaran yang telah dilakukan:



**Gambar 4.** Latihan hitung ketukan dengan *flashcard*  
(Sumber: Indyana, 2023)

### Latihan Komposisi Musik

Karena pembelajaran dituntut untuk interaktif dan menyenangkan serta bisa meningkatkan kreativitas anak, maka flashcard dibuat dengan memiliki pola ritmis yang berbeda dimana pada akhir pembelajaran, anak akan diminta untuk membuat suatu pola ritmis sendiri. Hal ini akan meningkatkan dan memberikan stimulus pada anak untuk dapat menciptakan komposisi musik dengan sendirinya. Setelah membuat musik, anak akan diminta untuk memainkan ritmik tersebut, sesuai dengan apa yang telah mereka buat. Pembelajaran ini akan meningkatkan kreativitas dan meningkatkan kepercayaan diri anak, karena mereka belajar langsung melalui pengalaman. Berikut merupakan hasil proyek komposisi siswa dengan menggunakan *flashcard* ritmis. Siswa dibiarkan memilih acak dan menggabung-gabungkan pola ritmis sesuai dengan keinginannya:



Gambar 5. Hasil komposisi siswa dengan *flashcard*  
(Sumber: Indyana, 2023)

Dengan menggunakan *flashcard* dalam pembelajaran ritmis musik, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. *Flashcard* dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat konsep-konsep dasar dalam ritmis musik dengan lebih baik. Selain itu, dengan desain dan metode yang tepat, *flashcard* dapat mempercepat proses pembelajaran karena siswa akan terlibat dalam aktivitas yang lebih aktif dan menyenangkan. Tentunya hal ini didukung dengan teori belajar konstruktivisme dimana siswa dituntut aktif dan belajar melalui pengalaman.

### Kelebihan dan Kekurangan *Flashcard*

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran *flashcard*. Hal ini perlu menjadi pertimbangan tiap pengajar/guru/instruktur sebelum menggunakan *flashcard* agar pembelajaran menjadi lebih maksimal dan efektif. Berikut merupakan kelebihan *flashcard*:

#### Visualisasi yang jelas

*Flashcard* cenderung memiliki desain yang menarik sehingga konsep ritmis musik dapat divisualisasikan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Siswa dapat melihat pola ritmis, notasi musik atau gambar-gambar lain yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep ritmis dengan lebih baik dan cepat. Hal ini juga disetujui oleh guru piano klasik Purwa Caraka Bernama Talitha yang mengatakan bahwa "murid-muridku lebih gampang hafal karena banyak gambar dan warna-warni". Pendapat lain juga dikatakan oleh Hana seorang guru piano klasik pula, bahwa "gambar yang besar, jelas dan lucu bikin anak-anak lebih antusias dan cepat mengingat".

### **Pengingat yang lebih baik**

Dikarenakan memiliki gambar serta desain yang menarik, maka siswa menjadi lebih kuat dalam mengingat materi pembelajaran, terutama bagi siswa usia dini dimana kemampuan kognitif mereka hanya sebatas mengingat, menghafal dan menirukan. Hal ini didukung oleh teori Bloom dimana anak berada pada fase C1 yang kemampuannya terbatas pada mengingat. Pada artikel (Rofi'ah, Setyowati, & Idhayanti, 2018) juga dikatakan bahwa penggunaan *flashcard* yang fleksibel, mudah dibawa, membuat anak mendapatkan kesempatan untuk memegang kartu, sehingga anak dapat lebih memahami pesan yang disampaikan secara dekat.

### **Memotivasi siswa**

Aktivitas pembelajaran yang melibatkan *flashcard* dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih intense. Permainan dan tugas yang melibatkan *flashcard* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap musik.

### **Pembelajaran interaktif**

*Flashcard* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas seperti permainan memori ritmis, hitung ketukan dan berbagai macam permainan lainnya yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan terlibat langsung dalam pengalaman bermusik. Hal ini sangat mencerminkan teori belajar konstruktivisme serta teori belajar sosial, dimana menurut Albert Bandura dalam Janet (2018) dikatakan bahwa teori belajar sosial merupakan suatu perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan individu memaknai suatu pengetahuan atau informasi, memaknai model yang ditiru (Janet, Dosen, & Konseling, 2018). Sedangkan teori belajar konstruktivisme yang tertera pada buku "Teori Belajar & Pembelajaran" menekankan bahwa belajar terjadi hanya ketika siswa aktif, maka struktur kognitif mereka terlibat dalam pengalaman-pengalaman membangun skema (Baharuddin & Wahyuni, 2015).

Dengan berbagai kelebihan ini, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran ritmis musik dapat menjadi inovasi dan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memaami dan menguasai konsep dasar ritmis. Namun sayangnya, *flashcard* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

### **Ketergantungan pada materi visual**

Meskipun *flashcard* dapat memberikan visualisasi yang jelas, metode pembelajaran ini menjadi kurang efektif bagi siswa yang responsif terhadap pendekatan audio atau kinestetik. Siswa akan cenderung lebih senang belajar dengan gerakan fisik atau suara-suara tertentu yang pada akhirnya media *flashcard* ini harus digabungkan dengan media tambahan lainnya seperti mp3 atau metronom, dan tidak bisa berdiri sendiri.

### **Keterbatasan dalam pembelajaran ritmis kompleks**

Beberapa konsep ritmis yang kompleks tidak bisa dimasukkan dalam materi *flashcard*. Visualisasi serta pembuatan desain akan terbatas. Hal ini cukup membatasi kemampuan siswa untuk memahami konsep ritmis yang lebih kompleks dan beragam.

### **Keterbatasan ruang penyimpanan**

Menyambung dengan point 2 dimana *flashcard* tidak bisa memfasilitasi pembelajaran ritmis kompleks dikarenakan ruang penyimpanan yang terbatas pula. Desain *flashcard* memiliki ciri khas kecil dan fleksibel sehingga dapat dibawa kemana-mana dan tidak menghabiskan ruang. Dengan desain seperti itu, maka jumlah materi pembelajaran juga terbatas. Jumlah satu set *flashcard* yang cenderung sedikit juga memungkinkan materi ritmis tidak ter-cover secara keseluruhan. Diperlukan banyak set *flashcard* jika memang ingin mencakup seluruh materi ritmis.

### Ketergantungan pada kreativitas desain

Dikatakan sejak awal jika anak-anak/siswa lebih menyukai desain *flashcard* yang menarik dan berwarna. Jika *flashcard* dirasa membosankan dan memiliki desain yang kurang menarik, motivasi siswa pasti akan menurun. Pembuatan *flashcard* yang efisien dan menarik juga menjadi kekurangan dimana tidak semua pengajar/guru/instruktur memiliki kemampuan desain yang baik. Bergantung pada toko online/pasaran juga tidak menjamin desain *flashcard* yang baik dan efisien.

Meskipun terdapat beberapa kekurangan, penggunaan ritmik *flashcard* masih dapat digunakan dan tetap bermanfaat bagi pembelajaran asal disesuaikan dan dibuat dengan cermat mengikuti kebutuhan siswa. Hambatan yang timbul bisa diatasi dengan mengkombinasikan media *flashcard* dengan media pembelajaran lainnya atau melakukan pengembangan desain *flashcard* dengan ahli desain agar siswa lebih tertarik dan dapat memfasilitasi kebutuhan siswa.

### SIMPULAN

Banyaknya minat terhadap musik, terutama kemunculan banyak lembaga musik non-formal membuat pembelajaran musik harus dapat memfasilitasi siswa dengan baik. *Flashcard* memiliki banyak keuntungan dimana visual, keefektifan serta fleksibilitasnya dapat membantu siswa/anak dalam memahami konsep ritmis musik dengan lebih baik dan cepat. Dengan *flashcard* anak juga dapat berkreasi dengan aktif dalam membuat ritmis sendiri. Anak juga lebih aktif dan mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

Meskipun begitu, *flashcard* tetap memiliki kekurangan yang harus diperhatikan oleh setiap pengajar/guru/instruktur yang akan menggunakan metode ini. *Flashcard* kurang cocok jika digunakan untuk anak-anak dengan pendekatan audio atau kinestetik. *Flashcard* harus dikombinasikan dengan berbagai media lainnya agar pembelajaran lebih efektif. Selain itu *flashcard* juga memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi kompleks. *Flashcard* hanya mampu menyajikan materi dasar yang simple dan sedikit. Meski begitu, *flashcard* masih dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran asal disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada segala pihak yang terlibat mulai dari narasumber wawancara, anak-anak yang menjadi objek penelitian, lembaga Purwa Caraka Music Studio yang sudah menerima usulan peneliti untuk dijadikan tempat penelitian. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada dosen-dosen pembimbing peneliti, Bapak Welly Suryandoko dan Bapak Indar Sabri yang selalu membimbing dan memberi masukan agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Y. M., & Sinaga, S. S. (2023). Fungsi Penerapan Notasi Berwarna dalam Pembelajaran Piano Dasar pada Anak Usia Prasekolah. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 12(1), 53-64. doi: <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1>
- Anisa Nurjanah, T., & Sumiyati, Y. (2023). Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat>
- Baharuddin, P.H., & Wahyuni, D.N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*.(1).Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- De Lord Tarigan, P., & Hirza, H. (2019). Piano Learning Of Blind Children In Extracurricular Program At SLB-A Karya Murni Medan. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 8. <http://www.tsbvi.edu/hand>
- Dilek GÖKTÜRK CARY Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Müzik Bölümü, Y. (2012). Kodály and Orff: A Comparison of Two Approaches in Early Music Education. in *ZKU Journal of Social Sciences* (Vol. 8, Issue 15). <http://www.fuguemasters.com/kodaly.html>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i Media Pembelajaran*. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>

- Heldisari, H. P. (2020). Efektivitas Metode Eurhythmic Dalcroze Terhadap Kemampuan Membaca Ritmis Notasi Musik. *JIPP*, 4, 468–478. doi: <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28223>
- Hendra Permana, O., & Musik Fakultas Seni Pertunjukan, J. (2016). *Analisis Struktural Prélude No.1 Karya Heitor Villa Lobos Jurnal Tugas Akhir Program Studi S-1 Seni Musik Oleh: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/2445>
- Hutagalung, C. P. N., & Sinaga, T. (2022). Manfaat Musik Klasik Sebagai Media Relaksasi. *Jurnal Seni Musik*, 11(1), 80–90.
- Janet, H., Dosen, L., & Konseling, P. (2018). *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, 4(2). Desember. doi : <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Laksda Adisucipto, J., Sleman, K., & Andesta Bujuri, D. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37. [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)
- Prier, K.E. (2014). *Kamus Musik*.(3).Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi. [http://library.uny.ac.id/sirkulasi/index.php?p=show\\_detail&id=56277](http://library.uny.ac.id/sirkulasi/index.php?p=show_detail&id=56277)
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. doi: <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>
- Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Idhayanti, R. I. (2018). Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92. <https://jurnal.magelangkota.go.id>
- Rohani, O. ;, S Ag, & Pd, M. (2020). *Media Pembelajaran*. <http://repository.uinsu.ac.id/17641/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20Naik%20Pangkat.pdf>
- Setiawati, Ni Luh Made, Dantes, N., & Candiasa, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1549>
- Sri Annisa, I., & Mailani, E. (2023). Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas Sd Negeri, Analisis IV Medan Area. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 6469–6477. doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1130>
- Sugihartiningih. (2007). Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah. *Profesi: Media Publikasi Penelitian*, 2, 36–41. <https://doi.org/10.26576/profesi.37>
- Tondang, R. M. (2019). *Penerapan Metode Menghafal dan Metode Reading pada lagu Old McDonald dan lagu St Nicholas Bagi Anak Autis di Lembaga Vivo Musik Medan*. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/2355>
- Zulfah, A. D. (2021). *Studi Analisis Pengaruh Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Kelompok Usia 5-6 Tahun di Masa Pandemi pada Siswa PAUD Melati Honggosoco Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021*. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/6270>