



## ***Efektivitas Aplikasi Fruity Loops Dalam Pembelajaran Ritme Pada Mata Kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini***

<sup>1</sup>Anada Leo Virganta, <sup>2</sup>May Sari Lubis, <sup>3</sup>Dwi Maya Novitri

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Medan, Jl Willem Iskandar Psr V Medan Estate

E-mail : [anadaleovirganta@unimed.ac.id](mailto:anadaleovirganta@unimed.ac.id)

**Abstrak:** Ritme sebagai dasar pembentuk musik tentunya memiliki peran yang penting dan mendasar untuk dapat diterapkan dalam materi musik lainnya seperti vokal dan cipta lagu. Pembelajaran ritme metode praktik yang digunakan masih belum menggunakan media pembelajaran yang menunjang untuk memenuhi capaian pembelajaran. Dalam pembelajaran ritme, terdapat beberapa aplikasi yang dapat mendukung relevansi pemahaman teoritik aplikasinya dalam praktik seni di sekolah. Fruity Loops termasuk salah satu software musik yang sangat digemari para musisi elektronik dan berbagai musisi yang tidak juga berkecimpung di dunia digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi Fruity Loops dalam pembelajaran ritme musik. Metode penelitian ini menggunakan pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Berdasarkan hasil uji paired sample test diketahui rerata pretest sebesar 67 dan rerata posttest sebesar 71. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media aplikasi Fruity Loops efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memainkan ritme musik.

**Kata kunci:** Ritme, Efektivitas, Fruity Loops

### **1. Pendahuluan**

Capaian pembelajaran mata kuliah dalam konsep pembelajaran di perguruan tinggi lebih menekankan kepada segala sesuatu yang telah dipelajari mahasiswa pada akhir perkuliahan, konsep dan analisis dosen, serta disusun berdasarkan perspektif dosen, sedangkan capaian pembelajaran program lebih menekan kepada segala sesuatu yang dapat dilakukan atau ditunjukkan mahasiswa dalam lingkup yang lebih luas, hasil kinerja mahasiswa, dan disusun berdasarkan perspektif mahasiswa dan kebutuhan lapangan (dunia kerja). Hal ini diartikan bahwa capaian pembelajaran program merupakan perwujudan tindakan/skill dari segala hal yang telah diketahui dan dipahami peserta didik yang sesuai dengan keterampilan dan kompetensi mereka sehingga dapat menjawab kebutuhan dan tantangan lapangan atau dunia kerja. Selain itu, sebagai calon guru paud, mahasiswa harus memiliki kompetensi untuk dapat menstimulasi perkembangan anak yang dalam pembahasan ini secara fokus membahas seni musik.

Untuk memaksimalkan pembelajaran ritme musik dalam mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini, dibutuhkan media untuk meningkatkan pemahaman.



dan kompetensi mahasiswa sehingga dapat memenuhi kebutuhan lapangan. Era digital membawa dampak positif dan negatif. Untuk itu muncul tantangan 3 diberbagai bidang. Salah satunya bidang pendidikan atau pembelajaran. Pembelajaran musik turut diaplikasikan dan diinternalisasikan sebagai pembelajaran yang mendorong siswa untuk kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan perkembangannya. Menurut (Jamalus 1998:91) tujuan pendidikan musik untuk semua jenjang pendidikan adalah sama yaitu: 1) Memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap siswa melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan siswa/anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya; 2) Mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; 3) Dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi.

Maka dari itu dalam proses belajar melalui musik di sekolah, mahasiswa harus memiliki pengalaman musik, yaitu melalui kegiatan mendengarkan, bermain musik, bernyanyi, dan bergerak mengikuti musik, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang ungkapan lagu. Melalui pemahaman siswa terhadap unsur atau elemen musik seperti ritme, melodi, harmoni, bentuk, dan gaya musik serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman musik, maka akan menanamkan dan kesadaran perlunya musik bagi kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dari proses pembelajaran pada mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini di program studi PG-PAUD FIP UNIMED, materi perkuliahan masih disusun berdasarkan kebutuhan teoritik dan belum terintegrasi aplikasi pendukung untuk mencapai luaran pembelajaran. Dalam proses perkuliahan Musik Untuk Anak Usia Dini di PAUD sangat bersifat teoritis dalam memahami aspek-aspek seni tanpa diikuti dengan metode praktik yang aplikatif. Sebagai contoh dalam pembahasan materi tentang ritme musik, kegiatan praktik hanya terpusat kepada aktifitas pembelajaran ritme metode praktik yang digunakan masih belum menggunakan media pembelajaran yang menunjang untuk memenuhi capaian pembelajaran. Ritme sebagai dasar pembentuk musik tentunya memiliki peran yang penting dan mendasar untuk dapat diterapkan dalam materi musik lainnya seperti vokal dan cipta lagu. Dalam proses perkuliahan mata kuliah musik tentunya mahasiswa juga harus dibekali dengan kemampuan memainkan ritme untuk diaplikasikan ke instrument musik dan vokal. Dalam pembelajaran ritme, terdapat beberapa aplikasi yang dapat mendukung relevansi pemahaman teoritik aplikasinya dalam praktik seni di sekolah. Adapun software-software aplikasi tersebut adalah seperti Fruity Loops (Fl Studio), Cubase , Sibelius dan Acid Music Studio.

Fruity Loops merupakan sebuah aplikasi atau software yang digunakan untuk membuat karya musik digital. Aplikasi ini banyak digunakan oleh praktisi musik digital hingga orang awam yang berkreativitas dalam bidang musik, karena dalam pengoprasian software ini tidak terlalu sulit. Aplikasi Fruity Loops dapat dengan mudah di dapatkan karena tersedia pada playstore dalam versi mobile ataupun versi desktop. Dengan kepraktisan tersebut, aplikasi Fruity Loops dapat digunakan oleh mahasiswa prodi PAUD



dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran ritme musik dan tentunya memudahkan mahasiswa berkreasi dalam mencipta musik untuk anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi Fruity Loops Dalam Pembelajaran Ritme Pada Mata Kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini”. Dengan harapan, penggunaan aplikasi Fruity Loops dapat menjadi solusi mahasiswa untuk menjawab kebutuhan pembelajaran seni khususnya musik dilingkungan sekolah dasar nantinya.

## **2. Metode**

Metode penelitian ini menggunakan pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal tes akhir kelompok tunggal). One group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest), Arikunto (2010:124).

Penerapan rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri atas satu kelas yang telah ditentukan pada mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut posttest. Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen.

Lokasi penelitian ini di kota Medan, Prodi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa semester 3 dalam mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini. Jumlah populasi Mahasiswa Semester 3 pada mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini sebanyak 153 mahasiswa yang terdiri dari 5 kelas. Berdasarkan populasi peneliti mengambil sejumlah sampel dengan probabilitas kesalahan sebesar 5%, sehingga peneliti menggunakan 35 sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik studi pustaka, Observasi dan wawancara. Teknik studi dokumen akan digunakan untuk menganalisis berbagai teori terkait media pembelajaran berbasis Fruity Loops, kemampuan memainkan ritme musik dan hasil pembelajaran ritme musik. Observasi digunakan untuk mengamati dari perilaku sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam memainkan ritme musik.

## **3. Hasil dan Diskusi**

Uji Efektivitas metode pembelajaran ritme musik dengan menggunakan media aplikasi Fruity Loops pada mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini dilakukan dengan uji perbandingan. Analisis uji perbandingan dilakukan menggunakan uji banding paired



sample t test. Mahasiswa dilakukan pengukuran pretest dan posttest menggunakan instrumen untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam memahami durasi notasi dan mampu memainkan notasi sesuai durasinya. Data posttest didapatkan setelah dilakukan uji coba penggunaan media aplikasi Fruity Loops pada materi ritme musik. Analisis uji banding paired sample t test mengharuskan untuk dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji banding. Data pretest dan posttest dilakukan uji normalitas.

Hasil yang didapatkan uji normalitas data pretest dan posttest mendapatkan nilai sig Shapiro Wilk sebesar 0,073. Syarat data dapat dinyatakan normal apabila nilai sig > 0,05, sehingga hasil analisis data yang didapatkan sig 0,073 > 0,05 data pretest dan posttest dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil signifikansi diketahui perbedaan rerata sebesar 4,65. Sehingga dapat dipastikan bahwa memang terdapat perbedaan rerata antara pretest dan posttest. Perbedaan rerata untuk setiap data pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Paired Samples Test**

Pair	Pretest Posttest	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		4.657	4.537	.767	-6.216	-3.099	6.073	34	.000

Berdasarkan tabel analisis paired sample t test diketahui bahwa nilai p 0,000 < dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam mengenal nilai dan durasi notasi serta mampu memainkan notasi yang telah diberikan.

**Tabel 2. Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	67.00	35	7.215	1.220
Posttest	71.66	35	7.388	1.249

Berdasarkan tabel deskriptif diketahui rerata pretest sebesar 67 dan rerata posttest 71. Sehingga dapat diketahui bahwa rerata posttest lebih besar dari pretest. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media aplikasi Fruity Loops efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memainkan ritme musik.

#### 4. Simpulan

Pembelajaran ritme musik dalam mata kuliah Musik Untuk Anak Usia Dini, dengan menggunakan media aplikasi Fruity Loops dalam pembelajaran ritme musik dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi mahasiswa sehingga dapat memenuhi kebutuhan capaian mata kuliah. Penggunaan aplikasi Fruity Loops dalam pembelajaran di



era digital membawa dampak positif bagi kemampuan mahasiswa dalam memahami, memainkan, dan merancang ritme musik yang sesuai dengan karakteristik musik untuk anak usia dini.

Melalui pemahaman siswa terhadap unsur atau elemen musik seperti ritme, melodi, harmoni, bentuk, dan gaya musik serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman musik, maka akan menanamkan dan kesadaran perlunya musik bagi kehidupan siswa. Penggunaan bahan ajar yang terintegrasi media aplikasi Fruity Loops dapat menjadi solusi mahasiswa untuk menjawab kebutuhan pembelajaran seni khususnya musik dilingkungan sekolah dasar nantinya.

## 5. Daftar Rujukan

- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta 2010
- Agung Dwi Putra, dkk (2021). Silabel Ritmis dalam Pembelajaran Musik. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 4(2), 161-170
- Jamalus (1988). *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan
- Jazuli, M.. (2005). *Membangun Kecerdasan melalui Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Tinggi*. Semarang: LUSTRUM VIII UNNES
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wicaksono, Yunanda refi (2017). Daya Tarik Lagu Bagi Anak Usia Dini: Studi Kasus Di Tk Pertiwi ISingodutan, WONOGIRI Refi, Utomo / *JURNAL SENI MUSIK* 6 (2)