

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *KEYBOARD* DALAM  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TA-TK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Surakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**Oleh**

**ARMELIA DWINTA PUTRI**

**NIM: 153131025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA  
2019**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Armelia Dwinta Putri

NIM : 153131025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

IAIN Surakarta

Di Surakarta

*Assakamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr :

Nama : Armelia Dwinta Putri

NIM : 153131025

Judul : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KEYBOARD DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TA-TK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

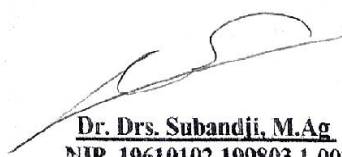
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Munaqosyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini,

Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

Surakarta, 14 Agustus 2019

Pembimbing,



**Dr. Drs. Subandji, M.Ag**  
NIP. 19610102 199803 1 003

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *KEYBOARD* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TA-TK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO TAHUN PELAJARAN 2018/2019” yang disusun oleh Armelia Dwinta Putri telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Selasa, tanggal 27 Agustus 2019 dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji I : Rosida Nui Syamsiyati, M.Pd. (.....)  
Merangkap Ketua Sidang NIK. 19760408 201701 2 163

Penguji II : Drs. Subandji, M.Ag. (.....)  
Merangkap Sekretaris Sidang NIP. 19610102 199803 1 001

Penguji Utama : Khasan Ubaidillah, M. Pd. I. (.....)  
NIP. 19840215 201503 1 001

Surakarta, 28 Agustus 2019

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah

  
Dr. Khurriyah, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19731215 199803 2 002

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua tercinta, yang telah membesarkan, mendidik, mendukung, mendoakan dengan ikhlas dan penuh kasih sayang.
2. Kakak yang selalu mendukung dan mendo'akan.
3. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan do'a.
4. Almamater IAIN Surakarta.

## MOTTO

يَفْسَحُ اللَّهُ لَكُمْ <sup>ص</sup> وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا  
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ <sup>ج</sup> وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha

Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(Q.S Al-Mujadilah: 11)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertand tangan di bawah ini,

Nama : Armelia Dwinta Putri

NIM : 153131025

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “ Implementasi Pembelajaran *Keyboard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik

Surakarta, Agustus 2019

Yang Menyatakan,



Armelia Dwinta Putri

NIM : 153131025

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Implementasi Pembelajaran *Keyboard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag, M.Pd, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
2. Dr. Khuriyah, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
3. Drs. Subandji, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Surakarta sekaligus pembimbing skripsi yang penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan disela-sela kesibukannya, dan selalu memberikan segala kemudahan sehingga skripsi dapat terselesaikan.
4. Iin Meyylani, S. Pd, selaku Kepala Sekolah TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

5. Pendidik TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian.
6. Kedua Orangtua, kakak, dan semua keluarga tercinta yang menjadi motivasi terbesar, terimakasih atas segala dukungannya baik berupa materi ataupun do'a.
7. Sahabatku Tari, Devi, Tutik, yang selalu membantu, memotivasi dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2015 yang membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 27 Agustus 2019

Armelia Dwinta Putri

NIM: 153131025



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	11
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Kajian Teori .....	16
1. Pembelajaran Keyboard .....	16

a.	Pengertian Pembelajaran Keyboard .....	16
b.	Metode Pembelajaran Keyboard .....	18
c.	Tujuan Pembelajaran Keyboard.....	20
d.	Manfaat Pembelajaran Keyboard.....	21
2.	Ruang Lingkup pembelajaran Keyboard .....	22
3.	Kemampuan Kognitif .....	24
a.	Pengertian Kemampuan Kognitif AUD .....	24
b.	Urgensi Kemampuan Kognitif AUD .....	28
c.	Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD .....	29
d.	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif AUD .....	36
e.	Faktor Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD.....	37
f.	Aspek-aspek perkembangan Kognitif.....	40
g.	Pengembangan Kognitif.....	42
B.	Kajian Terdahulu .....	51
C.	Kerangka Berpikir .....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>57</b>
A.	Jenis Penelitian .....	57
B.	Setting Penelitian.....	58
C.	Subyek Penelitian .....	59
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	59
E.	Teknik Keabsahan Data.....	63
F.	Teknik Analisis Data .....	64

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
A. Fakta Temuan .....	67
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	67
a. Sejarah TA-TK Al-Azhar Syifa Budi .....	67
b. Lokasi TA-TK Al-Azhar Sifa Budi .....	68
c. Visi, Misi Dan Tujuan TA-TK Al-Azhar Syifa Budi .....	68
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	69
3. Interpretasi Hasil Penelitian .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## ABSTRAK

Armelia Dwinta Putri, 153131025. *Implementasi Pembelajaran Keyboard Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.

Pembimbing : Drs. Subandji, M. Ag.

Kata Kunci : *Keyboard*, Kemampuan Kognitif.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih jarang lembaga TK yang menerapkan kegiatan pembelajaran *keyboard* di TK, masih jarang lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran *keyboard* yang mempunyai tujuan bukan hanya mengembangkan seni saja, namun bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, selain itu terdapat anak yang berprestasi dalam kegiatan pembelajaran *keyboard*. Jadi, penerapan pembelajaran *keyboard* tersebut dapat diadopsi TK lain dalam membantu meningkatkan/mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sehingga, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana Implementasi Pembelajaran Keyboard Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dilaksanakan di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo pada Bulan Februari-Agustus 2019. Subyek penelitian adalah guru pengajar *keyboard*, Informan Penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru kelas TK B1, dan siswa kelas B1 (Siti Hajar). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Untuk mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan data, sedangkan teknik analisis data interaktif yaitu dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *keyboard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Pembelajaran *keyboard* yang diterapkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif menggunakan tiga metode yaitu bercakap-cakap, demonstrasi, dan bernyanyi. Sedangkan teknik/materi yang digunakan dalam pembelajaran *keyboard* ini adalah *fingering*/penjarian, pengenalan nada, not, dan ketukan (*reading*), pemilihan lagu sederhana, serta teknik posisi duduk yang benar. Pemilihan metode dan teknik disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan dan indikator kognitif yang akan dicapai, misalnya dalam proses menalar/memahami materi notasi, mengingat, menghafal, menghitung ketukan, ataupun menyebutkan bilangan dan not angka sesuai dengan aspek yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

## ABSTRACT

Armelia Dwinta Putri, 153131025. *Implementation of Keyboard Learning in Developing Cognitive Capabilities in Children Aged 5-6 Years at TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Academic Year 2018/2019*, Thesis: Study Program for Early Childhood Education, Faculty of Tarbiyah, IAIN Surakarta.

Supervisor: Drs. Subandji, M. Ag.

Keywords: Keyboard, Cognitive Abilityt.

The problem in this study is that it is still rare for kindergarten institutions to implement keyboard learning activities in kindergarten, it is still rare for PAUD institutions to apply keyboard learning that has the goal of not only developing art, but aiming at developing cognitive abilities in early childhood, in addition there are children who excel in keyboard learning activities. So, the application of keyboard learning can be adopted by other kindergartens in helping to improve / develop children's cognitive abilities. Thus, this research was conducted to find out how the Implementation of Keyboard Learning in Developing Cognitive Capabilities of Children Aged 5-6 Years at TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, 2018/2019 Academic Year.

This research uses descriptive qualitative research, carried out at TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo in February-August 2019. The research subjects are keyboard teacher, informants. This research is the Principal, Teacher accompanying keyboard learning activities, TK B1 class teacher , and class B1 students (Siti Hajar). Data collection methods used in this study were observation, documentation, and interviews. To check the validity of the data using triangulation of sources and data, while interactive data analysis techniques are started from data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this study indicate that the implementation of keyboard learning in developing cognitive abilities of children aged 5-6 years at TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Keyboard learning is applied in developing cognitive abilities using three methods, namely conversation, demonstration, and singing. While the techniques / materials used in learning this keyboard are fingering / fingering, introduction of tones, notes, and beats (reading), simple song selection, and correct sitting position techniques. The selection of methods and techniques is adjusted to the activities carried out and cognitive indicators that will be achieved, for example in the process of reasoning / understanding the notation material, remembering, memorizing, counting beats, or mentioning *bikangan* and note numbers according to aspects that can develop cognitive abilities in early childhood.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Bagan data milles dan Huberman .....	65
---	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian dan Pembuatan Skripsi .....	58
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara, Observasi Dan Dokumentasi.....	99
Lampiran 2. Field Note Observasi.....	103
Lampiran 3. Field Note Wawancara.....	114
Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kegiatan .....	127
Lampiran 5. Profil .....	128
Lampiran 6. Daftar Siswa TK.....	137
Lampiran 7. RPPH dan Penilaian.....	138
Lampiran 8. Surat Tugas Pembimbing .....	139
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian.....	140
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian.....	141
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup.....	142



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak Usia Dini (AUD) merupakan salah satu tahap awal yang pasti akan dialami oleh seorang anak sebelum menuju ke tahap/usia selanjutnya. Menurut National Association For The Education Children (NAEYC) anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Ahmad Susanto, 2017:1).

Pada tahap/usia ini setiap anak tentunya akan melewati sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Ernawulan dan Mubiar dalam Safrudin (2017: 39), Pertumbuhan merupakan proses perubahan fisik yang terjadi pada anak. Pertumbuhan dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang bersifat kuantitatif, sebagai akibat dari adanya pengaruh luar atau lingkungan, atau bisa disebut dalam arti lain pertumbuhan mengandung arti adanya perubahan dalam ukuran dan struktur tubuh sehingga lebih banyak menyangkut perubahan fisik. Selain itu, pertumbuhan juga dapat didefinisikan sebagai perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada diri individu yang sehat dalam fase-fase tertentu. Mulai dari bertambahnya ukuran tubuh, berat,

tinggi, besar atau kecil. Menurut Fadillah & Khorida (2014: 49), proses pertumbuhan akan berlangsung secara terus-menerus bersamaan dengan berjalannya waktu sampai seorang anak menjadi dewasa (tua). Semakin bertambahnya usia seorang anak, maka secara normal berubah pula pertumbuhannya.

Sedangkan perkembangan merupakan suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental sebagai hasil dari keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan memiliki suatu urutan perubahan yang bersifat sistematis, yakni saling ketergantungan atau saling mempengaruhi aspek-aspek fisik dan psikis serta merupakan satu-kesatuan yang harmonis (Ernawulan, 2017: 40).

Pada masainilah pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara luar biasa, sehingga memunculkan berbagai keunikan pada diri masing-masing anak. Oleh karenanya, pada usia ini anak juga sering disebut dengan "*The Golden Age*". *Golden age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, artinya masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan-karakter yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya (Fadillah & Khorida, 2014: 48).

Namun, juga tidak terlepas dari peran orangtua maupun pendidik dalam membantu mengoptimalkan dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian yang dimiliki anak tersebut.

Oleh karena itu, penting akan adanya sebuah motivasi atau bimbingan yang harus diberikan kepada anak melalui sebuah pendidikan. Karena menurut

Safrufidin (2017: 68), Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah bentuk bimbingan yang diberikan secara terencana, memerlukan proses, memerlukan evaluasi guna mengoptimalkan perkembangan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pendidikan ini diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan orangtua dalam penciptaan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang setiap peserta didik.

Pembinaan ataupun bimbingan akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan apabila penerapan pendidikan anak usia dini (PAUD) tersebut juga sesuai dengan semestinya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Sedangkan menurut Ulfiani (2009: 48), Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun (PP No. 27/1990 Pasal 6) yang diselenggarakan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar/jenjang pendidikan selanjutnya. Lalu, pendidikan perlu dilakukan bagi anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun. Sementara Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Karena menurut Ulfiani Rahman (2009: 48), dalam pasal 9 dinyatakan dua hal pokok anak usia dini. Yakni: pertama, setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya; kedua, selain hak anak sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, khususnya anak yang menyandang cacat juga berhak memperoleh pendidikan luar biasa, sedangkan anak yang memiliki keunggulan juga berhak mendapat pendidikan khusus. Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting, sebab anak memiliki karakteristik perkembangan dan kemampuan tersendiri.

Maka dari itu, setiap orangtua harus benar-benar mengetahui apa saja yang dapat dilakukan untuk membantu mengembangkan kemampuan pada anaknya. Bukan hanya menyediakan sebuah tempat/ruang saja dalam membimbing atau membina anak, lembaga PAUD juga perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti: Nilai Agama dan Moral, kognitif, bahasa, sosial emosi, fisikmotorik, serta seni. Karena secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulus atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab (Suyadi dan Maulidya, 2013: 17).

Dalam meningkatkan pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan adanya pengetahuan dan keterampilan bagi pendidik. Karena masing-masing anak membutuhkan cara/stimulus yang berbedaa-beda dalam proses

meningkatkan perkembangan mereka sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda pula.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini sangat diperlukan sebuah konsep yang matang dalam pengimplementasiannya. Salah satunya dalam menentukan jenis kegiatan bermain maupun dalam penggunaan media bermain bagi anak. Media yang inovatif dan tidak membosankan tentunya akan lebih menarik dan mungkin lebih memudahkan anak ketika belajar hal baru yang ada di lingkungan mereka.

Setiap aspek perkembangan sangat penting untuk dikembangkan dan diperhatikan oleh setiap orangtua maupun pendidik. Salah satu aspek yang paling penting adalah aspek perkembangan kognitif. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, dan pengkhayalan, pengambilan keputusan, serta penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respons pada kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal. Faktor kognitif memiliki peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian aktivitas belajar senantiasa berhubungan dengan masalah memahami dan berpikir. Akan tetapi, tidak semua perkembangan anak dapat dikatakan berkembang baik hanya dengan satu sudut pandang penilaian atau hanya dilihat dari satu aspek saja, yaitu kognitif. Karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan, keterampilan, serta minat bakat yang berbeda-beda pula.

Banyak cara/stimulus yang dapat digunakan oleh orangtua maupun pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini,

bukan hanya dengan angka dan berhitung saja. Masih ada beberapa orangtua yang menganggap bahwa anak pintar itu adalah anak yang pandai dalam bidang matematika atau berhitung saja, sedangkan masih banyak kegiatan lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan yang unik tentunya akan menarik minat anak juga. Selain kegiatannya yang menarik, media yang digunakan juga sangat penting terhadap kelancaran belajar yang menyenangkan bagi anak. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satunya seperti yang ada di TA TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.

Di TA TK Al-Azhar Syifa Budi Solo menyediakan cukup banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Karena pada dasarnya, setiap kegiatan bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Baik itu kegiatan pembelajaran inti ketika sentra, ataupun di luar kegiatan sentra. Salah satu bentuk kegiatan di luar sentra adalah ekstrakurikuler. Terdapat beberapa jenis ekstrakurikuler yang ada di TA TK Al-Azhar, salah satunya adalah pembelajaran/pengajaran alat musik *keyboard* yang dilakukan oleh guru kepada anak melalui kegiatan ekstrakurikuler *keyboard* tersebut. Menurut Heri Wibowo, dalam Sudirman, (2015:2) Pengembangan diri/ekstrakurikuler adalah aktifitas mengajari diri kita untuk beraktualisasi sepenuh-penuhnya. Jadi, potensi yang dimiliki anak akan lebih dipahami oleh diri anak sendiri dan dioptimalkan sesuai porsinya sendiri, karena anak benar-benar melakukan apa yang mereka sukai dan ada

pada diri mereka (bakat). Pada kegiatan pembelajaran ini berhubungan dengan musik, alat/media yang digunakan adalah salah satu jenis alat musik yaitu *keyboard*.

Menurut Dina Indriana (2011: 13), media sendiri adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sehingga, dengan menggunakan media dalam bermain atau belajar, tentunya akan lebih memudahkan anak dalam menerima informasi baru.

Dalam hal ini media yang digunakan adalah alat musik, yaitu *keyboard* sebagai medianya/alatnya. Menurut Indra, (2016:18) *keyboard* adalah alat musik yang digunakan untuk mengiringi sebuah lagu. Harpischord, Organ dan Accordeon adalah contoh-contoh instrumen *keyboard* yang dikenal dengan baik. *Keyboard* memungkinkan pemain memainkan beberapa nada pada waktu yang sama dengan mudah dan tepat. Semua instrumen *keyboard* cukup baik untuk dimainkan secara tunggal. Sehingga, pembelajaran/pengajaran *keyboard* dalam kegiatan ekstrakurikuler ini merupakan pengembangan diri yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan lain anak dengan menggunakan alat/media *keyboard* dalam proses kegiatannya.

Dengan bermain alat musik, ini erat kaitannya dengan seni khususnya adalah seni musik. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, musik sendiri merupakan ilmu atau seni menyusun nada atau suara, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan suara atau komposisi (suara) yang

mempunyai keseimbangan dan kesatuan dengan perkataan lain, nada atau suara disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, bunyi, lagu serta keharmonisan yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi (Novi Mulyani, 2017: 12).

Dengan mengenal musik/bermain musik adalah satu cara berbeda yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Apakah ada hubungannya antara musik/bermain musik dengan perkembangan kognitif anak. Kognitif sendiri adalah perkembangan yang sangat berhubungan dengan kegiatan berpikir ataupun mengingat. Pada hal ini erat kaitannya dengan otak anak. Menurut Maimunah Hasan (2010: 121-125), bermain musik/mendengarkan musik merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam melatih kemampuan koordinasi otak anak. Yaitu dengan melatih koordinasi otak kanan dan otak kiri mereka. Banyak penelitian yang mengemukakan bahwa tanggung jawab otak kiri berbeda dengan otak kanan. Setiap orang pasti mempunyai belahan otak yang dominan dalam kehidupannya. Seperti bahwa, otak kiri erat kaitannya dengan menganalisis, bertanggung jawab untuk pengukuran, logika, Matematika. Sedangkan otak kanan berhubungan dengan tanggung jawab, seni, kreativitas, intuisi dan penggunaan kata-kata. Dan aktivitas yang terbukti meningkatkan hubungan belahan otak ini adalah aktivitas yang menggunakan kedua bagian belahan otak ini secara bersamaan. Misalnya menggunakan kedua tangan kanan dan kiri secara bersamaan, merangkak, berenang, memukul alat musik drum, ataupun dalam hal ini memainkan *keyboard* dengan kedua tangan secara bersamaan. Permainan lainnya mungkin bisa dengan menyetelkan anak sebuah



lagu, dan anak diminta untuk mendengarkan dan memahami tempo atau suara lewat ketukan yang akan dilakukan anak melalui permainan alat musik yang mereka mainkan. Permainan ini yang dapat mengkoordinasi atau menyeimbangkan antara dua belahan otak anak tersebut serta dapat menguatkan ingatan audio anak dan pengenalan pola serta menguatkan koneksitas atau hubungan otak yang dapat membantu kecerdasan pada anak.

Menurut Novi Mulyani (2017: 21-24), dengan bermain musik dapat meningkatkan minat bakat serta pengalaman anak terhadap musik atau hal baru yang belum pernah mereka dapat sebelumnya. Serta dalam proses ini sangat membantu anak untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang bunyi dan cara memainkan alat musik sesuai dengan yang diharapkan.

Schellenberg (Seefeldt & Wasik, 2008: 298) dalam Novi Mulyani, menghubungkan musik dengan sederetan keterampilan kognitif. Anak-anak yang sudah ambil bagian dalam pendidikan musik selama satu tahun, mempunyai peningkatan kecerdasan umum. Peningkatan kecerdasan umum tersebut berkaitan dengan periode perhatian terpusat, hafalan, dan konsentrasi yang diperlukan saat mendengarkan musik, bermain musik, atau menciptakan musik. Karena proses menghafal, konsentrasi juga termasuk ke dalam indikator kognitif pada anak usia dini. Menurut Rae Pica (2012: 84), Karena dengan bermain musik, dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan bunyi pada anak, membedakan antara bersuara dan diam, serta berlatih menghitung (ketukan) kepada anak. Selain itu contoh lainnya adalah kegiatan ketika anak mengenal berbagai nada, mengenal berbagai not yang termasuk kedalam kegiatan pengetahuan/persepsi mereka untuk mengingat berbagai not yang ada,

bagaimana mereka bisa menghafalkannya, bagaimana anak bisa menyeimbangkan ketukan antara permaiannya *keyboard* mereka dengan ritme suara yang ada pada *keyboard*, pengembangan koordianasi/keseimbangan antara indera anak seperti mata untuk melihat not-not yang harus ditekan pada tuts, telinga untuk mendengar bahwa not yang ditekan tidak salah, serta peraba (jari) untuk menekan tutsnya. Sehingga, kegiatan bermain musik atau bermain *keyboard* ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan, selama ini masih banyak yang beranggapan bahwa pelajaran musik merupakan pelajaran yang terpisah antara matematika ataupun sains. Namun, seni merupakan kegiatan yang berada di atas area keilmuan lainnya. Dengan demikian, seni dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menguntungkan bagi anak-anak dalam segala aspek pendidikannya, dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti perkembangan zaman yang terus mengalami perubahan.

Maka dengan adanya kegiatan pembelajaran/pengajaran *keyboard* dalam ekstrakurikuler ini bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan minat, bakat, dan keterampilan/keahlian yang dimiliki oleh anak saja, akan tetapi juga bertujuan dalam pengembangan dini anak dalam bidang lainnya, seperti pengembangan kecerdasan musikal, pengembangan motorik halus, serta meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Karena pada dasarnya setiap kegiatan dapat mengembangkan berbagai macam kemampuan yang dimiliki oleh anak, dan setiap kegiatan pasti juga akan mempengaruhi berbagai macam aspek perkembangan pada anak usia dini. Dalam hal ini tujuan utama pengadaan pembelajaran *keyboard* yang ada di TA-TK Al-Azhar

Syifa Budi Solo dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler memang bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak saja. tetapi, pengembangan kognitif merupakan salah satu dari tujuannya.

Setiap kegiatan dan media yang inovatif tentu akan menarik perhatian anak, membantu perkembangan anak, serta tidak membosankan bagi anak. Karena pada dasarnya konsep anak di sekolah adalah bermain bukan belajar. Di sinilah peran pendidik dan orangtua harus pandai dalam memanfaatkan kegiatan dan media bagi anak mereka.

Dengan adanya kegiatan lain yang berbeda ini, yaitu pembelajaran *keyboard* diharapkan bukan menjadi kegiatan tambahan yang akan menjadi beban bagi anak untuk mau mengikuti setiap kegiatan yang ada agar anak mau belajar, namun lebih ke kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan dan berbeda, diharapkan kegiatan ini dapat membantu mengembangkan kemampuan mereka, serta membebaskan anak untuk memilih mana yang sesuai dengan minat, bakat, serta keterampilan yang ada pada diri mereka sendiri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat beberapa orangtua yang menganggap anak pintar itu yang pandai berhitung dalam bidang matematika.
2. Masih jarang lembaga pendidikan anak usia dini yang mengadakan pembelajaran *keyboard* melalui kegiatan tambahan/ekstrakurikuler yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Sedangkan di

TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo sudah menggunakan/menerapkan kegiatan tersebut.

3. Kegiatan pembelajaran di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo mempunyai tujuan dalam berbagai pengembangan, pembelajaran bukan hanya bertujuan mengembangkan kemampuan dalam bidang seni musik saja, namun juga dalam kognitif.
4. Di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, terdapat seorang anak yang telah memperoleh prestasi dalam mengikuti salah satu kompetisi keyboard yang ada di Solo.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam rangka menjaga agar pelaksanaan penelitian ini berlangsung secara efektif dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang ingin diteliti adalah tentang bagaimana implementasi pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo tahun 2018/2019.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Implementasi Pembelajaran Keyboard Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun 2018/2019 ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperoleh data dan mengetahui informasi bagaimana implementasi pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK AL-Azhar Syifa Budi Solo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh adanya pengajaran alat musik melalui kegiatan pembelajaran *keyboard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan kegiatan serta media pengajaran yang menarik untuk anak.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan bagi semua kalangan pendidik dalam rangka mewujudkan suasana belajar mengajar yang inovatif dan menyenangkan.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak usia dini dan menjadi acuan baru bagi guru dalam hal pemecahan masalah yang berkaitan dengan kemampuan kognitif.

b. Bagi murid

Penelitian ini diharapkan dapat membantu murid dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman baru yang nantinya dapat dijadikan sebagai modal ketika akan terjun/terlibat di dunia pendidikan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran *Keyboard***

###### **a. Pengertian Pembelajaran *Keyboard***

Sebelum pembahasan tentang pengertian pembelajaran keyboard. Untuk lebih mudahnya peneliti akan membahas tentang pembelajaran dan *keyboard*.

Menurut Syaiful Sagala (2017: 61), pembelajaran adalah membelajarkan siswa dengan menggunakan proses pendidikan serta teori belajar untuk membimbing dan membelajarkan siswa dengan tujuan menciptakan tujuan pembelajaran dan pendidikan yang diharapkan, dengan menggunakan komunikasi secara dua arah yang dilakukan oleh guru dan murid/siswanya. Yang mana pendidik sebagai pengajarnya, sedangkan peserta didik adalah yang belajar.

Adapun pengertian *keyboard* menurut Suharto (1987: 31) dalam Rita Nurinda Meirawati (2017: 25-26), *keyboard* merupakan alat musik yang memakai bilah-bilah dalam susunan bentuknya khusus yang terdiri dari tuts berwarna hitam dan putih untuk dapat dimainkan dengan jari-jari pemain. Perolehan bunyinya berasal dari cara pukulan, tiupan atau secara elektronik.

Sedangkan Menurut (Tambajong, 1982: 285) dalam Rita Nurindah Meirawati (2014: 25-26), *Keyboard* merupakan salah satu alat musik *electrophone*. *Keyboard* dalam bahasa Perancis "*clavier*", Italia

“*tastatuna*”, Belanda “*clavier*”, dan Indonesia menjadi “klavir”, yaitu instrument dengan suatu susunan kunci yang ditata horizontal dan menghasilkan bunyi antara piano, ogel, klavikord, dan harpsichord.

Menurut Aserani Kurdi (2011) dalam Yustinus, dkk (2012: 4), alat musik *keyboard* adalah alat musik yang berbentuk bidang atau papan (*board*) yang memiliki bilah-bilah (*tuts*) hitam dan putih sebagai nada-nada yang terbentuk secara berurutan dan matematis berdasarkan frekuensi getaran suaranya. *Tuts* tersebut berwarna hitam dan putih. Tutshitam dan putih biasanya menentukan tinggi rendahnya tingkatan nada/not yang ada pada keyboard tersebut.

Sedangkan menurut Soewito (1996: 725) dalam Rita Nurinda Meirawati (2014: 25), *keyboard* merupakan suatu alat musik yang hampir menyerupai/ penyempurnaan dari piano. Dan merupakan alat musik tekan elektronik mutahir. *Keyboard* terdiri dari berbagai macam bentuk dan ukuran, ada yang menggunakan kuda-kuda, dan ada pula yang disandang langsung oleh pemainnya.

Alat musik *keyboard* memiliki bagian macam irama, tempo dan warna suara-suara musik yang telah terprogram dengan sempurna yang cukup dimainkan satu orang. Seorang pemain *keyboard* tinggal menekan tombol-tombol yang telah diatur untuk memiliki irama, tempo atau suara apa saja yang diinginkan. Berdasarkan sumber bunyinya, keyboard antar lain berupa piano, organ, akordion, dan pianika (Jamalus: 41).



Sedangkan Menurut (Dita, 2016: 66), *Keyboard* merupakan alat musik yang bisa dikategorikan sebagai bagian dari furniture yang indah, yang bisa dijadikan pajangan di rumah. Perbedaannya, furnitur yang satu ini dilengkapi dengan mesin modern yang berfungsi untuk memainkan musik sebagai hiburan. Karenanya, alat musik ini harus membutuhkan perawatan yang baik dari si pemiliknya. *Keyboard/piano* adalah alat musik yang sangat kompleks dan terdiri dari material-material yang mahal. Ada lebih dari 9.000 bagian pada kunci ditambah dengan bagian kombinasi lainnya. Jika dianalisis material keyboard/piano, akan terlihat kayu dengan kualitas tinggi, besi, baja, tembaga, plastik, kuningan, kapas, bahan perekat (lem), dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *keyboard* merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, mengembangkan kemampuan, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki anak dalam belajar mengenal keyboard dan belajar cara memainkannya yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bermain keyboard serta mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

#### **b. Metode pembelajaran *Keyboard***

Harlock (1991) dalam Mursid (2015: 37) menyatakan, metode adalah satu cara yang digunakan dalam pembelajaran anak ketika belajar. Metode merupakan suatu cara yang dapat digunakan dan dipilih guru untuk membimbing anak/mengajari anak suatu hal. Dan

diharapkan metode apapun itu yang dipilih oleh guru bisa bertujuan untuk membantu mempermudah gurudalam mengajar anak dan lebih memudahkan anak dalam menerima. Adapun metode-metode yang digunakan guru dalam pembelajaran keyboard ini antara lain:

1) Metode Bercakap-cakap (Berdialog)

Metode bercakap-cakap merupakan metode yang dilakukan oleh guru dan anak dalam mengkomunikasikan sesuatu, ide, gagasan, pendapat, perasaan dan kebutuhan orang lain. Dalam penerapannya, guru menggunakan metode ini pada proses awal pembelajaran akan dimulai atau ketika proses apersepsi. Guru meminta anak untuk menyampaikan pendapat mereka tentang apa itu *keyboard* dan segala hal tentang *keyboard*, guru bertanya kepada anak dan anak menjawab/ saling bertukar pikiran, ini bertujuan agar anak aktif dan lebih kritis, serta berani menyampaikan pendapat mereka dihadapan guru dan teman-temannya.

2) Metode Bernyanyi

Metode bernyanyi merupakan metode yang banyak digemari oleh anak, metode bernyanyi digunakan guru untuk mempermudah anak dalam menerima informasi dan memunculkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Dalam penerapannya, sebelum memulai pembelajaran inti, guru biasanya mengajak anak untuk menyanyi bersama dan disesuaikan dengan tema pada kegiatan sentra pada hari itu. Selain itu, untuk

memudahkan anak mengenal dan menyebutkan not angka, guru juga mengajarkan anak dengan cara bernyanyi, sehingga anak akan cepat hafal dan bisa menyebutkan not-not angka yang ada pada lagu tersebut. Misalnya lagu “ambilkan bulan bu.. jika anak sudah bisa, maka liriknya akan diganti dengan sol sol do re mi mi.. 551233...” seperti itu. Selain itu, dengan menyanyi bersama akan membuat anak lebih bersemangat.

### 3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode yang dilakukan guru dengan menunjukkan cara melakukan sesuatu atau membuat sesuatu, yang berupa langkah-langkah beserta penjelasannya. Dalam penerapannya, guru membimbing dan mencontohkan langsung kepada anak bagaimana cara memainkan *keyboard* nya, seperti bagaimana posisi jari yang benar, bagaimana cara menekan tuts yang benar, baru anak mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan/diajarkan oleh guru, sembari menggunakan metode bernyanyi, ini mempermudah anak dalam mengingat not yang sedang mereka mainkan jadi anak memainkan sambil menyanyikan lagu dari not tersebut.

#### c. Tujuan Pembelajaran *Keyboard*

Adapun tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bertujuan untuk mencapai segala sesuatu yang diharapkan oleh guru terhadap perkembangan anak melalui

proses pembelajaran Henry Ellington (1984) dalam Syaefull Muhammad (2013).

- 2) Bertujuan mengajarkan dan mengembangkan tingkah laku dan perkembangan yang baik setelah proses pembelajaran telah terlaksana. Oemar Hamalik (2005).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *keyboard* merupakan proses atau upaya pengajaran yang dilaksanakan oleh pendidik untuk mencapai segala hal yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran *keyboard* tersebut, baik tingkah laku/sikap, pengetahuan, perkembangan anak, ataupun dalam hal ini adalah kemampuan anak dalam memainkan *keyboard* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

#### **d. Manfaat Pembelajaran *Keyboard***

Nana Syaodih Sukmadinata (2002) dalam Syaefull Muhammad (2013), menyatakan 4 manfaat pembelajaran. Antara lain sebagai berikut:

- 1) Dengan pembelajaran terdapat proses komunikasi antara pendidik dan pesertadidik tentang apa yang akan dilakukan, sehingga anak akan paham dan dapat melakukan apa yang harus dilakukan secara mandiri. Dalam hal ini proses komunikasi terjadi ketika guru mengajari anak tentang belajar memainkan *keyboard*.
- 2) Memudahkan guru dalam memilih dan menyusun bahan ajar. Selain tidak membosankan, media yang menarik atau kegiatan yang berbeda pasti akan lebih menarik bagi anak.

- 3) Membantu guru dalam menentukan media dan bahan ajar apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk membantu mengembangkan kemampuan anak tersebut.
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian. Dalam hal ini penilaian yang dilakukan bukan seperti kegiatan pada pembelajaran inti, melainkan sesuai dengan bentuk kegiatannya dan indikator kognitif tertentu saja yang ingin dicapai melalui kegiatan ini. Namun bukan menjadi kegiatan inti yang digunakan untuk pengembangan kognitif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran keyboard adalah terdapat proses komunikasi antara guru dan anak, dengan demikian guru mengetahui karakter dari masing-masing anak dan tau bagaimana cara yang akan dilakukan untuk memilih jenis kegiatan atau media yang akan digunakan, dalam hal ini menggunakan media alat musik keyboard yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

## **2. Ruang Lingkup Pembelajaran *Keyboard***

*Keyboard* biasanya menjadi daya tarik tersendiri untuk berbagai usia dalam menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, anak-anakpun nampaknya juga mulai tertarik dengan alat musik satu ini. Cukup banyak les-les khusus yang mengajarkan dan memfasilitasi untuk melatih anak belajar *keyboard*, dan teknik-tekniknya pun juga cukup banyak. Ketika akan memainkan *keyboard*, akan lebih baik jika kita harus mempelajari

teknik dan langkah-langkahnya terlebih dahulu. Menurut Thursan Hakim (2005: 7) dalam Meirawati (2014: 26), adapun langkah-langkah bermain *keyboard* sesuai dengan teknik dasar. Dan teknik tersebut antara lain :

1) Posisi Bermain *keyboard*

Posisi duduk dan posisi tangan pada saat bermain *keyboard* perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar adalah selalu tegak, dan posisi tangan pada saat bermain *keyboard* adalah menekuk sedikit jari-jari seolah sedang memegang bola. Posisi yang salah dalam bermain *keyboard* dapat mengakibatkan lekas capek dan berakhir dengan permainan yang kurang bagus. Karena bermain *keyboard* bukan hanya berhubungan dengan baik tidaknya teknik atau suara yang muncul, melainkan juga menunjukkan penampilan dalam bentuk keindahan visual oleh si pemain.

2) Cara Memainkan/Teknik Dasar/*Fingering*

*Fingering* merupakan tahap yang paling penting dan utama ketika seseorang akan belajar bermain keyboard. Teknik dasar ini dilakukan agar posisi jari tangan kita saat bermain keyboard ada dalam posisi yang benar. Seperti bagaimana cara/posisi jari yang benar dalam menekan tuts, bagaimana menaruh posisi jari yang benar pada tuts, untuk melatih tempo jari dan ketukan, serta untuk melatih bentuk jari-jari kita saat bermain di atas tuts *keyboard* ada dalam posisi sempurna.

3) *Reading*/Mengenal Notasi

*Reading*/membaca not balok atau *combo partitur*, ini dilakukan ketika seseorang sudah mulai berkembang atau sudah melakukan

fingering/pemanasan jari-jari dengan benar. Semua proses tentunya bertahap, begitupun ketika bermain keyboard. Membaca not dilakukan untuk mengetahui not apa dan terletak dibagian mana yang harus ditekan/dimainkan oleh si pemain. Pengatahuan kita akan penguasaan not balok sangat dibutuhkan. Karena jika kita tidak mengenal not balok, tentunya kita tidak akan bisa menjalankan chord sebuah lagu. Misalnya saja jika kita sudah mengenal *trable clef* (kunci G) dan lainnya, juga mengenal *key signature* seperti kres (#) ataupun mol (b), maka akan memudahkan kita dalam bermain musik yang ingin kita kuasai termasuk *keyboard*. Karena sewajarnya, sebelum memainkan keyboard/menekan tuts akan lebih baik jika sudah mengetahui berbagai macam not maupun chord yang ada pada *keyboard* tersebut.

### **3. Kemampuan Kognitif**

#### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Kognitif menurut Soemiarti Patmonodewo (2008: 27), diartikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan kecerdasan dan berpikir. Kognitif mempunyai pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, serta merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolok ukur

perkembangan kecerdasan. Perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman pada setiap anak. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang sedang dihadapi.

Sedangkan menurut Mansur (2007: 34), perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Perkembangan kognitif mencakup peningkatan kemampuan memahami simbol abstrak di dalam manipulasi lingkungan dalam peningkatan kemampuan memahami memori dan berpikir.

Menurut Jean Piaget dalam Singgih D Gunarsa (1997: 136), berpikir erat kaitannya dengan “kognisi”, kognisi sendiri meliputi aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Kognisi merupakan sesuatu fungsi mental yang berhubungan dengan proses mengetahui. Proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan persoalan/permasalahan. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil dari kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Interaksi inilah yang disebut dengan kognisi. Berdasarkan hasil interaksi yang dilakukan oleh anak maka akan mengembangkan sebuah *scheme* (skema). Skema merupakan memori atau gambaran anak tentang sesuatu.



Selain skema, Piaget juga menunjukkan pentingnya adaptasi dalam belajar. Adaptasi merupakan proses anak menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan situasi baru di lingkungannya. Dan adaptasi dilakukan dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses menggabungkan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki. Adapun akomodasi merupakan proses perubahan skema, baik secara temporer maupun permanen agar sesuai dengan fakta yang ada di lingkungan Suyanto (2005: 94-97).

Menurut Suyanto (2005: 86-87), terdapat beberapa teori yang ada dalam proses kognisi, salah satunya adalah salah teori kognitif (*cognitive learning theory*) adalah *information processing theory* (teori proses informasi). Robert Gagne merupakan salah satu tokoh pencetus teori ini, teori ini memandang belajar adalah proses memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Selain itu, juga membahas bagaimana anak menggunakan informasi untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Ada beberapa istilah penting untuk memahami teori proses informasi, yaitu input (masukan), *short-term memory* atau working memory (memori jangka pendek), *long-term memory* (memori jangka panjang), persepsi, organisasi informasi, menyimpan, dan mengingat informasi, serta merespon.

Input merupakan informasi atau rangsang dari lingkungan yang diterima anak melalui organ sensoris (indra). Rangsang berupa sinar

yang diterima oleh mata, suara oleh telinga, bau oleh hidung, rasa oleh lidah, panas-dingin kasar-halus oleh kulit. Indra mengubah rangsang yang diterima menjadi arus listrik (impuls). Yang selanjutnya dialirkan ke otak melalui saraf sensoris. Otak akan menerima input dan secara otomatis akan mencari informasi yang sebelumnya sudah ada dalam otak untuk mengolahnya dalam jangka pendek (*short-term memory*) atau *working memory*. Meningkatkan STM (*short-term memory*) tidak identik dengan menyuruh anak untuk menghafal. Sebab menghafal adalah proses mengingat kembali *long-term memory* (LTM).

Mengingat menurut Slamet Suyanto, adalah proses memanggil kembali informasi yang telah tersimpan sebagai LTM ke dalam STM. Mengingat bukanlah kegiatan yang sederhana. Kemampuan mengingat ditentukan oleh beberapa faktor, seperti organisasi memori, otomatisasi, dan STM. Memori yang diorganisasi dengan baik akan mudah untuk diingat, sedangkan informasi yang tersimpan dengan tidak teratur dan tidak tertata akan sulit diingat. Penataan memori ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, antara lain dengan menunjukkan sesuatu yang menarik atau menyita perhatian anak. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran/kegiatan di TK harus menggunakan cara dan media yang inovatif serta menarik bagi anak.

Karena menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009: 63), salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan/perkembangan kognitif pada anak adalah dengan bermain. Karena dengan bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan

lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak akan menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Selain menyenangkan bagi anak, bermain juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam belajar sesuatu melalui permainan yang mereka lakukan.

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak baik itu dalam proses berpikir, mengingat yang berupa mengingat jangka panjang dan pendek, menghafal, mengenal dan menyelesaikan persoalan, serta belajar dengan cara bermain maupun berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan untuk mengetahui dan memahami hal baru yang ada di lingkungan mereka.

#### **b. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini harus dilakukan sejak dini mungkin, karena pada usia inilah anak benar-benar akan tumbuh dan berkembang secara optimal. Sehingga pendidik maupun orangtua haruslah memperhatikan setiap aspek perkembangan yang dialami oleh anaknya. Sehingga penting akan adanya pemahaman tentang

pengembangan kognitif. Karena pada dasarnya, setiap pengembangan aspek dan cara yang digunakan mempunyai sebuah tujuan. Menurut Susanto (2011: 48), pengembangan kognitif dimaksudkan/dilakukan agar anak mampu mengeksplorasi apa yang ingin mereka dapat di lingkungan sekitara mereka, seperti pengetahuan baru, lingkungan baru, sehingga anak diharapkan mampu melakukan itu semua untuk mengembangkan kemmapuan inderanya juga. Karena setiap hal dilakukan oleh manusia adalah menggunakan indera sebagai alat untuk melakukannya. Dengan demikian anak mampu menggali dan memahami informasi dan pengetahuan baru yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dalam hal ini, Piaget berpendapat bahwa penting akan adanya pengembangan kognitif pada anak usia dini, dan pendapat tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar , dan dirasakan. Sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh sesuai apa yang dia pikirkan dan pahami.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. Baik dengan orang-orang baru, maupun di lingkungan mereka.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Artinya anak mampu menghubungkan dan memahami antar peristiwa yang terjadi/dialami.

- 4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi dari pengembangan kognitif adalah agar anak mampu mengeksplorasi dunia luar mereka dengan lingkungan dan orang baru yang ada di sekitar mereka, dan mampu mengotimalkan indera yang dimiliki untuk memahami apa yang mereka lihat di lingkungan baru yang mereka tempati, juga untuk membantu mengembangkan segala aspek dan proses yang terjadi pada perkembangan ini seperti membantu anak mengembangkan persepsi, melatih ingatan, memahami simbol-simbol, agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran terhadap lingkungan mereka, serta memecahkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi. Jadi, penting akan adanya sebuah pengembangan kognitif bagi anak usia dini, baik dilakukan oleh orangtua ataupun pendidik, agar perkembangan yang terjadi pada anak sesuai dengan yang diharapkan.

### c. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Terdapat beberapa tahap perkembangan kognitif pada anak usia dini. Antara lain: tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan praoperasional konkret, serta tahapan formal-operasional. Menurut Piaget dalam El Fira (2017: 105-112), tahapan kognitif dibagi menjadi 4, antara lain:

#### 1) Tahap I:Sensorimotor (0-2 tahun)

Anak sejak lahir sampai usia sekitar satu dan dua tahun memahami objek di sekitarnya melalui sensori dan aktivitas motor atau gerakannya. Dengan kata lain pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflex dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Anak lebih mendapatkan pengalamannya dengan tubuh dan inderanya sendiri. Setelah ia mampu berjalan dan mampu memanipulasi benda-benda, mulailah ia memanipulasi objek-objek di luar dirinya. Piaget dalam Suyanto (2005: 53-67) membagi tahap ini menjadi 4 tahapan, antara lain:

##### a) Tahaprefleks (reflexive stage), usia 0 hingga 1 bulan

Pada tahap ini gerak refleks sangat dominan. Anak secara otomatis akan merespon rangsangan yang datang kepada dirinya, respon akan terjadi secara refleks, seperti ia akan menangis pada saat merasa haus, lapar, pakaiannya basah, kepanasan ataupun ketika ia sedang merasa kedinginan.

- b) Reaksi sirkuler primer (*primary circular reactin*), usia 1 hingga 4 bulan

Tahap ini disebut demikian karena dua hal (a) anak melakukan gerak refleks terhadap anggota tubuhnya (*primary*); dan (b) anak mengulang gerak tersebut (*circular*). Sebagai contoh, anak tidak sengaja memasukkan jempol ke mulutnya.

- c) Reaksi sirkuler sekunder (*secondary circular reaction*), usia 4 hingga 8 bulan

Pada usia 4-8 bulan anak bukan hanya menaruh perhatian pada tubuhnya saja, namun anak juga mulai tertarik pada benda-benda yang ada di sekitarnya, ataupun orang yang ada di sekitarnya misalnya wajah ibunya, ataupun botol minum yang ia pegang.

- d) Koordinasi skema sekunder (*coordimnation of secondary schemata*), usia 8 hingga 12 bulan

Anak pada usia ini sudah menggunakan memori hasil pengalaman sebelumnya untuk mereaksi suatu rangsang. Mereka melihat/memperhatikan apa yang dilakukan oleh orang lain dan mulai menirukannya.

- 2) Tahap II: Preoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuannya melakukan permainan simbolis (*symbolic play* atau *pretend play*).

Misalnya menggerakkan balok kayu seakan-akan seperti mobil-mobilan.

Menurut Piaget dalam Singgih (1997: 152-161), anak-anak pada masa konkret-praoperasional ini bisa melakukan tugas-tugas konservasi dengan baik, karena anak-anak pada masa ini telah mengemabangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi yakni:

a) Negasi

Pada masa pra-operasional anak telah mengerti proses apa yang terjadi di antara kegiatan itu dan memahami hubungan-hubungan antara keduanya. Pada deretan benda-benda anak bisa (melalui kegiatan mentalnya) mengembalikan atau membatalkan perubahan yang terjadi sehingga bisa menjawab bahwa jumlah benda-benda (misalnya biji-biji damnya) adalah tetap sama.

b) Hubungan Timbal Balik (Resiprokasi)

Ketika anak melihat bagaimana deretan dari benda-benda itu diubah, anak mengetahui bahwa deretan benda-benda bertambah panjang tetapi tidak rapat lagi dibandingkan dengan deretan lain.

c) Identitas

Anak pada masa konkret-operasional ini sudah bisa mengenal satu-persatu benda-benda yang ada pada deretan-deretan itu. Anak bisa menghitung, sehingga meskipun benda-



benda dipindahkan, anak akan mengetahui bahwa jumlah tetap sama. Dengan demikian anak akan berpikir dan akan melakukannya.

3) Tahap III: Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahapan ini anak mulai mampu mengatasi masalah yang berkenaan dengan konservasi, perceptual concentration, dan egosentrism, namun masih dalam masalah yang bersifat konkret, belum bersifat abstrak. Dalam tahapan inilah anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret.

4) Tahap IV: Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahap ini dicapai anak usia 11-15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbebas dari kejadian langsung. Ia dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logikanya. Pada tahap ini anak mulai dapat melakukan banyak hal seperti; 1) Berpikir secara hipotesis dan deduktif, artinya ia mampu membuat kesimpulan dari berbagai premis-premisnya. 2) berpikir secara abstrak, artinya pada tahap ini anak dapat berpikir secara abstrak dan reflektif. Hal ini dilakukan ketika anak mendapatkan suatu persoalan dan mampu mencari berbagai cara untuk menyelesaikan persoalan tersebut. 3) mampu membuat analogi, artinya pada tahap ini anak telah mampu memahami analogi, anak akan mencoba menghubungkan analogi tersebut dengan kenyataan yang sesungguhnya. Oleh karena itu

pada tahap ini guru dapat menggunakan gambar, simbol, ataupun analogi untuk menerangkan suatu pokok persoalan. Uraian tersebut dapat memberkan pemahaman bahwa pada tahap ini penalaran dan logika anak remaja sudah beroperasi dengan utuh.

#### **d. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud RI No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

##### **1. Belajar dan pemecahan Masalah :**

- Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Misalnya ketika sedang bermain atau belajar bermain *keyboard*, anak mengalami kesulitan ketika memainkan atau anak mengalami kesalahan dalam bermain, itu merupakan sedikit masalah yang ada pada kegiatan tersebut. Dalam hal ini akan terlihat apa yang akan dilakukan anak ketika mengalami suatu permasalahan. Pada pengembangannya, di tk al azhar, jika anak mengalami kesalahan guru membiasakan anak untuk bertanya atau ketika anak merasa salah anak harus mengulang dari awal. Namun juga terlihat anak yang mempunyai inisiatif sendiri dan sadar bahwa mereka merasa salah ketika memainkan keyboard, apa yang harus dilakukan. Anak akan mengingat not yang seharusnya ditekan, bukan not lain sampai benar sesuai yang

seharusnya. Sehingga kesalahan atau masalah akan berhasil diselesaikan oleh anak-anak sendiri.

## 2. Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik diartikan sebagai proses dimana anak mampu mempresentasikan satu hal dengan hal yang lainnya. ( Jamaris, 2006: 23). Adapun indikatornya sebagai berikut:

- Menyebutkan lambang bilangan 1-10. Menyebutkan not-not angka yang dikenalkan oleh guru seperti awal mengenalkan angka dan anak menyebutnya 1234567. Ika sudah baru dikenalkan atau diumpamakan bahwa 1 adalah do, 2 adalah re dan seterusnya.
- Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Sebelum bermain keyboard terdapat proses pengenalan baik berupa alat musiknya, not, dan ritme atau ketukan yang harus diajarkan kepada anak. Dalam hal ini proses penghitungan terjadi ketika anak belajar mengenal dan menghafal not lagu, misalnya lagu “ambilkan bulan bu”, disini anak akan diajarkan bagaimana ketukannya dalam lagu ini, lambat, sedang ataukah cepat. Pada penerapannya ketika bermain keyboard anak juga harus menghitung anak harus mena kn tuts atau harus mulai masuk ke lagu dalam hitungan ke berapa, misalnya 1,2,3,4 (ke empat ) anak juga harus mengingat dan menyebut ketukannya sambil menghentakkan kaki atau tangan satunya untuk menghitung

agar ketukan dan permainan keyboardnya berjalan dengan benar/dengan tempo yang benar.

- Mencocokkan bilangan dengan lambang huruf vocal dan konsonan. Dalam hal ini pengembangannya dengan mengajarkan bagi anak yang sudah mulai terlihat meningkat daripada yang lain. Jika anak yang sudah bisa menggunakan kedua tangannya, anak akan dikenalkan dengan chord atau kunci-kunci dasar. Yaitu CDEFGAB, pencocokkannya adalah dengan mengenalkan atau anak harus paham bahwa 1/Do itu adalah kunci C jika anak menekan pada tutsnya (1=C), jadi secara tidak langsung akan mencocokkan angka dengan huruf vocal ataupun huruf konsonan.

#### **e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Fikriyati (2013: 57), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain:

##### 1) Lingkungan

Lingkungan merupakan suatu tempat yang ditinggali oleh seseorang. Dalam hal ini lingkungan yang penuh kasih dan cukup rangsangan, kemungkinan besar akan meningkatkan taraf kecerdasan anak. Stimulasi lingkungan yang baik akan menyebabkan penambahan keterbatasan korteks (lapisan) otak, penambahan jumlah sinaps (penghubung) per neuron (sel saraf), dan penambahan pembuluh kapiler.

## 2) Kematangan

Perkembangan susunan saraf yang matang akan menjadikan fungsi-fungsi organ tumbuh sempurna, fungsi-fungsi indra menjadi lebih sempurna. Artinya, kematangan susunan sel saraf juga akan mempengaruhi perkembangan pada masing-masing anak.

## 3) Pengaruh sosial

Hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, seperti pengasuhan, stimulus yang baik dari orang-orang sekitar dan pendidikan akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Pengasuhan yang hangat dan penuh kasih sayang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak.

## 4) Faktor Hereditas / Keturunan

Teori hereditas pertama kali dipelopori oleh seorang ahli fisafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dalam hal ini maksudnya adalah manusia atau setiap anak mempunyai kemampuan atau bajkat dari lahir yang berbeda-beda satu anak dengan anak lainnya. Oleh karena itu hasil dari stimulus yang diberikan pasti juga akan berbeda, meningkat atau belum perkembangan kognitif anak tidak bisa disamakan. Misal anak A sudah berkembang, anak B belum berkembang hanya dilihat dengan satu stimulus yang sama. Karena anak mempunyai cara yang berbeda-beda dan dalam waktu yang berbeda pula sudah

bisa dibidang berkembang atau belumnya. ya karena memang tadi tidak terlepas dari kemampuan dari lahirnya. Bisa saja anak menonjol dalam bidang lain selain kognitif. Jadi tidak bisa dipaksakan harus berkembang dalam aspek ini atau itu saja. Semua ada porsinya masing-masing.

#### 5) Pembentukan

Pembentukan merupakan keadaan di luar dirinya yang dapat dibentuk yang mempengaruhi pengetahuan atau intelegensinya baik dibentuk dengan sengaja ataupun tidak sengaja(sekolah formal/non formal).

#### 6) Minat dan Bakat

Minat merupakan sesuatu yang digemari seseorang untuk dipilih dan dilakukan, sedangkan bakat merupakan kemampuan bawaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap kemampuan tertentu sehingga akan lebih mudah untuk dilakukan jika seseorang sudah memiliki kemampuan tersebut. Jadi, semua kemampuan anak juga dipengaruhi oleh bakat bawaan oleh anak tersebut. Sesuatu yang digemari dan termasuk ke dalam bakanya pasti akan lebih mudah untuk dilakukan oleh anak. Sebaliknya jika anak tidak minat dan kurang berbakat dalam hal lain pasti anak juga akan sedikit kesulitan untuk melakukan dan bahkan anak tidak akan tertarik untuk melakukan karena anak tidak minat.

#### 7) Kebebasan

Kebebasan maksudnya adalah manusia bebas memilih dan menggunakan caranya sendiri dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka sendiri. Dalam hal ini jika dilihat dari perkembangan kognitifnya, akan terlihat mana kognitif seorang anak yang berkembang atau yang masih dalam tahap pengembangan, jika anak mampu menyelesaikan berbagai permasalahannya sendiri bisa dibilang kognitif anak mulai berkembang, karena salah satu teori kognitif menyatakan bahwa penyelesaian masalah merupakan aspek dalam perkembangan kognitif.

#### 8) Pengalaman

Yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya. Pengalaman bisa dilihat ketika anak bermain, bersosialisasi dengan lingkungan baru, dunia baru, orang baru, bagaimana anak bisa menyesuaikan dan tak terjadi suatu permasalahan itu bisa merupakan suatu pengalaman yang baik bagi anak.

#### 9) Ekulibrasi

Adalah kemampuan anak dalam mengataur dirinya dengan lingkungan agar dia dapat selalu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

#### f. Aspek-aspek Perkembangan Kemampuan Kognitif

Menurut Jamaris (2006: 23), terdapat 3 aspek-aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini, antara lain:

##### 1) Berpikir Simbolis

Berpikir simbolis diartikan sebagai proses dimana anak mampu mempresentasikan satu hal dengan hal yang lainnya. Seperti sesuatu yang mereka pikirkan dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka melalui simbol-simbol untuk dapat menemukan pemahaman yang lebih mudah. Atau bisa disebut kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Pada kegiatan ini berpikir simbolis berhubungan dengan penghafalan anak terhadap urutan simbol angka dan warna tuts yang ada pada *keyboard*, misalnya 1/Do itu ada di tuts yang warna putih, serta 1=C jika dilihat pada tutsnya. Jadi angka 1 itu do, dan Do itu 1. Dalam hal ini anak akan mengingat dan menghafal simbol-simbol dan urutan tersebut.

##### 2) Berpikir Egosentris

Berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Anak masih merasa bahwa yang dipikirkan orang lain akan sama dengan yang dipikirkan oleh anak, anak juga menganggap bahwa pendapat dia juga akan diterima dengan pasti harus sama dengan pendapat orang lain. Oleh sebab itu, pada aspek



ini anak juga bisa dikatakan masih sangat menganggap bahwa yang dia pikir akan selalu sama dengan yang orang lain pikirkan, anak belum dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

### 3) Berpikir Intuitif

Pada “fase berpikir intuitif” ini merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan mengapa anak melakukannya” (Martini, 2006: 2011: 59-60).

Dari berbagai macam aspek di atas dapat disimpulkan, bahwa pada perkembangan kognitif ini terdapat beberapa aspek dan proses yang terjadi, antara lain: proses berpikir simbolik, artinya anak mampu menggabungkan pemikiran mereka dengan dengan membuat simbol dengan benda-benda atau pemikiran lain yang ada di pikiran anak, yang kedua adalah berpikir egosentris, artinya anak belum mampu membedakan benar dan salah yang ada pada diri mereka dan orang lain, dan yang terakhir adalah berpikir secara intuitif, artinya anak sudah mampu menciptakan/melakukan ataupun membuat sesuatu baru dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka. Namun anak belum mengetahui apa alasan mereka melakukannya.

#### **4. Pengembangan Kognitif**

##### **a. Pengertian Pengembangan Kognitif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi pengembangan berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna, pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Sedangkan menurut istilah pengembangan berarti penyusunan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan.

Sedangkan menurut Majid (2015: 24), pengembangan adalah suatu proses merancang suatu kegiatan pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2011: 48), pengembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam memahami, menghubungkan, menilai, menyelesaikan suatu persoalan, serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu upaya yang dilakukan dengan merencanakan, menyusun, serta menyempurnakan proses belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, dalam hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak baik dalam proses berpikir,

menilai sesuatu, serta dalam mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

#### **b. Strategi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut Suryadi dalam

<https://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/>29/07/2019 (Online).

Strategi pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini mempunyai beberapa strategi pengembangan, antara lain: a) meningkatkan kemampuan berpikir logis, b) menemukan hubungan sebab-akibat, dan c) meningkatkan pengertian pada bilangan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### 1) Meningkatkan kemampuan berpikir logis

Proses berpikir merupakan proses yang penting dan dibutuhkan oleh anak. Karena dengan berpikir secara logis, anak-anak akan lebih bijak dalam mengambil setiap keputusan. Kemampuan ini juga dapat mendidik kedisiplinan yang sangat kuat bagi anak untuk melakukan setiap tindakan. Dalam hal ini, anak berpikir tentang apa yang telah mereka pahami mulai dari jumlah beberapa not angka yang mempunyai suara/bunyi berbeda-beda antara satu dengan yang lain, ini akan terlihat ketika akan memulai memainkan keyboardnya, misalnya mereka harus yakin dan mengingat di ketukan keberapa anak harus masuk ke dalam lagu dan mulai menekan tuts sesuai notnya, anak juga akan sadar bahwa jika mereka menekan not ini benar atau salah, jadi sebelum

melakukan anak harus memikirkan dengan matang dan mengingat not yang benar apa dan di ketukan berapa anak harus masuk. Sehingga jika mengalami kesalahan anak juga akan sadar.

## 2) Menemukan hubungan sebab-akibat

Dalam hal ini, pengembangannya adalah berhubungan dengan persepsi dan realita yang akan terjadi. Atau dengan membuat hubungan antara dua variabel, misalnya penyebab ban bocor karena tertusuk paku. Dalam kegiatan pembelajaran keyboard ini pengembangannya bisa dilakukan dengan memberikan pengetahuan kepada anak bahwa, jika anak tidak belajar menghitung ketukan dalam memainkan keyboard nanti ketukannya akan salah dan tidak sesuai dengan seharusnya, lalu misalkan suara pada keyboard terdengar aneh dan tidak seperti yang diharapkan, itu akibatnya karena anak menekan nada/not yang salah. Sehingga, pada proses ini anak akan berpikir ulang sebelum melakukan.

## 3) Meningkatkan pengertian pada bilangan

Artinya pada pengembangan ini meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung ataupun menyebutkan bilangan secara benar, atau kepekaan terhadap angka dan bilangan. Dalam proses ini anak akan lebih mengerti dan cepat memahami hubungan sebab-akibat. Misalnya, ketika memahami not angka anak akan berpikir dan menyimpulkan dalam pikirannya misalnya Do-Re-Mi-Fa-Sol itu sama dengan 1-2-3-4-5. Atau 1 itu sama dengan/dibaca Do (1-Do).

Jadi ketika anak melihat susunan secara urut bahwa angka itu ya 12345, jadi anak juga akan lebih mudah menghafal dan mengingat not-not tersebut juga urut Do re mi fa sol. Selain itu, dalam proses menghitung ketukan dan tempo, jika anak menghitung dengan benar pasti temponya juga akan sesuai.

### c. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Gardner (2000) dalam Eem Kurniasih, dkk (2016: 351), menyatakan salah satu hal yang mempengaruhi hidup yang lebih berkualitas adalah tergantung pada perkembangan kognitif, pentingnya pengembangan kognitif ini yaitu agar anak dapat memberdayakan kemampuannya untuk melakukan aktifitas yang menyenangkan. Pentingnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengembangkan daya persepsi berdasarkan apa dilihat dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh mengenai hal-hal baru yang ada di sekitar mereka.
- 2) Mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. Dalam hal ini adalah ingatan anak mengenal keyboard, dalam mengingat bot angka ada berapa, apa saja, bagaimana notasi not yang anak hafal ketika bermain keyboard, ketukan ketika bermain, dll. Ini akan terlihat pada pertemuan selanjutnya ketika anak akan mulai memainkannya lagi.
- 3) Mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

- 4) Agar anak memahami berbagai simbol yang ada di sekitarnya. Misalnya jika pada permainan keyboard anak memahami simbol warna, ada tuts hitam dan putih. Bahwa hitam bunyinya akan lebih tinggi dibandingkan yang putih. Selain itu memahaminya dengan menghafal letak not angka yang tertulis pada tuts tersebut. Jadi misal Do adalah putih ya itu akan mempermudah anak dalam menghafal dan memahami simbol tersebut.
- 5) Agar anak mampu menalar baik dengan melakukan kegiatan alamiah ataupun ilmiah.
- 6) Agar anak mampu menyelesaikan suatu masalah/persoalan yang sedang dihadapainya, sehingga anak akan menjadi pribadi yang lebih berkualitas. Misalnya ketika anak mengalami kesalahan ketika bermain keyboard, atau salah menekan tombol yang tidak boleh untuk ditekan. Seberapa mampu anak menyelesaikan masalah tersebut.

#### **d. Klasifikasi Pengembangan Kognitif**

Menurut Ahmad Susanto (2011: 60-63), dengan pengetahuan, pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak.

Adapun tujuan pengembangan kognitif yang dapat dihubungkan dengan pembelajaran keyboard ini antara lain adalah kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik dan animatik. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini sebagai berikut:

### 1) Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak, seperti:

- a) Mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari yang ada dilingkungannya.
- b) Mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik. Misal pada sebuah lagu.
- c) Mengikuti ritmik dengan bertepuk atau menghentakkan kaki.

Dalam penelitian ini pengembangannya adalah berhubungan dengan bunyi/auditory. Artinya selain bermain alat music dan membunyikan suatu suara, disini juga mengembangkan kemampuan reseptif anak dalam mengenal dan mendengarkan bunyi. Misalnya mendengarkan bunyi dari masing-masing not, mendengarkan ketukan drum pada keyboard, mendengarkan lagu dan menyanyikan lagu yang akan diaminkan, dapat mengetahui ritme/ketukan pada suatu lagu cepat sedang atukah lambat, sehingga ketika bermain anak mampu menyeimbangkan ketukan tangan dan permainan keyboard.

### 2) Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain:

- a) Mengenal benda-benda sehari-hari yang dilihat di sekitarnya.

- b) Mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau warnanya.
- c) Mengenali huruf dan angka.

Dalam penelitian ini pengembangannya seperti anak mulai dikenalkan dengan benda-benda disekitarnya sampai benda yang belum pernah mereka lihat, yaitu alat musik keyboard, ukurannya, warna dari tuts, tombol-tombol, dan angka-angka not yang diajarkan oleh guru misalnya Do=1, Re=2, Mi=3, Fa=4, Sol=5 (1-5 untuk pemula). Jadi terdapat pengembangan dalam visual karena kegiatan bermain keyboard juga kegiatan yang dilakukan dengan melihat setiap tombol keyboardnya ketika memainkannya.

### 3) Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain adalah mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan. Dalam bermain keyboard juga menggunakan pengembangan indera sentuhan yaitu dengan menggunakan jari untuk menyentuh dan menekan tombol keyboard, dan dalam ini anak juga bisa sedikit membedakan bentuk dan tekstur dari masing-masing tombol yang ada pada keyboard.

### 4) Pengembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan



adalah ketika anak bermain keyboard, karena bagian tubuh yang digunakan untuk bermain keyboard adalah jari. Jadi dengan bermain keyboard juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, lama-lama akan terlihat motorik halus anak mulai berkembang jika sering melakukan latihan fingering dengan menekan tombol-tombol yang ada pada keyboard. dengan permainan-permainan, seperti:

#### 5) Pengembangan Aritmatika

Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk berhitung atau konsep berhitung dengan permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain:

- a) Mengenali atau membilang angka. dalam kegiatan bermain keyboard di sini anak dikenalkan dengan not angka, yang berarti anak tahu mana not yang harus ditekan pada keyboard dengan mengenal angka-angkanya juga. Selain itu sebelum belajar memainkan keyboard anak juga diajarkan untuk menyebut angka 1-5 sebagai do re mi fa sol. Jika sudah bisa maka not yang diajarkan juga kan semakin banyak pula yaitu 1-7.
- b) Menyebut urutan bilangan. Dalam pengembangannya di dalam pembelajaran keyboard ini adalah dengan mengenal not tadi. Mulai dari menyebutkan not angka atau menyebut bilangan 1-5= Do-Sol. Sampai dengan 1-7= Do-Do. Penyebutan bilangan ini atau not angka ini dilakukan pada tahap reading atau

penghafalan sedikit demi sedikit not yang akan dimainkan oleh si anak.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Dari banyaknya hasil kajian penelitian yang relevan, ada beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Sehingga dalam kajian penelitian sebelumnya dapat dijadikan sebagai bahan pendukung dalam suatu penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang dapat mendukung penelitian penulis, antara lain:

Pertama, penelitian oleh Jumrotul Akharomah tahun 2018 yang berjudul Implementasi Pendekatan Sainifik dalam Mengembangkan Kogitif Anak Pada Kelompok A Di TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pendekatan saintifik dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dalam mengembangkan kognitif anak pada kelompok A di TK Nurul Ummah sudah berjalan dengan baik, ditunjukkan dengan proses pembelajaran yang sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran, peserta didik yang aktif bertanya, pengadaan media yang kreatif dan hasil karya yang terselesaikan dengan baik oleh

peserta didik. Faktor penghambat dan pendukung yaitu faktor pendukung; 1) Kepala Sekolah yang antusias dan baik dalam mengembangkan kualitas dan kuantitas sekolah, 2) Pendidik yang berkompeten dalam menyampaikan proses pembelajaran pendekatan saintifik, 3) Peserta didik yang aktif bertanya, 4) Sarana dan Prasarana yang mendukung. Faktor Penghambat; 1) Bahan media yang sulit didapatkan, 2) Waktu pembelajaran yang kurang efektif.

Kedua, penelitian oleh Sita Mawarti tahun 2018 yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran Visual Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, IAIN Surakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran visual untuk perkembangan kognitif anak usia dini, untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam pengimplementasian media untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di RA Perwanida. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa dalam implementasi media pembelajaran visual untuk perkembangan kognitif anak usia dini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi.

Ketiga, penelitian oleh Cicilia Pascadina Tri Apriliani tahun 2014 dengan judul Kemampuan Kognitif Anak Dalam Aktivitas Seni Musik Di Kelompok TK B Bhakti Siwi Soran. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan dalam aktivitas seni musik. Kemampuan kognitif pada anak dalam aktivitas seni musik dikatakan optimal karena dengan musik, anak akan tertarik untuk belajar, seperti belajar penjumlahan melalui lagu, pengetahuan terhadap daya ingat anak dan menghafal dalam lagu, serta pemahaman anak dalam lirik, nada dan ritme.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang ada di atas, memiliki persamaan dalam pengembangannya yaitu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Namun juga terdapat beberapa perbedaannya seperti dalam penggunaan media yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Meskipun media yang digunakan bervariasi dan berbeda, namun tujuannya sama yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

### C. Kerangka Berpikir

Anak Usia Dini merupakan salah satu tahap yang sangat menarik dan harus diperhatikan oleh setiap orangtua maupun pendidik. Karena pada tahap ini seluruh pertumbuhan dan perkembangan anak akan berkembang dengan sangat pesat. Atau bisa disebut masa ini adalah masa keemasan pada anak "*Golden Age*". Sehingga, untuk membantu meningkatkan segala hal yang sedang dialami oleh anak pada masa ini harus dibantu oleh orangtua maupun guru dalam peningkatannya. Cara yang bisa digunakan dalam membimbing anak usia ini adalah dengan menyediakan sebuah PAUD atau sering disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini. PAUD pada hakikatnya adalah suatu wadah/tempat yang disediakan untuk membimbing, mendidik, dan membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang mereka punya, dan belajar melalui interaksi dengan orang baru dan lingkungan baru, yang bertujuan untuk membimbing dan menyiapkan kualitas dan kesiapan diri anak untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya. Bukan hanya dalam berinteraksi dengan lingkungan saja, namun dalam pengembangan seluruh aspek yang dimiliki/ada pada anak. Seperti; Nilai Agama Moral, Kognitif, Sosial, Bahasa, Fisik motorik, serta Seni. Namun, terdapat salah satu aspek yang cukup penting untuk dikembangkan oleh guru terhadap anak yang sangat erat kaitannya dengan aspek lain. Yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh

otak dan berpikir yang meliputi, mengingat, menghafal, memahami sesuatu, serta menyelesaikan masalah.

Untuk membantu mengembangkan aspek tersebut, guru maupun orangtua haruslah pintar-pintar dalam memanfaatkan media serta kegiatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kepada anak. Kegiatan yang menarik, menyenangkan, serta media yang inovatif tentunya akan lebih menarik perhatian anak dan lebih membantu anak dalam memahami hal baru yang diajarkan oleh guru.

Seperti yang terdapat di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Di Al-Azhar menyediakan cukup banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Selain terdapat banyak kegiatan sentra di kelas, di sana juga menyediakan cukup banyak kegiatan di luar jam sentra, yaitu kegiatan tambahan/ekstrakurikuler. Salah satunya adalah pembelajaran/pengajaran *keyboard* dalam kegiatan ekstrakurikuler. Meskipun tujuan utama dari pembelajarn tersebut bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan kognitif saja, namun pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran/pengajaran tersebut. Dalam hal ini keyboard /pembelajarannya juga dapat berikaitan dengan kognitif, karena dengan bermain musik juga erat kaitannya dengan proses berpikir, dan berpikir menggunakan otak. Ketika anak memainkan *keyboard* secara otomatis otak anak akan berpikir, dalam hal mengenal

nada, chord, not, serta tuts yang ada pada *keyboard*, dalam hal itu anak akan berpikir dan mengingat apa yang baru dia dapatkan. Selain itu bermain musik juga dapat mengajarkan ingatan dan hafalan anak dalam mengenal ritme serta nada apa yang harus mereka dengar, lihat, dan tekan pada tuts keyboard. Ini juga termasuk kegiatan berpikir dan menyeimbangkan otak kanan dan kiri, karena bermain keyboard anak akan menggunakan dua tangan secara bersamaan dengan menekan not yang berbeda, sehingga ini sangat bagus untuk meningkatkan koordinasi otak kanan dan otak kiri pada anak (berkaitan dengan panca indra). Dalam hal ini, bisa dipahami bahwa tidak selamanya kognitif hanya berhubungan dengan kegiatan berhitung, penjumlahan serta matematika saja, namun banyak kegiatan lain juga.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa setiap aspek atau setiap kegiatan saling mempengaruhi terhadap aspek lain, atau bisa dikatakan terdapat banyak kegiatan yang inovatif yang bisa dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Bukan hanya dengan kegiatan akademik, tetapi bisa menggunakan kegiatan lain yang lebih inovatif, menarik dan menyenangkan untuk anak. Karena pada dasarnya anak mempunyai minat dan kemampuan yang berbeda-beda antara satu anak dengan anak lainnya. Sehingga, orangtua maupun pendidik sangatlah berpengaruh dalam mengembangkannya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*). Margono (2010: 36-37), mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.

Sedangkan Sugiyono (2017: 15) menyatakan, bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, dan digunakan untuk meneliti pada obyek yang bersifat alamiah, (sebagai lawannya dari eksperimen) dengan memposisikan peneliti sebagai instrument kunci.

Penelitian kualitatif memerlukan ketajaman analisis, objektivitas, serta sistematis sehingga diperoleh ketepatan dalam interpretasi, sebab hakikat dari suatu fenomena atau gejala bagi penganut penelitian kualitatif adalah totalitas atau gestalt. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif-analitik yang berarti interpretasi terhadap isi dibuat dan disusun secara sistematis/menyeluruh dan sistematis (Moleong, 1990: 3).

Menurut Gray et al Bogsan & Biklen (2007: 249-259) dalam Putra (2012: 140-141), sangat beragam/banyak, dan luas topik-topik serta fokus penelitian yang bisa dieksplorasi memanfaatkan penelitian kualitatif.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk mengamati dan memahami bagaimana cara guru membimbing anak



dalam belajar memainkan alat musik keyboard yang digunakan sebagai salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilakukan di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo yang beralamat di Jl. Haryo Panular No. 64 Panularan Laweyan Solo 57149. Dengan alasan dan pertimbangan di lembaga tersebut memiliki berbagai macam jenis ekstrakurikuler yang sangat menarik, salah satunya adalah pembelajaran keyboard yang dapat membantu mengembangkan/meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Khususnya anakusia 5-6 tahun.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian berlangsung mulai bulan Januari-Juni 2019. Adapun rincian waktu dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Penelitian						
		Feb 2019	Mar 2019	Apr 2019	Mei 2019	Jun 2019	Jul 2019	Agus 2019
1.	Pengajuan Judul	X						
2.	Observasi Awal	X	X					
3.	Penyusunan Proposal	X	X	X				
4.	Persiapan Penelitian			X	X			
5.	Pengumpulan Data				X	X		
6.	Analisis Data					X	X	
7.	Penyusunan Hasil						X	
8.	Penyelesaian Laporan Hasil						X	X

### C. Subyek dan Informan Penelitian

#### 1. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini subyek yang diambil adalah guru pembelajaran *keyboard* di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.

#### 2. Informan Penelitian

Sedangkan informannya adalah guru kelas TK B usia 5-6 tahun, guru penanggung jawab dalam pembelajaran *keyboard*, guru pembelajaran *keyboard*, serta kepala sekolah di TA-TK AL-Azhar Syifa Budi.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan rumusan masalah, maka untuk mendapatkan data dan informasi yang memadai, peneliti menggunakan berbagai macam teknik dalam

mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya maka diuraikan sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Menurut Syofian (2013: 19), Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

Sedangkan menurut Nusa dan Ninin, (2012: 76), Observasi atau pengamatan adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dengan peneliti berada di PAUD untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data. Pengamatan/observasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada pengamatan terjarak, yaitu peneliti berada di PAUD dan mengamati semua aktivitas dan proses pembelajaran dari tempat tertentu. Ia hanya mengamati dengan seksama dan cermat. Ada pula pengamatan partisipatif/terlibat/berperan serta terbatas, artinya peneliti berada di PAUD, ia tidak hanya mengamati, tetapi secara terbatas berpartisipasi, seperti membantu guru membariskan anak-anak sebelum masuk kelas, ataupun ikut bernyanyi. Dan yang terakhir adalah pengamatan partisipatif penuh, artinya peneliti berada di PAUD, ia mengajar, bermain dengan anak-anak, mengikuti semua kegiatan sebagaimana layaknya guru ketika mengajar di kelas.

Metode observasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data tentang penerapan pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## **2. Wawancara**

Menurut Nusa dan Ninin. (2012: 77) menyatakan bahwa wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan secara formal dalam bentuk berbincang-bincang atau ngobrol-ngobrol, dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan bertujuan mencari informasi yang mendalam dan lengkap.

Sedangkan menurut Suyonono (2017: 317), wawancara merupakan kegiatan pertemuan antara dua orang, yang mana dua orang tersebut merupakan informan dan si peneliti yang bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab untuk mendapatkan data atau informasi yang ingin didapat dan dikumpulkan dengan cara mencatat/mendata informasi dan data apa yang telah disampaikan oleh informan. Teknik pengumpulan data ini dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dari informasi yang ingin dicari.

Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak ada di dalam dokumen yang berkaitan dengan Implementasi Pembelajaran Keyboard Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar data yang di peroleh lebih lengkap dan meyakinkan bahwa hasil informasi dan data yang diperoleh sesuai dengan apa yang sedang diteliti oleh peneliti. Artinya, peneliti memeriksa seluruh dokumen yang ada di PAUD. Mulai dari hasil pekerjaan anak, gambar-gambar yang mereka lukis, foto kegiatan yang dilakukan anak, hasil kerajinan tangan, rapor yang berisi tentang perkembangan dan prestasi anak-anak, serta semua catatan yang tersedia Nusa dan Ninin, (2012: 77).

Menurut (Suharsimi, Arikunto, 2010: 201), Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, dan sebagainya yang diperlukan dalam melengkapi data penelitian yang diperlukan.

Sedangkan menurut Sugiyono (2017: 329), Dokumen/dokumentasi merupakan kumpulan data atau informasi yang dapat diperoleh peneliti melalui peristiwa yang sudah berlalu atau yang sudah dilaksanakan. Baik berupa gambar, tulisan, karya-karya monumental dari seseorang, biografi, ataupun pada tempat sesuai obyek yang diteliti misalkan lembaga PAUD, bisa berupa hasil karya anak, RPPH, RPPM, ataupun kegiatan yang sedang dilakukan oleh anak. Dengan dilakukannya sebuah dokumentasi ini tentunya akan lebih membuat data yang dikumpulkan lebih kredibel/dapat dipercaya jika didukung dengan bukti yang kuat.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang didokumentasikan seperti profil lembaga, visi misi, tujuan, jumlah tenaga pendidik, jumlah siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, kegiatan siswa, rencana pembelajaran yang digunakan untuk kelengkapan data hasil penelitian.

#### **E. Teknik Keabsahan Data**

Nusa dan Ninin, (2012: 77) menyatakan bahwa Keabsahan data merupakan konsep penting yang harus dilakukan oleh peneliti dalam proses mengumpulkan informasi dan data. Karena setiap data dan informasi yang diperoleh harus benar-benar terbukti kesahihannya dan hanya dapat dihasilkan oleh instrument yang telah teruji keabsahannya. Cara yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan triangulasi.

Menurut Zainal Arifin (2011: 164-165), Triangulasi adalah penggunaan berbagai metode dan sumber daya dalam pengumpulan data untuk menganalisis suatu fenomena yang saling berkaitan dengan perspektif yang berbeda.

Menurut Norman K Denkin dalam Raharjo (2010), triangulasi meliputi empat hal, yaitu: (a). triangulasi metode, (b). Triangulasi antarpeleliti (jika penelitia dilakukan dengan kelompok), (c). triangulasi sumber data, dan (d). triangulasi teori.

Dalam penelitian ini mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan data. Yaitu menggali kebenaran informan tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya selain wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat

(participant observation), dokumen, gambar, atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Sehingga dengan cara tersebut akan menghasilkan informasi atau data yang bentuknya berbeda.

## **F. Teknik Analisis Data**

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2017: 246) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas. Adapun langkah teknik analisis data tersebut antara lain:

### **1. Data *Reduction* (Reduksi Data)**

Mereduksi data adalah proses analisis data yang dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan

Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan semua data yang telah didapat melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang implementasi ekstrakurikuler keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, tahun pelajaran 2018/2019. Kemudian data dipilih-pilih dan dirangkum untuk diambil data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

### **2. Data *Display* (Penyajian Data)**

Data *display* adalah tahap yang dilakukan dengan mendisplay/menyajikan data yang sudah dikumpulkan. Baik berupa

bentuk table, grafik, pie chart, pictogram dan jenis lainnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

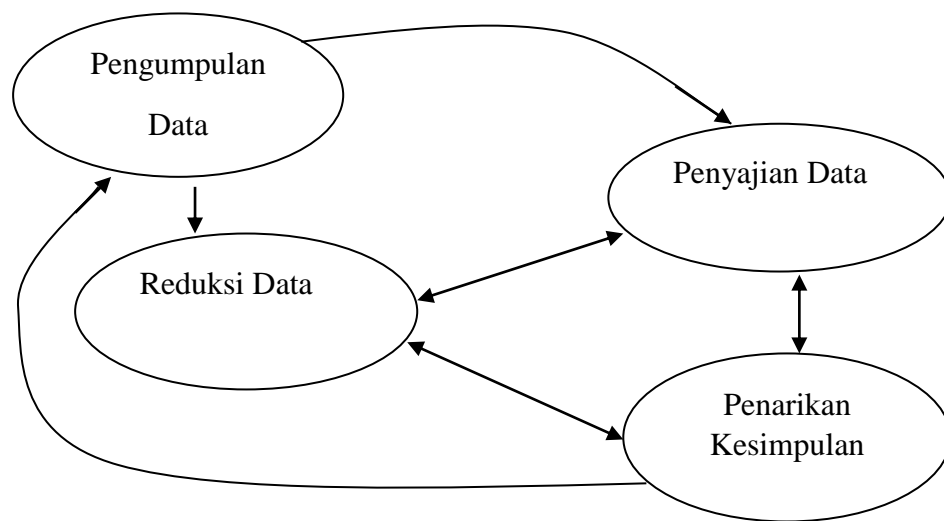
Dalam pelaksanaannya, peneliti menhyajikan datanya dengan uraian singkat mengenai implementasi ekstrakurikuler keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo tahun pelajaran 2018/2019.

### 3. *Conclusion Drawing/Verivication/Penarikan Kesimpulan*

Langkah ketiga dalam analisi data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Sejak pertama kali peneliti mendapatkan informasi, kemudian memilih mana yang diperlukan dan mana yang tidak diperlukan, selanjutnya menyusun jaringan kerja yang berhubungan dengan implementasi ekstrakurikuler keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019. Kesimpulan yang diuji kebenarannya sehingga menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

Tiga jenis kegiatan di atas merupakan siklus dan interaktif. Model menganalisis data tersebut digambarkan oleh Sugiyono (2017: 338).





Gambar 01. Analisis data Model Miles dan Huberman

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Fakta Temuan**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo**

Al-Azhar Syifa Budi Solo adalah *filial* (cabang) dari sekolah Al-Azhar Syifa Budi Kemang Jakarta, sebagai hasil kerjasama antara Yayasan Amal Sahabat Solo (penyedia hardware), dengan Yayasan Syifa Budi Jakarta sebagai penyedia *software*. Berdiri sejak tahun 2002 di Solo, Al-Azhar Syifa Budi Solo menyelenggarakan pendidikan yang meliputi jenjang KB, TK, SD, SMP, dan SMA.

Awal mula berdirinya lembaga sekolah TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo yaitu berawal dari perkumpulan pengajian pengusaha batik yang berada di wilayah Solo yang kemudian membentuk suatu kegiatan amal, sehingga pemikiran untuk mendirikan sebuah lembaga sekolah. Kemudian berdirilah TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo pada tahun 2002. Kemudian lembaga tersebut berada dibawah nuangan yayasan amal sahabat solo. Setelah terbentuknya lembaga sekolah tersebut kemudian Al-Azhar Syifa Budi Solo bekerjasama dengan Al-Azhar Syifa Budi Kemang Jakarta hingga menyelenggarakan pendidikan yang meliputi KB, TK, SD, SMP, dan SMA. (Wawancara)

**b. Lokasi TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo**

Lokasi penelitian dilaksanakan di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, yang beralamat lengkap di Jl. Haryo Panular No. 64 Panularan Laweyan Solo 57149. (Dokumentasi, 24 Juli 2019)

**c. Visi, Misi, dan Tujuan TA-TK Al Azhar Syifa Budi Solo**

Suatu lembaga tentunya memiliki sebuah Visi, Misi, serta tujuan demi mencapai suatu hasil dari suatu pembelajaran. Demikian juga dengan TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. Lembaga ini memiliki Visi, Misi, serta Tujuan dalam pembelajaran. Adapun Visi, Misi, dan Tujuan TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo adalah sebagai berikut:

## 1) Visi

Mewujudkan cendekiawan Islam yang Berakhlak Mulia dan berwawasan Kebangsaan Menuju sekolah terbaik di Indonesia (*Mumtaz school*).

## 2) Misi

a) Menjadikan generasi Islam yang cerdas, kreatif, unggul, dan mandiri dengan menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter Islami (*Syakhshial Islamiyah*).

b) Menyelenggarakan proses pembelajaran terpadu berbasis agama (spiritualisasi), sains (santifikasi) dan kecakapan hidup (*Life skill*), (*Bilingual*).

c) Menyelenggarakan pendidikan yang menunjang kecerdasan Majemuk (*Multiple Intellegence*).

d) Melaksanakan pendidikan berwawasan kebangsaan. (Profil Sekolah)

### 3) Tujuan

#### a) Tujuan Umum

Tujuan umum Al-Azhar Syifa Budi adalah mempersiapkan Cendekiawan Islam yang bertauhid, berakhlak mulia, cakap dan terampil, percaya diri sendiri dan berguna bagi agama, masyarakat dan negara Republik Indonesia serta mampu menerapkan ajaran agama Islam dan ilmu pengetahuan dalam memelihara dan meningkatkan martabat nusa dan bangsa.

#### b) Tujuan Khusus

Tujuan khusus Al-Azhar Syifa Budi adalah membentuk integritas karakter dan kepribadian Cendekiawan Islam yang memiliki keseimbangan dan keserasian antara individualistik (*Fardiyah*) dan sosialistik (*Jam'iyah*) yang kedua-duanya merupakan fitrah dan prinsip pada diri manusia berdasarkan Al-Quran dan As-Sunah.

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan upaya menampilkan data-data, agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan mudah dipahami oleh pembaca. Adapun hasil penelitian yang didapatkan mengenai Implementasi Pembelajaran *Keyboard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut:

Pengadaan kegiatan pembelajaran *keyboard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo merupakan suatu usaha sadar dan tanggung jawab yang dilakukan oleh para bunda-bunda dan yanda untuk membantu membimbing dan membina anak serta mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki oleh anak, khususnya kemampuan kognitif agar dapat berkembang sesuai yang diharapkan dan semaksimal mungkin sejak dini.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan bunda Iin, kegiatan pembelajaran *keyboard* dalam ekstrakurikuler ini diadakan karena memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk mengembangkan bakat bawaan atau keterampilan lain yang dimiliki oleh masing-masing anak misal dalam bidang lain, selain itu bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan pada anak. Karena sebuah kegiatan pasti dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek atau bisa dibidang aspek satu dengan yang lain juga saling berhubungan. Meskipun aspek yang harus dicapai tidaklah banyak seperti dalam kegiatan sentra, tetapi adanya kegiatan ini merupakan kegiatan yang bisa digunakan untuk membantu untuk meningkatkan lagi aspek kognitif anak yang mungkin belum berkembang baik ketika dalam mengikuti kegiatan-kegiatan lainnya. Menurut bunda Iin, pemilihan jenis kegiatan dan media yang unikakan lebih membuat anak tertarik dan membuat anak lebih semangat, meskipun pembelajaran ini dilaksanakan ketika kegiatan intiselesai/setelah pulang sekolah, namun tidak membuat anak kehilangan semangat mereka. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Berikut ini merupakan beberapa macam temuan dan proses yang dilakukan guru dalam pembelajaran *keyboard* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, yang terdiri dari: Perencanaan Pembelajaran, Pelaksanaan Pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran. Yang masing-masing akan dijelaskan seperti yang ada di bawah ini:

#### **a. Perencanaan Pembelajaran**

Sebelum melaksanakan sebuah pembelajaran, setiap lembaga PAUD tentunya akan melakukan perencanaan terlebih dahulu. Seperti yang ada di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo yang mempunyai beberapa perencanaan pembelajaran, antara lain:

##### **1. Menyiapkan RPPH/Silabus Pembelajaran**

Menurut bunda Iin, selaku kepala sekolah di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, sebelum memulai kegiatan pembelajaran pendidik atau sebuah lembaga TK terlebih dahulu harus merancang serancangan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH semua perangkat tersebut sudah dibuat oleh team kurikulum TA-TK Al-Azhar sebagai acuan dalam mengajar, untuk selanjutnya baru RPPM dan RPPH bisa diserahkan oleh guru dan diisi apa saja kegiatan yang akan guru berikan untuk masing-masing kelas dan disesuaikan dengan sentra yang ada. Namun, karena kegiatan pembelajaran *keyboard* ini merupakan kegiatan diluar jam pembelajaran atau kegiatan inti, jadi rancangan pembelajarannya juga dibuat

khusus sendiri berupa silabus atau materi-materi yang akan diajarkan kepada anak, tetapi bisa juga disebut RPPH karena urutan pengajarannya juga sama dari mulai pembuka, inti sampai penutup. (Wawancara, 14 Mei 2019)

Hal ini diperkuat berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan yanda Indra selaku guru pengajar alat musik *keyboard* yang ada di Al-Azhar, bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan perlu dilakukan rancangan berupa materi atau indikator-indikator yang apa saja yang harus dicapai oleh anak ketika bermain *keyboard*, dan yang digunakan sebagai acuan bukan dalam bentuk RPPH namun semacam lembar silabus tentang materi apa saja yang akan diajarkan dan dikenalkan kepada anak.

Dalam kegiatan pembelajaran *keyboard* ini tentunya alat yang harus dipersiapkan adalah *keyboard*. Menurut bunda Ida, alat musik keyboard dipilih sebagai media belajar selain karena alat musik ini mudah untuk dimainkan, *keyboard* juga sangat menarik perhatian anak untuk belajar, terbukti cukup banyak anak yang antusias untuk mengikuti kegiatan ini, serta banyak dukungan animo dari orangtua anak yang ingin anak mereka bisa bermain alat musik ini. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Selaras dengan bunda Ida, menurut yanda Indra selain itu dilihat dari bentuk dan susunannya, *keyboard* juga lebih memudahkan anak dalam mengenal dan mengingat not angka yang diajarkan, karena tersusun secaraurut, jadi anak juga akan lebih

mudah menghafal not angka dan letak tuts yang urut tadi.  
(Wawancara, 24 Juli 2019)

Hal tersebut juga didapat oleh peneliti ketika melakukan observasi. Sebelum guru mengajar, baik itu kegiatan sentra ataupun di luar sentra, guru terlebih dahulu harus menyiapkan dan memilih media atau alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini guru menggunakan atau menyiapkan alat musik *keyboard*, karena dalam mengenal nada digunakan dengan not angka, jadi *keyboard* sangat membantu mempermudah anak mengenal not tersebut karena susunannya urut.  
(Observasi, 9 Juli 2019)

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, sebelum melakukan sebuah pembelajaran setiap guru harus merencanakan dan mempersiapkan alat atau media apa yang akan dipakai dalam kegiatan tersebut, tentunya sesuai dengan jenis kegiatannya.

## 2. Menentukan Materi Pembelajaran

Menurut yanda Indra, sebelum mengajarkan cara bermain *keyboard* kepada anak, guru biasanya menyiapkan materi apa saja yang akan diajarkan/diberikan kepada anak. Pada pembelajaran ini yang disiapkan oleh guru yang terdiri dari teknik-teknik bermain *keyboard* untuk pemula yang berupa pertama proses pengenalan nada, penjarian/fingering, dan mulai reading not dan memainkan lagu sederhana untuk pemula, panduan-panduan dasar dalam



mengajar *keyboard*, serta point-point penting sebagai catatan untuk melihat setiap perkembangan anak. (Wawancara, 24 Juli 2019)

Hal ini juga didapat pada saat peneliti melaksanakan observasi. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru terlebih dahulu merancang materi atau acuan apa saja yang akan dilakukan sebagai pedoman dalam mengajarkan *keyboard*, seperti teknik-teknik yang akan digunakan ketika bermain *keyboard*. (Observasi, 14 Mei 2019)

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan, guru terlebih dahulu menyiapkan materi apa saja yang akan diajarkan kepada anak, baik tentang pengenalan nada, ketukan dan not, ataupun tentang teknik bermainnya.

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran**

Setelah melakukan persiapan dalam pembelajaran, kegiatan selanjutnya yaitu menyusun pelaksanaan dalam pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran keyboard dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rancangan kegiatan yang telah dibuat. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif terbagi menjadi tiga tahap, antara lain materi yang digunakan, metode, serta media pembelajaran, dengan penjelasan sebagai berikut:

## 1. Materi Pembelajaran

Dalam memilih materi pembelajaran, yanda indra selaku guru yang mengajarkan anak bermain keyboard menggunakan silabus yang berisi tentang materi apa saja yang akan diajarkan kepada anak, yang meliputi permainan lagu sederhana dan teknik dasar bermain keyboard secara sederhana, antara lain posisi bermain, fingering/penjarian, serta reading not/mengenal not dan nada. (Wawancara, 23 Juli 2019)

### a. Fingering/Penjarian

Menurut yanda Indra, eknik fingering ini bertujuan untuk melemaskan jari-jari anak agar menjadi lebih terbiasa, agar anak bisa menekan pada not atau tuts yang benar dan tidak kaku ketika menekan atau memencet tuts yang ada pada keyboard. Pada tahap ini, biasanya yang diajarkan adalah menekan tuts dengan lima jari terlebih dahulu, jadi dari 1-2-3-4-5 (Do-Sol), karena masih disesuaikan dengan jari/tangan anak yang masih berukuran kecil. Selain bertujuan sebagai dasar atau teknik yang pling utama ketika seseorang akan bermain keyboard, teknik ini juga bertujuan mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, karena memang bermain alat musik keyboard itu menggunakan jari-jari tangan. Karena setiap kegiatan juga bisa digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yang ada pada anak. Selain itu, dalam tahap ini kemampuan kognitif anak juga sedikit terasah melalui proses mengenal dan menghafal, dalam

proses ini jari yang digunakan tadi masih dengan jumlah awal yaitu 5 jari. Sehingga untuk anak sekalian mengenal not angka dan mengenal tuts, guru menulis angka 1-5 (Do-Sol), ketika anak menekan tuts secara bersamaan anak juga harus sambil menyebutkan secara urut Do-Re-Mi-Fa-Sol. (Wawancara, 24 Juli 2019)

Selaras dengan yanda Indra. Menurut bunda Ida, kegiatan ini merupakan teknik atau materi awal yang harus diajarkan dan dilakukan terlebih dahulu oleh anak sebelum masuk ke dalam materi selanjutnya. Karena pada proses penjarian ini juga akan mempengaruhi cara anak dalam memainkan keyboardnya nanti, seperti baik tidaknya posisi jari saat menekan tuts pada keyboard. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Menurut bunda Iin, selaku Kepala Sekolah. Materi dasar untuk anak belajar bermain keyboard memang *fingering* ini, karena sebelum bermain anak harus melakukan pemanasan terlebih dahulu, dan ini akan dilakukan sampai jari-jari anak benar-benar lemas dan tidak kaku lagi. Karena setiap kegiatan pasti bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek, jadi pada tahap ini juga sekaligus mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak agar bisa berkembang juga. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Jadi, proses ini sangat membantu mengembangkan kognitif pada anak khususnya juga dalam mengenal simbol yaitu mengingat, menghafal not angka dengan melihat atau menyesuaikan juga pada warna tuts yang ada, misal Do terletak pada tuts warna hitam ataukah putih, hal ini agar anak juga paham bahwa jika mereka menekan tuts/not yang salah, pasti bunyinya pun juga akan salah/tidak tepat, dan memunculkan nalar anak untuk mengingat kembali mana yang seharusnya ditekan, yang ini ataukah yang itu. Sehingga anak juga akan bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. karena mengingat dan menyelesaikan masalah juga merupakan proses dalam kognitif.

b. Reading/Membaca Notasi Lagu

Pada tahap ini, yang dilakukan oleh yanda adalah mengenalkan anak terhadap not angka. masih sama, masih not-not yang terhitung mudah dan disesuaikan dengan usia anak. Pertama yang dilakukan guru pada tahap awal pertemuan adalah mengenalkan anak sebuah lagu yang cukup pendek terlebih dahulu. Karena jika hanya dikenalkan langsung dengan not angka saja anak pasti juga kurang tertarik dan mengalami kesulitan untuk mengenal not-not tersebut. Jadi sebelum mulai mengenal not angka, biasanya guru mengajak anak menyanyi bersama lagu yang anak-anak suka, namun jika menurut yanda lagu yang ada terlalu susah, biasanya yanda menulis atau membuat not lagu sendiri yang tidak jauh dari

not yang sudah anak kenal pada tahap *fingering* tadi seperti Do sampai Sol (1-2-3-4-5) seperti itu. Setelah menyanyikan sebuah lagu, baru guru menulis notasi dari lagu tersebut pada sebuah kertas khusus untuk menulis not tersebut. Jika anak sudah hafal lagu tersebut, baru guru mencontohkan/menyanyikan lagu tersebut dengan mengucapkan bukan dengan lirik, namun dengan not angka tadi, misalnya menyebut “Do re mi.. Sol fa mi re do” sambil mengetuk dan menyanyi. Baru setelah itu guru membimbing anak dan anak menirukan dan menghafal apa yang sudah diajarkan oleh guru tadi secara bersama-sama. Bukan hanya itu saja, pada proses *reading* atau mengenal sebuah notasi ini anak juga akan dikenalkan dengan yang namanya ritme/ketukan. Mulai dari 2/4, 2/4, 4/4, dsb. Dalam proses ini, selain mengenal sebuah angka, secara otomatis anak juga akan menyebutkan sebuah bilangan angka tersebut, sehingga proses pengenalan bilangan juga terjadi pada tahap sebelumnya dan tahap ini. Menurut yanda, cara yang dapat dilakukan agar anak lebih mudah dan tahu tentang ketukan adalah dengan menyanyi tadi, ketika menyanyi anak diminta sambil bertepuk tangan atau menghentakkan kakinya, agar sesuai tempo yang ada pada lagunya.

Tempo awal atau bagian dimana anak menghitung masuk pada sebuah lagu biasanya ada di awal atau *intro* sebuah lagu, sebelum anak menyanyi anak harus sambil menghitung dan mengetuk agar ketika mulai menyanyi mereka masuk pada ketukan

dan tempo yang tepat. Jika anak sudah hafal notasi sebuah lagunya, barulah guru mengajak anak mempraktekkannya langsung dengan tombol yang ada pada keyboard tersebut. Untuk pemula seperti anak-anak, biasanya yang diajarkan oleh guru masih menggunakan satu tangan saja, atau menggunakan jari-jari tangan kanan saja. Yang dilakukan selanjutnya adalah anak menyebutkan notasi dengan nada lagu yang sudah dihafalkan tadi dengan tempo yang labat terlebih dahulu, dan biasanya anak sambil mengetuk tangannya sebelah kiri di meja.

Jadi, pada proses ini benar-benar proses kognitif berkembang, mulai dari mengenal/memahami sebuah not dan tempo, lalu proses mengingat, menghafal simbol, selain itu koordinasi antara otak kanan dan kiri anak karena ketika bermain anak menghitung ketukan terlebih dahulu agar masuknya pas/sesuai, lalu tangan kiri mengetuk tangan kanan memainkan, dan kepekaan terhadap nada, karena anak yang sudah paham atau hafal pasti akan sadar jika nada yang ditekan salah, sehingga anak secara langsung akan berinisiatif untuk mengulangi dan membenarkannya sendiri. Karena kognitif itu merupakan proses berpikir, dan semua tadi benar-benar berpikir yang dilakukan oleh otak manusia.

### c. Posisi Badan Ketika Bermain/Posisi Duduk

Pada proses ini yang diajarkan oleh yanda adalah mulai masuk kepada tahap benar-benar memainkan. Dimana jika tahap *fingering* dan *reading* anak sudah mampu melakukan atau sudah hafal terhadap not-not yang akan dimainkan, selanjutnya barulah pada tahap ini anak mulai untuk mempraktekkan keseluruhannya. Mulai dari menekan tuts sesuai dengan notasi lagu yang sudah anak hafal dan ketahui, lalu sambil mempraktekkan ketukan untuk menyeimbangkan antara otak kanan dan otak kiri anak/melatih koordinasi dan konsentrasi otak anak, sampai dengan memposisikan posisi duduk atau tubuh tegak lurus dengan benar. Menurut Yanda, pada hal ini bukan hanya bertujuan untuk memperindah tampilan visual penampil saja, namun secara otomatis juga akan membenarkan posisi pemain untuk memposisikan letak tangan, jari, dan badan dengan benar.

## 2. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan yanda dalam pembelajaran *keyboard* ini yaitu dengan menggunakan tiga jenis metode, antara lain:

### a. Metode Bercakap-cakap

Metode ini digunakan yanda sebelum memasuki pembelajaran ini dimana anak belum memainkan *keyboard*. metode ini digunakan pada saat proses *apersepsi* atau pengenalan kepada anak tentang apa itu alat musik *keyboard*. pada proses ini guru menunjukkan anak alat musik *keyboard*, dan anak diminta oleh

guru untuk mengamati, menyentuh, dan menyampaikan apa saja yang mereka lihat dan ketahui tentang keyboard itu. Barulah guru meminta anak untuk menyampaikan pendapat mereka tentang apa yang telah mereka lihat. Dalam hal ini akan terjadi proses interaksi antara guru dan anak yang berisi pertanyaan dan jawaban, ataupun saling bertukar ide atau gagasan. Selain itu, metode ini dipilih karena dapat meningkatkan pengetahuan, keberanian anak berbicara dihadapan teman-temannya, serta meningkatkan keaktifan anak. (Wawancara, 24 Juli )

b. Metode Bernyanyi

Menurut yanda Indra, metode bernyanyi dipilih karena untuk meningkat semangat anak sebelum belajar. Selain itu metode bernyanyi juga lebih memudahkan anak dalam menerima informasi baru. Metode bernyanyi ini digunakan yanda Indra sebelum kegiatan dimulai, biasanya yanda mengajak anak untuk duduk ataupun berdiri membentuk lingkaran lalu mengajak anak untuk menyanyi secara bersama-sama, ini juga digunakan sebagai *ice breaking* dalam awal kegiatan tersebut. Selain itu, metode bernyanyi juga digunakan untuk mempermudah anak mengenal not angka, yaitu guru mengajak anak menyanyi masih dengan lirik yang sesuai pada lagu, jika anak sudah hafal bagaimana lirik dan temponya yang sesuai, barulah guru menulis not angka, dan mengajari anak untuk



menyanyi namun dengan menyebut lirik lagu dengan not angka, misalnya do mi sol.. namun masih dengan ketukan yang sesuai lagu tadi, hanya saja dengan penyebutan yang berbeda. Ini akan mempermudah anak menghafal dan mengingat not angka yang ada pada lagu tersebut. (Wawancara, 24 Juli 2019)

Selaras dengan yanda Indra, menurut bunda Ida selaku guru kelas TK B. penggunaan metode bernyanyi dalam berbagai kegiatan ini terbukti membantu anak lebih cepat menerima informasi ataupun materi baru, selain itu juga lebih membuat anak bersemangat sebelum melakukan kegiatan. Ini terlihat ketika pada saat. kegiatan sentra guru juga menciptakan lagu yang sesuai dengan topik/tema pada hari itu. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Karena menurut bunda Iin, selaku Kepala Sekolah. Al-Azhar dulu juga termasuk sekolah yang berhubungan dengan musik/sekolah menyanyi. Ini terlihat dengan terdapat beberapa kegiatan yang berhubungan menyanyi atau musik. (Wawancara. 23 Juli 2019)

Hasil ini didapat ketika peneliti melakukan observasi, bahwa guru memulai *ice breaking* dengan mengajak anak bernyanyi terlebih dahulu/guru menggunakan metode bernyanyi pada saat pembelajaran awal akan dimulai. (Observasi, 16 Juli 2019)

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan metode bernyanyi ini sebagai kegiatan untuk meningkatkan semangat anak sebelum memulai pembelajaran, selain itu metode ini juga digunakan untuk memudahkan anak ketika mengenal not-not angka dan ketukan pada setiap lagu yang diajarkan oleh guru, sehingga anak juga tidak kesulitan dalam menghafal notasinya.

c. Metode Demonstrasi

Menurut yanda Indra, metode demonstrasi digunakan pada saat guru akan memulai mengajarkan anak bagaimana cara memainkan keyboardnya. Metode ini juga berhubungan dengan metode yang sebelumnya dan teknik dasar yang ada tadi. Metode ini dilakukan dengan guru menunjukkan atau mempraktekkan bagaimana cara menekan tuts yang benar, bagaimana cara memiankan keyboard dengan posisi jari dan ketukan yang benar, serta sat guru mencontohkan bagaimana pengucapan not dan ketukan yang benar pada saat memainkan lagu. Jadi guru menunjukkan atau mencontohkan dulu, baru setelah itu anak meniru dan melakukannya satu-persatu. (Wawancara, 24 Juli 2019)

Hal ini juga didapat peneliti pada saat melakukan observasi, bahwa setiap guru menyampaikan materi guru juga sambil mempraktekkan atau mencontohkan terlebih dahulu kepada

anak, baru anak diminta untuk melakukan seperti apa yang telah dicontohkan oleh guru tadi. (Observasi, 16 Juli 2019)

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi ini dilakukan oleh guru dengan menunjukkan cara/tahap-tahap bagaimana memainkan *keyboard* dengan posisi yang benar, baru guru meminta anak meniru dan melakukannya satu-persatu.

### 3. Media/Alat Peraga

Media/alat yang digunakan adalah alat musi *keyboard*. Menurut yanda Indra, alat musik keyboard dipilih dan digunakan dalam pembelajaran ini karena tuts pada keyboard tersusun secara urut dan rapi, maka akan lebih memudahkan anak dalam mengingat pola atau urutan baik itu angka atau kuncinya. Misalnya angka urut 1234567 dan penyebutan not yang urut do re mi fa sol la si do. Jadi anak akan lebih mudah mengumpamakan bahwa do itu tuts yang 1 (pertama) dan sol itu tuts nomor 5. Jadi anak juga akan lebih cepat paham dan hafal.

#### c. Evaluasi Pembelajaran

Yanda Indra menyatakan bahwa, proses evaluasi tidak diberikan pada saat anak selesai bermain keyboard. Proses evaluasi dilakukan dengan cara mengamati terlebih dahulu perkembangan anak baru selanjutnya menilai secara langsung anak satu-persatu setelah selesai bermain, dan *merecalling* materi apa saja yang sudah diajarkan oleh guru tadi, serta mengamati dan menandai apakah anak mengalami

peningkatan dari minggu kemarin/pertemuan sebelumnya, seperti kemampuan anak mengingat notasi yang diajarkan oleh yanda, seberapa cepat anak hafal dengan notasi tersebut, bagaimana anak bisa menghitung tempo dengan baik, kepekaan membedakan bunyi masing-masing not, serta seberapa bisa anak menyeimbangkan antara tangan kanan dan kiri mereka, dll. Tetapi Dalam proses evaluasi ini yanda juga memperhatikan atau bertumpu pada indikator-indikator yang digunakan sebagai pedoman evaluasi, meliputi pemahaman materi dan penguasaan *skill* memainkan lagu. Dan guru menggunakan simbol A (untuk anak yang sudah berkembang sesuai harapan), dan B (untuk anak yang belum berkembang).

Pada proses evaluasi ini tidak dilakukan secara langsung ketika anak sudah selesai bermain, seperti penilaian harian, tetapi proses evaluasi diberikanketika pembagian raport dan pentas akhirusannah. Di sana akan terlihat mana anak yang sudah mampu atau lebih berkembang dibandingkan yang lain, akan terlihat mana anak yang sangat paham dan bisa menyerap materi dengan baik, dan anak yang mulai berani untuk tampil di depan orang banyak. Karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran ini juga untuk menciptakan rasa percaya diri anak agar berani dan lebih percaya diri untuk tampil di hadapan orang banyak.(Wawancara, 24 Juli 2019)

Hal tersebut sependapat dengan Bunda Ida bahwa, pada proses evaluasi kegiatan di luar kegiatan inti atau kegiatan sentra dilakukan berbeda. Pada kegiatan pembelajaran *keyboard* ini tidak berlandaskan

indikator di STPPA, karena di kegiatan inti juga sudah cukup banyak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Jadi penilaian biasanya dilakukan pada semester akhir atau benar-benar langsung pada saat pembagian raport.

Menurut bunda, memang setiap akhirusannah anak-anak yang mengikuti kegiatan ini diwajibkan untuk tampil di depan teman-temannya untuk menyanyi dan khusus anak-anak TK B saja yang tampil bermain keyboard secara langsung. Jadi, juga akan terlihat mudah atau susahny lagu juga tergantung dengan kemampuan anak dalam bermain keyboardnya, akan terlihat manakah anak yang kognitifnya mulai meningkat dengan bermain alat musik/*keyboard* dan akan terlihat mana anak yang masih dibawa teman-temannya dalam memainkannya.(Wawancara, 23 Juli 2019)

Selaras denga bunda Ida, menurut bunda Iin sebenarnya yang terpenting bukan hanya seberapa bagus anak sudah bisa bermain *keyboard*, namun seberapa besar rasa percaya diri anak dan seberapa berani anak untuk mau tampil dan mengeksplor kemampuan dirinya sendiri. (Wawancara, 23 Juli 2019)

Hasil observasi yang diperoleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran *keyboard* selesai adalah yanda merecalling tentang materi yang diajarkan kepada anak, guru semacam membuat catatan-catatan kecil yang ada pada nama anak untuk menandai seberapa besar pencapaian yang sudah dicapai oleh anak sesuai dengan indikator-indikator penilaian yang dimiliki oleh yanda yang terdapat dalam

raport meliputi pemahaman materi soal memahami notasi dan jumlah ketukan (berkaitan dengan memahami, mengingat, menghafal materi yang diajarkan baik kepekaan terhadap not angka yang berbeda-beda suaranya, pemahaman tentang simbol dan angka yang berbeda, maupun membedakan bunyi, serta keseimbangan antara menghitung ketukan dan memainkan/menekan tuts *keyboard* atau proses koordinasi otak kanan dan kiri) dan penguasaan skill memainkan lagu (tempo dan akurasi nada), Barulah selanjutnya akan di catat atau dicantumkan dalam raport masing-masing anak. Karena kegiatan ini di luar kegiatan inti, jadi penilaian yang diberikan oleh yanda tidak dilakukan secara langsung, namun secara bertahap atau setiap pertemuan berlangsung.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa, proses evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah mengamati perkembangan anak setiap pertemuan atau setelah anak selesai memainkan *keyboard*, seperti adakah peningkatan dari pertemu sebelumnya atau tidak, apakah anak dapat menyerap apa yang diajarkan oleh guru dengan baik atau belum. Proses evaluasi dilakukan dengan bertumpu pada indikator-indikator/capaian seperti yang sudah disiapkan oleh guru. Baru setelah itu catatan dan semua evaluasi di cantumkan dalam raport. Dan hasil dari proses anak belajar bermain *keyboard* akan ditampilkan ketika ada pentas di sekolah salah satunya pada pentas akhirusannah. Namun, yang dilihat oleh guru bukanlah hasil, tapi tahap demi tahap sesuai dengan indikator apakah anak mengalami peningkatan, meskipun hanya sedikit demi sedikit itu

tidak menjadi masalah. Karena tujuan kegiatan ini bukan untuk memaksa anak untuk bisa dan harus mau melakukannya, namun sesuai dengan kemauan anak sendiri tanpa paksaan.

## **B. Interpretasi Hasil Penelitian**

Setelah peneliti mengumpulkan data-data yang peneliti peroleh dari lapangan dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai implementasi pembelajaran *keyboard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo tahun pelajaran 2018/2019 pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat penulis interpretasikan sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Sesuai dengan pelaksanaannya, persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai adalah guru menyiapkan sebuah silabus yang berisi materi atau perencanaan seperti apa saja yang akan diajarkan oleh guru kepada anak, lalu menyiapkan alat/media yang akan digunakan, dalam kegiatan ini yang disiapkan adalah *keyboard*, dan yang terakhir adalah menentukan materi yang ada dalam silabus tadi, apa saja yang akan diajarkan pada anak. Pada kegiatan ini materi berisi tentang penjarian/*fingering*, pengenalan nada/*reading*, serta pemilihan lagu sederhana yang akan diajarkan kepada anak.

### **2. Pelaksanaan**

Pada proses ini terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan oleh guru, antara lain:

- a) Materi, pemilihan materi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran akan dilakukan adalah materi yang telah disusun oleh guru dalam bentuk silabus pembelajaran yang berisi, mulai dari teknik dasar bermain *keyboard* seperti *fingering*/penjarian, mengenal notasi/*reading*, posisi jari, posisi duduk yang benar, ketukan atau tempo, sampai ke teknik memainkan lagu sederhana.
- b) Metode, pada proses pembelajaran ini menggunakan tiga jenis metode yaitu, yang pertama metode bercakap-cakap pada saat apersepsi yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan anak, meningkatkan pengetahuan dan rasa ingin tahu anak, serta mengajarkan anak agar berani menyampaikan pendapat dihadapan teman-temannya. Kedua metode bernyanyi, digunakan guru untuk meningkatkan semangat pada anak, serta membantu anak dalam mengingat not angka yang ada pada setiap lagu, serta mengajarkan anak untuk belajar mengenal tempo dengan bertepuk maupun pada saat memainkan *keyboard*. Ketiga, metode demonstrasi yaitu digunakan guru untuk mencontohkan kepada anak sebelum anak mempraktekkannya. Seperti menunjukkan not angka dan guru menyebutnya baru setelah itu anak menirukan, lalu menunjukkan bagaimana cara memainkan *keyboard* dengan posisi dan urutan yang benar, baru setelah itu guru meminta anak untuk meniru/melakukannya satu-persatu.
- c) Media/APE, dalam kegiatan ini guru menggunakan alat musik *keyboard*. media ini digunakan karena lebih menyenangkan bagi anak



dan juga bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Karena secara tidak sadar, ketika anak menghafal letak not dan menghafal warna dan urutan tuts pada keyboard, itu juga akan melatih konsentrasi dan ingatan anak, jadi selain menyenangkan alat musik ini juga mempunyai bentuk yang tersusun secara urut jadi akan lebih memudahkan anak ketika akan memainkan berbagai macam nadanya.

### 3. Evaluasi

Penilaian yang digunakan guru dalam penerapan pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 di TA-TK Al-Azhar menggunakan penilaian berupa huruf A atau B untuk menilai indikator yang berupa 1) pemahaman anak terhadap nada, 2) skill dan ketukan. A untuk berkembang sesuai harapan dan B belum berkembang. Dalam penilainnya, guru tidak berlandaskan pada STPPA seperti pada kegiatan lainnya, karena dalam kegiatan ini sudah banyak indikator kognitif yang dikembangkan/yang harus dicapai, sedangkan kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan tambahan lain yang bisa digunakan untuk mengembangkan kognitif.

Tetapi, menurut wawancara yang peneliti lakukan ada beberapa indikator dalam STPPA yang juga cukup berkaitan, meskipun tidak ditulis dalam penilaian, seperti pemecahan masalah dan berpikir simbolik, dalam pemecahan masalah ini kaitannya dengan bagaimana anak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri, misalkan anak salah atau mengalami kesulitan apakah dia akan secara inisiatif bertanya kepada guru atau akan membenarkannya sendiri jika dia memainkan nada atau not yang salah,

sedangkan dalam berpikir simbolik berhubungan dengan menyebutkan bilangan 1-10, dalam teknik reading atau mengenal not sangat erat dengan not angka, dan menghitung ketukan, jadi seara otomatis anak juga akan menyebutkan bilangan tersebut, yang terakhir adalah mencocokkan lambing bilangan dengan huruf vocal, dalam kegiatan ini kaitannya adalah ketika anak mengafal secara urut not angka yang ada di tuts anak juga harus menyesuaikan dengan huruf (kunci/*chord*) yang ada, misalkan not angka 3=E jika dilihat pada letaknya. Jadi untuk mengetahui kognitif anak sudah mulai berkembang atau belum guru melihat pada beberapa indikator tersebut untuk bisa menilai A atau B.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan oleh peneliti tentang Implementasi Pembelajaran *Keyboard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun DiTA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Pelajaran 2018/2019. Dapat peneliti simpulkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran *keyboard* dilakukan berdasarkan tiga tahap antara lain: 1) Perencanaan, dalam perencanaan ini guru membuat/merencanakan sebuah silabus yang berisi tentang materi apa saja yang akan diajarkan kepada anak, menyiapkan alat/media yang dipakai yaitu *keyboard*, serta menentukan materi apa saja yang ada dalam silabus tadi, dalam penelitian ini adalah teknik-teknik dalam bermain *keyboard* berupa penjarian, pengenalan nada, dan memainkan lagu sederhana. 2) Pelaksanaan, yang berisi tentang materi, metode dan alat yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran ini yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif baik dalam mengingat, menghafal, mengenal simbol, serta pemecahan masalah yang dihadapi oleh anak. 3) Evaluasi/Penilaian, Penilaian yang dilakukan pada penerapan pembelajaran *keyboard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif yaitu dengan menggunakan beberapa indikator dengan skala huruf A dan B. A untuk anak yang berkembang

sesuai harapan, sedangkan B belum berkembang. Jadi, penilaian disesuaikan dengan indikator kognitif yang sudah disiapkan oleh guru.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Al-Azhar menggunakan berbagai macam teknik, metode dan materi yang digunakan yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal konsentrasi, mengingat, menghafal, mengenal simbol, serta pemecahan masalah. Jadi, banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, bukan hanya kegiatan berupa hitungan atau matematika saja, namun menggunakan media dan jenis kegiatan yang berbeda pun juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang implementasi pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

### **1. Siswa**

- a. Siswa harus lebih memperhatikan dan konsentrasi ketika guru sedang memberikan contoh dan materi yang sedang diajarkan.
- b. Siswa hendaknya lebih sabar menunggu giliran untuk bermain keyboard sesuai dengan peraturan yang sudah diberikan oleh guru.
- c. Siswa hendaknya tidak mengganggu temannya yang sedang bermain keyboard.

## 2. Pendidik

- a. Kegiatan pembelajaran keyboard hendaknya dilakukan di waktu dan tempat yang berbeda sesuai dengan usia anak.
- b. Hendaknya menggunakan cara yang lebih variatif dan menyenangkan bagi anak dalam menyampaikan materi.
- c. Hendaknya selalu mengadakan koordinasi dengan orang tua mengenai kegiatan di rumah yang bisa digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan kemampuan masing-masing anak

## 3. Orang Tua

- a. Hendaknya senantiasa untuk melakukan koordinasi dengan pendidik mengenai pembelajaran apa saja yang dilakukan di sekolah khususnya untuk pengembangan kemampuan kognitif.
- b. Hendaknya ketika di rumah, orangtua memberikan kegiatan/stimulus yang variatif kepada anak dalam untuk mengembangkan kemampuan kognitif sesuai dengan kemampuan anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aziz, Safrudin. 2017. *Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Depok Sleman Yogyakarta: KALIMEDIA.
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rahman, Ulfiani. 2009. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Hendriani, Dita. 2016. *Pengembangan Seni Budaya Dan Keterampilan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Putra, Nusa dan Dwilestari, Ninin. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: KENCANA.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Patmowodewo, Soemiarti. 2009. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PUSAT PERBUKUAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN dengan PT RINEKA CIPTA.
- Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- SGunarsa D, Singgih. 1997. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kembangan-Jakarta: PT Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Yeni, Indra. 2016. *Teknik Iringan Lagu Anak Penggunaan Keyboard Sebagai Instrumen Ritmis*. Jakarta: KENCANA.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Putra, Nusa. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Fiah El, Rifda. 2017. *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rita Nurindah Meirawati. 2014. *Metode Pembelajaran Alat Musik Keyboard Pada Anak Penyandang Tunanetra Di Yakatunis Yogyakarta*. "Skripsi". Yogyakarta: Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fathonah. 2017. *Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Di Mojolangu 02 Malang*.

“Skripsi”. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Fadillah, Muhammad dan Khorida, Mualifatu Lilif. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.

Rahardjo, Mudjio. 2010. *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. Jakarta: UIN Malang.

Kurniawan, Aditya Yustinus, dkk. 2012. *Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Keyboard berbasis Multimedia Interaktif*. “Skripsi”. Salatiga: Program Studi Teknik Informatika. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.

Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. Jakarta Barat: PT INDEKS.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KENCANA.

Akromah, Jumrotul. 2018. *Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok A Di TK Nurul Ummah*



*Kotagede Yogyakarta. "Skripsi". Yogyakarta: Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.*

Ariyani, Eka. 2014. *Penerapan Metode Proyek Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bentuk, Warna, Ukuran Dan Pola Di Kelompok B2 Pendidikan Anak Usia Dini Pertiwi 1 Kota Bengkulu. "Skripsi". Bengkulu: Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bengkulu.*

Trie Aprilian, Cicilia Pascadiana. 2014. *Kemampuan Kognitif Anak Dalam Aktivitas Seni Musik Di Kelompok B TK Bhakti Siwi Soran. "Skripsi". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.*

Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.*

Sagala, Syaisul. 2017. *Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.*

Kurniawan, Aditya, Yustinus, dkk. 2012. *Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Keyboard Berbasis Multimedia Interaktif. Program Studi Teknik Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Jurnal.*

Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.*

Fikiryati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age). Yogyakarta: Laras Media Prima.*

Muhammad, Syaefull. 2013. *Definisi, Manfaat dan Tujuan Pembelajaran.*  
<http://biosaefful.blogspot.com/2013/05/definisi-manfaat-dan-tujuan-pembelajaran.html?m=1>. Rabu, 10 Juni 2019 pukul 21.00 WIB. (Online)

Suci R, Prima. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*  
<https://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/> Kamis, 25 Juli 2019 pukul 11.30 WIB. (Online).

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1

**LAMPIRAN**  
**PEDOMANDALAM PENELITIAN**

**A. Pedoman Wawancara****1. Subyek Penelitian (Guru Pengajar Pembelajaran Keyboard)**

- a. Menurut Yanda, sejauh ini bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak-anak di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo?
- b. Apakah tujuan pengembangan kognitif bagi anak?
- c. Menurut Yanda apakah dengan bermain alat music keyboard dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- d. Mengapa menggunakan alat music keyboard dalam kegiatan ini?
- e. Bagaimana Persiapan dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran keyboard dalam pengembangan kemampuan kognitif?
- f. Materi/Indikator apa saja yang biasanya dipakai dalam mengajarkan anak bermain keyboard?
- g. Bagaimana cara Yanda mengevaluasi perkembangan kognitif anak setelah bermain keyboard?
- h. Apa kelebihan menggunakan alat musik keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- i. Adakah kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard ini?

- j. Menurut Yanda, apa dampak yang paling terlihat dari kegiatan pembelajaran keyboard ini baik terhadap perkembangan kognitif maupun dalam perkembangan yang lain?

**2. Informan (Guru Kelas TK B, Kepala Sekolah, Siswa)**

**a. Guru Kelas (TK B)**

- 1) Apakah benar di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi menerapkan kegiatan pembelajaran keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- 2) Apa tujuan diterapkannya pembelajaran keyboard?
- 3) Sudah berapa lama kegiatan ini diadakan di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi?
- 4) Menurut Bunda apakah tujuan pengembangan kognitif bagi anak?
- 5) Menurut Bunda apakah dengan bermain alat musik keyboard dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- 6) Mengapa menggunakan alat musik keyboard dalam kegiatan ini?
- 7) Bagaimana Persiapan dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran keyboard dalam pengembangan kemampuan kognitif ini?
- 8) Apa kelebihan menggunakan alat musik keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- 9) Adakah kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard ini?

10) Menurut Bunda, apa dampak yang paling terlihat dari kegiatan pembelajaran keyboard ini baik terhadap perkembangan kognitif maupun dalam perkembangan yang lain?

**b. Kepala Sekolah**

- 1) Apa benar salah satu tujuan kegiatan pembelajaran keyboard di Al-Azhar untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?
- 2) Sejak kapan kegiatan pembelajaran keyboard ini dimulai?
- 3) Menurut Bunda, sejauh ini bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak-anak di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo?
- 4) Apakah tujuan pengembangan kognitif bagi anak?
- 5) Menurut Bunda apakah dengan bermain alat musik keyboard dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- 6) Mengapa menggunakan alat musik keyboard dalam kegiatan ini?
- 7) Adakah kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard ini?
- 8) Menurut Bunda, apa dampak yang paling terlihat dari kegiatan pembelajaran keyboard ini baik terhadap perkembangan kognitif maupun dalam perkembangan yang lain?

**c. Siswa (Informan)**

- 1) Dek tadi belajar bermain keyboard ya?Tadi diajarin lagu apa dek?
- 2) Kenapa adek mau ikut belajar bermain keyboard?
- 3) Biasanya yanda ngajarin apa aja dek sebelum bermain keyboard?
- 4) Susah atau tidak dek bermain keyboard?
- 5) Adek senang tidak tadi bisa belajar bermain keyboard?

**B. Pedoman Observasi**

1. Penerapan kegiatan pembelajaran keyboard yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Materi dan langkah-langkah apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran keyboard.
3. Cara guru mengevaluasi perkembangan kemampuan kognitif anak setelah bermain alat music keyboard.

**C. Pedoman Dokumentasi**

1. Profil TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.
2. Data guru di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo.
3. Data peserta didik kelompok B TA-TK Al-Azhar Syifa Busi Solo.
4. Sarana dan prasarana di TK IT Salsabila Mencil, Nogosari.
5. Rencana kegiatan pembelajaran harian dan lembar penilaian.
6. Foto kegiatan pada saat pembelajaran.

## Lampiran 2

**FIELD NOTE OBSERVASI**

Kode : 01  
Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juli 2019  
Pukul : 07.30-13.00  
Tempat : Ruang Kelas TK A2 (Siti Khodijah)  
Topik : Observasi Pembelajaran *Keyboard*

Hari ini selasa, 16 Juli 2016 merupakan hari pertama saya melaksanakan penelitian di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi, setelah anak-anak libur sekolah. Pada hari pertama ini saya datang ke TK mulai dari pagi sampai siang/sampai anak-anak pulang. Seperti biasa, kegiatan pagi hari dimulai dengan menunggu kedatangan anak ke kelas, sambil guru mentimak anak untuk membaca buku dan membaca iqro' sampai dengan pukul 08.00, setelah itu pada pukul 08.00 seluruh anak dikumpulkan oleh guru untuk melaksanakan senam pagi, karena senam memang diadakan setiap hari selasa pagi. Senam dilaksanakan kurang lebih setengah jam sampai dengan pukul 08.30, setelah itu anak-anak memasuki kelasnya masing-masing.

Setelah senam pagi, anak masuk ke kelas untuk istirahat. Baru kurang lebih pukul 08.45 guru memulai pembelajaran inti. Pembelajaran dimulai dengan membaca ikrar, membaca do'a sebelum belajar, membaca surat-surat pendek, membaca hadist sehari-hari, lalu guru mulai melaksanakan pembelajaran. Karena

pada hari ini pembelajaran belum aktif seperti biasanya, jadi guru hanya memberikan semacam cerita-cerita yang mengandung nilai-nilai positif kepada anak lewat video. Kegiatan ini berlangsung sampai pukul 11.00, setelah itu anak bersiap-siap untuk istirahat makan sampai dengan pukul 11.30 mulai dari menertibkan anak, mengantri untuk mencuci tangan, menyiapkan makanan, sampai dengan anak makan.

Pada pukul 12.00, bel sekolah berbunyi, biasanya anak dan guru melaksanakan sholat dhuhur terlebih dahulu secara berjamaah di kelas. Setelah itu guru membariskan anak untuk pulang sekolah. Namun untuk anak yang mengikuti ekstrakurikuler /pembelajaran keyboard diharapkan langsung masuk ke kelas TK A (Siti Khodijah). Pembelajaran keyboard dimulai pada pukul 12.00 sampai dengan 13.00.

Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh yanda Indra selaku guru pengajar keyboard yang mana guru pembelajaran keyboard berbeda dengan guru yang ada di kelas. Namun sebelum memulai pembelajaran, biasanya guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran dengan berdiri namun terkadang juga duduk. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak yang membuat anak lebih bersemangat. Selanjutnya, guru meminta anak untuk duduk dan membukia dengan salam, membaca do'a sebelum belajar, dan mengabsen kehadiran anak. Baru setelah itu guru memulai pembelajarannya, pada hari ini karena masih awal masuk, jadi guru tetap memulai dari awal. Yang pertama, guru menunjukkan dan mengenalkan kepada anak tentang alat musik keyboard, pada tahap ini merupakan proses apersepsi atau pemahaman materi kepada anak, dan anak boleh bertanya apapun kepada guru, baru setelah itu guru mengajarkan teknik yang benar-benar



dasar sebelum bermain keyboard, yaitu teknik *fingering*/penjarian, pada teknik ini bertujuan untuk melemaskan otot-otot pada jari agar tidak kaku dan pada posisi yang benar ketika memainkan dan menekan tuts pada keyboard tersebut. Selain itu, pada tahap ini juga sedikit mengembangkan ingatan anak, karena mengenal lima not dan sambil menekan anak menyebutkan bilangan 1-2-3-4-5 ataupun dibalik 5-4-3-2-1 sambil menekan tuts dengan lima jari mereka.

Pada tahap awal, guru memang mengajarkan teknik dasar terlebih dahulu sampai anak benar-benar bisa. Untuk mempraktekkannya, anak-anak diminta untuk mengantri satu-persatu sampai semua anak sudah melakukannya. Biasanya pada pertemuan ini guru sengaja hanya melakukan *fingering* terlebih dahulu, karena waktu yang juga terbatas. Baru akan masuk ke materi selanjutnya pada pertemuan selanjutnya.

Pembelajaran selesai pada pukul 13.00, dan biasanya guru sedikit *mercalling* kepada anak tentang apa saja yang telah anak pelajari dan lakukan tadi. Baru setelah itu guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdallah, membaca do'a penutup majelis, dan diakhiri dengan mengucapkan salam. Baru setelah itu guru kelas/pembimbing dalam pembelajaran keyboard membariskan anak di depan kelas dan mengajar anak turun untuk menunggu jemputan dari orangtua mereka untuk pulang.

**FIELD NOTE OBSERVASI**

Kode : 02  
Hari/Tanggal : Selasa, 23 Juli 2019  
Pukul : 10.00-13.00  
Tempat : Ruang Kelas TK A2 (Siti Khodijah)  
Topik : Observasi Pembelajaran *Keyboard*

Pada hari ini selasa, 23 Juli 2019 saya melakukan penelitian yang ke-2. Seperti pada kegiatan di minggu sebelumnya, kegiatan hari selasa pagi dimulai dengan senam pagi. Namun, pada hari ini saya datang tidak sepagi ketika di minggu pertama, saya datang ke TK sekitar pukul 10.00 pagi.

Selanjutnya saya masuk ke kelas TK B, karena kegiatan ekstrakurikuler/pembelajaran keyboard masih dilaksanakan nanti siang setelah pulang sekolah, jadi biasanya saya membantu guru ketika melaksanakan kegiatan inti/ketika sentra. Pada hari ini di kelas TK B terdapat kurang lebih dua sentra, dan anak-anak juga melakukan berbagai macam jenis kegiatan dan permainan pada hari itu.

Pembelajaran sentra berlangsung samapi pukul 11.30. selanjutnya anak diminta untuk merapikan mainan ataupun alat yang sudah mereka pakai ke dalam tempatnya kembali dan bersiap-siap untuk makan siang. Sebelum makan siang dimulai, guru membariskan anak-anak untuk mencuci tangan, membaca do'a masuk toilet, setelah sudah anak-anak duduk di karpet lalu membaca do'a keluar

dari toilet, membaca do'a sebelum makan, jika sudah anak dipersilahkan untuk makan.

Setelah makan, sampai dengan pukul 12.00, anak diminta guru untuk membereskan dan menaruh tempat makan mereka ke dalam tas ataupun di atas meja. Setelah itu anak bersiap-siap untuk melaksanakan sholat dhuhur berjamaah bersama guru. Setelah semua kegiatan selesai, anak diperbolehkan untuk pulang.

Seperti biasa, untuk anak-anak TK B yang mengikuti ekstrakurikuler/pembelajaran keyboard langsung memasuki ruang kelas TK A (Siti Khodijah). Sambil menunggu yanda datang, biasanya anak-anak diperbolehkan untuk bermain terlebih dahulu. Jika yanda Indra sudah datang, kegiatan pembelajaran pun dimulai seperti biasanya, mengondisikan anak-anak, membuka dengan basmallah, membaca do'a sebelum belajar, dan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak. Setelah itu, yanda melakukan recalling kepada anak-anak tentang materi atau apa saja yang dilakukan anak pada minggu kemarin, apakah anak masih ingat dan hafal apa saja yang sudah diajarkan oleh guru pada minggu kemarin. Karena salah satu proses penilaian yang dilihat oleh guru juga seberapa besar ingatan dan hafalan anak terhadap materi yang telah diberikan oleh guru, yang mana ini juga termasuk ke dalam proses kognitif.

Setelah merecalling, biasanya guru juga mengulang kembali apa yang sudah diajarkan kepada anak untuk dilakukan. Seperti guru menunjukkan cara fingering yang benar, lalu meminta anak secara urut satu-persatu untuk menirukannya/mempraktekkannya. Ini bertujuan untuk meningkatkan kembali ingatan di pertemuan sebelumnya. Setelah mengulang teknik fingering ini, lalu guru mulai mengenalkan anak tentang nada, notasi/not angka, dan ketukan kepada

anak. Cara guru mengenalkan nada dan notasi dilakukan dengan mengajak anak menyanyikan sebuah lagu sederhana, pada hari itu guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ambilkan bulan bu”, pada tahap ini guru juga meminta anak sambil bertepuk tangan untuk belajar menghitung ketukan dan menyeimbangkannya sesuai dengan lagu yang mereka nyanyikan. Pada proses ini akan meningkatkan konsentrasi dan keseimbangan anak antara menyanyi dan bertepuk. Setelah menyanyi, guru menulis notasi angka dari lagu tersebut, sambil mengenalkan kepada anak tentang not angka yang terdiri dari Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Si-Do yang jika ditulis dengan angka 1-2-3-4-5-6-7. Guru mengenalkan kepada anak dengan menyebutkan nama dan bagaimana cara pengucapannya sambil menekan tuts keyboard untuk melatih kepekaan pendengaran mereka terhadap perbedaan nada yang ada, sehingga anak juga paham bahwa satu not satu dengan yang lain mempunyai bunyi/suara yang berbeda-beda.

Setelah itu, guru mengajak pelan-pelan anak untuk menirukan apa yang disebutkan oleh guru dalam lagu tadi, misalnya “3 2 1 3 3 3...” / Mi-Re-Do-Mi-Mi-Mi”. guru menunjuk pada not angka sambil menyebut notnya, sambil bertepuk tangan untuk mengetuk, dan anak menirukan. Di sini akan terlihat mana anak yang koordinasi atau keseimbangan antara otak kanan dan kirinya belum terlalu meningkat, kadang kala terdapat anak yang belum bisa menyanyi sambil bertepuk tangan sesuai tempo. Jika semua sudah, lalu yanda meminta anak satu-persatu dengan memanggil namanya untuk melakukannya, dan yanda belum akan mempraktekkannya ke keyboard jika anak belum benar-benar bisa.

Sekitar pukul 13.00 kurang, anak-anak bersiap-siap untuk pulang, seperti biasa guru mengajak anak duduk dan melakukan recalling tentang apa yang telah

mereka lakukan pada hari ini. Jika sudah, guru menutup dengan mengucapkan hamdallah, membaca do'a kafaratul majelis, dan menutup dengan salam. Pukul 13.00 anak-anak pulang.

## FIELD NOTE OBSERVASI

Kode : 03  
Hari/Tanggal : Selasa, 30 Juli 2019  
Pukul : 11.30-13.00  
Tempat : Ruang Kelas TK A 2 (Siti Khodijah)  
Topik : Observasi Pembelajaran Keyboard

Pada penelitian ke-3, saya datang ke TK pada pukul 11.30, bertepatan dengan persiapan untuk makan siang. Seperti pada kegiatan sebelumnya, guru membariskan anak untuk berdo'a memasuki toilet dan mengantri mencuci tangan. Setelah itu, anak dipersilahkan untuk duduk dan mengambil makanan mereka, dilanjutkan dengan membaca do'a setelah keluar dari toilet, membaca do'a sebelum makan, lalu anak-anak dipersilahkan untuk makan.

Setelah makan, anak-anak bersiap-siap untuk pulang. Dan anak-anak yang mengikuti pembelajaran keyboard langsung memasuki ruang kelas TK A. seperti pada pertemuan sebelumnya, guru membuka dengan mengucapkan salam, membaca do'a sebelum belajar, lalu mengabsen kehadiran anak.

Pada penelitian ke-3 ini sama seperti pada pertemuan sebelumnya, guru melakukan recalling lagi kepada anak untuk mengingat materi atau apa saja yang telah diajarkan guru pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya guru mengenalkan anak tentang nada, not dan ketukan, jadi guru mengulang lagi materi yang kemarin untuk hari ini. Biasanya ini berlangsung sampai anak benar-benar paham, barulah guru memberikan contoh cara menekan not angka pada tuts

yang benar sesuai dengan yang diajarkan guru dalam proses *fingering*, ini dilakukan pelan-pelan dan dengan not angka yang sedikit terlebih dahulu, barulah guru meminta anak mencobanya satu-persatu sambil dibimbing oleh guru. Pada teknik ini diajarkan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak, dan tidak memaksakan anak satu dengan yang lain harus sama bisanya.

Pada pukul 12.48 pembelajaran selesai, anak-anak bersiap-siap untuk pulang, seperti biasa guru mengajak anak duduk dan melakukan *recalling* tentang apa yang telah mereka lakukan pada hari ini. Jika sudah, guru menutup dengan mengucapkan *hamdallah*, membaca *do'a kafaratul majelis*, dan menutup dengan salam. Pukul 13.00 anak-anak pulang.

## FIELD NOTE OBSERVASI

Kode : 04  
Hari/Tanggal : Selasa, 6 Agustus 2019  
Pukul : 11.30-13.00  
Tempat : Ruang Kelas TK A2 (Siti Khodijah)  
Topik : Observasi Pembelajaran Keyboard

Pada tanggal 6 Agustus 2019 ini merupakan penelitian terakhir yang saya laksanakan di Al-Azhar. Sama seperti di penelitian ke-3, saya datang ke TK pada pukul 11.30, bertepatan dengan persiapan untuk makan siang. Seperti pada kegiatan sebelumnya, guru membariskan anak untuk berdo'a memasuki toilet dan mengantri mencuci tangan. Setelah itu, anak dipersilahkan untuk duduk dan mengambil makanan mereka, dilanjutkan dengan membaca do'a setelah keluar dari toilet, membaca do'a sebelum makan, lalu anak-anak dipersilahkan untuk makan.

Setelah makan, anak-anak bersiap-siap untuk pulang. Dan anak-anak yang mengikuti pembelajaran keyboard langsung memasuki ruang kelas TK A. seperti pada pertemuan sebelumnya, guru membuka dengan mengucapkan salam, membaca do'a sebelum belajar, lalu mengabsen kehadiran anak.

Pada penelitian ke-3 ini sama seperti pada pertemuan sebelumnya, guru melakukan recalling lagi kepada anak untuk mengingat materi atau apa saja yang telah diajarkan guru pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya guru memberikan contoh cara menekan not angka pada tuts yang benar sesuai



dengan yang diajarkan guru dalam proses *fingering*, ini dilakukan pelan-pelan dan dengan not angka yang sedikit terlebih dahulu, barulah guru meminta anak mencobanya satu-persatu sambil dibimbing oleh guru. Jika anak sudah lumayan bisa, baru guru mengajarkan lagu sederhana untuk masing-masing usia anak TK A dan TK B dengan lagu dengan tingkat kesulitan yang berbeda pula. Selain itu guru juga memberikan contoh bagaimana posisi duduk yang benar ketika bermain keyboard, barulah pada pertemuan selanjutnya anak akan memainkan keyboard sesuai dengan lagu yang diajarkan oleh guru sedikit demi sedikit sampai masing-masing anak bisa menyelesaikan dan memainkan satu lagu sampai selesai dan lancar.

Pada pukul 12.45 pembelajaran selesai, anak-anak bersiap-siap untuk pulang, seperti biasa guru mengajak anak duduk dan melakukan *recalling* tentang apa yang telah mereka lakukan pada hari ini. Jika sudah, guru menutup dengan mengucapkan *hamdallah*, membaca *do'a kafaratul majelis*, dan menutup dengan salam. Pukul 13.00 anak-anak pulang.

## Lampiran 3

**FIELD NOTE WAWANCARA**

Kode : 01

Judul : Wawancara Guru Pengajar Pembelajaran Keyboard (Yanda Indra)

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2019

Pukul : 13.00-13.15

Tempat : Kelas TK B1 (Siti Hajar)

Peneliti : Assalamualaikum Yanda Indra..

Yanda Indra : Wa'alaikumsalam mbk..

Peneliti : Maaf kalau mengganggu waktunya yan..hehe

Yanda Indra : Tidak kok mbk, tidak mengganggu waktu, kebetulan saya lagi free mbk..

Peneliti : hehe iya yan siap..terima kasih..langsung aja nggih yan..

Yanda Indra : Nggih mbk mangga..

Peneliti : Begini Yan, Yanda kan mengajar anak bermain alat musik salah satunya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak nggih yan..? menurut yanda sebelum mengikuti pembelajaran keyboard ini bagaimanakah perkembangan kemampuan kognitif anak yang ada di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi ini yan?

Yanda Indra : Iya mbk...setahu saya, kemampuan kognitif anak di TK ini sudah cukup baik ya mbk. Ini terlihat ketika anak mampu menerima materi/informasi yang saya berikan cukup cepat pemahannya.

Peneliti : Menurut Yanda apa tujuan utama dari sebuah kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?

Yanda Indra : Yang mana kegiatan itu bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak mbk, banyak kegiatan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kognitif anak, seperti dalam kegiatan bermain keyboard ini salah satunya.

Peneliti : Menurut Yanda, apakah dengan bermain alat musik keyboard ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak?

Yanda Indra : Bisa mbk..karena, yang jelas untuk anak TK pada kegiatan ini bertujuan untuk mengenal angka, karena tombol pada keyboard itu urut dan not angka juga urut jadi anak akan belajar mengenal angka ketika memainkannya, yang kedua yang jelas juga terjadi proses berhitung karena pada tiap not/notasi pasti ada jumlah ketukannya misal 2/4, 4/4, dll. Selain itu juga melatih konsentrasi, meningkatkan proses berfikir ketika melihat not sambil memainkannya, koordinasi antara mata tangan dan pendengaran juga, meningkatkan ingatan dan hafalan anak. Gitu mbk..

Peneliti : Mengapa menggunakan media alat musik ini Yan?

Yanda Indra : Yang pertama, yang jelas tidak mungkin kalau memakai gitar ya mbk, karena gitar cara memainkannya harus ditekan dengan jari

dan jari anak belum nyampe selain itu juga susah. Kenapa milih keyboard, karena keyboard berbeda dengan alat musik lain, kalau alat musik yang lain cara memainkannya memerlukan waktu yang cukup lama, sedangkan keyboard sekali tekan langsung bunyi. Sehingga juga lebih mudah untuk dimainkan oleh anak-anak, selain itu dulu pernah ada ekskul/pembelajaran drum tetapi peminatnya kurang, jadi lebih banyak yang tertarik dengan keyboard ini, salah satu alasannya menggunakan keyboard karena peminatnya cukup banyak.

Peneliti : Bagaimana persiapan dan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran keyboard ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak ini yan?

Yanda Indra: Pertama kali yang dilakukan adalah mengenalkan anak tentang keyboard/apsersepsi, dalam tahap awal ini anak juga dipersilahkan untuk meemang dan melihat apa saja yang ada pada keybord dan saya menjelaskan ini sebagai pemahaman. Selanjutnya teknik penjarian agar letak jari sesuai pada temoatnya yaitu dengan lima jari terlebih dahulu, jika sudah lancar baru pengenalan nada dan memainkan lagu sederhana. Gitu mbk yang mudah-mudah dulu

Peneliti : Dalam mengajarkan anak bermain keyboard, biasanya materi/indikator apa saja yang Yanda ajarkan kepada anak?

Yanda Indra: Pada silabus ada tiga mbk, pertama penjarian, pengenalan nada, not, ketukan, dan memainkan lagu sederhana, dan biasanya juga ditambahi dengan membenaran posisi bermain.

Peneliti : Bagaimana cara Yanda mengevaluasi perkembangan kemampuan kognitif anak setelah bermain keyboard? Atau Indikator-indikator apa sajakah yang dinilai ketika anak bermain keyboard?

Yanda Indra: Proses evaluasi atau tes akhirnya dilakukan pada saat akhirusannah mbk. Jadi anak-anak TK B semua tampil dengan membawakan lagu yang sudah mereka pelajari. Bukan hanya itu saja, indikator penilaiannya juga ada, seperti penguasaan skill bermain, pengetahuan tentang nada, tempo stabil, kepekaan terhadap bunyi, konsentrasi, ingatan serta hafalan anak yang bagus.

Peneliti : Menurut Yanda, apa kelebihanannya menggunakan alat musik keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak ini?

Yanda Indra: Kelebihanya, selain tadi keyboard lebih mudah dan familiar, keyboard juga tersusun secara urut jadi dalam proses menghafal not angka secara urut akan lebih memudahkan anak.

Yanda Indra: Menurut Yanda, adakah kendala dalam pelaksanaan pembelajaran keyboard ini?

Yanda Indra: Paling fokusnya anak-anak mbk, jadi saya ngajarnya per anak itu dengan waktu yang singkat-singkat lalu bergantian supaya anak tidak mudah bos mbk.

Peneliti: Menurut Yanda, apa dampak yang paling terlihat dari kegiatan pembelajaran keyboard ini baik untuk perkembangan kognitif anak maupun perkembangannya yang lain?

Yanda Indra: Ya sebelum belajar dengan alat musik ini, konsentrasi anak kurang, lalu anak belum bisa menyesuaikan ketukan pada lagu dengan pas.

Tapi sekarang bisa, bahkan beberapa dari anak tanpa dibimbing oleh yanda sudah bisa dan jika melakukan kesalahan secara otomatis mereka bisa membenarkan sendiri misal not yang ditekan salah anak akan mengingat dan langsung menekan not yang seharusnya. Intinya pemahannya juga sangat meningkat mbk.

Peneliti : Baik yanda, terima kasih untuk waktu dan informasinya..

Yanda Indra : Iya sama-sama mbk,.

### FIELD NOTE WAWANCARA

Kode : 02

Judul : Wawancara Guru Kelas TK B (Bunda Ida)

Hari : Selasa

Tanggal : 23 Juli 2019

Pukul : 14.00-14.20

Tempat : Kelas TK B1 (Siti Hajar)

Peneliti : Assalamualaikum Bunda Ida..

Bunda Ida : Wa'alaikumsalam mbk..ada yang bisa saya bantu mbk?

Peneliti : maaf mengganggu waktunya bun..hehe

Bunda Ida : Endak ya mbk..santai saja, sebisa saya ya jawabnya..hehe

Peneliti : siap bun..hehe

Peneliti : Begini Bund, apakah benar di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo menerapkan kegiatan pembelajaran keyboard ini salah satunya mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak bund?

Bunda Ida : iya mbk..

Peneliti : Kira-kira apa saja ya Bund tujuan diterapkanya pembelajaran keyboard ini?

Bunda Ida : kalau secara umum dulu, karena awalnya Al-Azhar juga sekolah yang bernyanyi, misla segala macam tema aka nada lagu atau menyanyi. Kenapa diadakan pembelajaran musik ya untuk

melengkapi itu mbk. Jadi bermain sambil bernyanyi, ketika anak menyanyi anak juga mengenal alat musik. Kalau disangkutkan dengan kognitif, anak yang sudah mengenal angka akan lebih cenderung mudah mengenal notasi, tapi ya tidak signifikan juga sih ya.. anak yang belum mengenal angka bisa juga, mungkin dipengaruhi kemampuan musical juga. Tetapi, mempermudah saja, dia pintar secara kognitif pasti dia akan pintar secara musikal, seperti itu..

Peneliti : Sudah berapa lama kegiatan pembelajaran keyboard ini dilakukan Bund?

Bunda Ida : Dari dulu sih mbk, dari awal sekolah dibentuk kegiatan ini juga sudah mulai diadakan.

Peneliti : Menurut Bunda, apakah tujuan pengembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini?

Bunda Ida : untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh masing-masing anak mbk, karena setiap perkembangan kognitif anak berbeda-beda jadi pengembangannya berbeda, dan agar kemampuan yang dimiliki bisa berkembang sesuai harapan.

Peneliti : Menurut Bunda, bagaimana kemampuan kognitif anak TK B di TA-TK Al-Azhar ini?

Bunda Ida : Alhamdulillah kalau perkembangan kognitif anak-anak TK B itu luar biasa, secara akademik insyaallah bisa diandalkan. Tetapi jika dihubungkan dengan pembelajaran keyboard ini, tambah meningkatkan perkembangan kognitif anak. Karena anak-anak



yang menonjol di bidang musik, insyaallah untuk akademiknya secara otomatis juga bagus, karena apa, antara otak kanan dan kirinya itu seimbang, karena dia bisa melakukan dan dia bisa berpikir untuk sains, jadi bisa gitu.

Peneliti : Menurut Bunda, apakah dengan bermain music/bermain alat musik keyboard ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak?

Bunda Ida : Bisa, jadi kalo pakai keyboard kan anak-naka juga dikenalkan dengan notasi, do re mi fa sol la si do itu dengan bahasa musik ya, kalo bahasa kognitifnya ya dengan angka itu 123 sampai do aksen. Mungkin itu kognitifnya, kalau yang lain mungkin proses anak menalar/berpikir, selain itu karena anak memainkan dengan urut 12345 jadi anak juga berpikir habis ini ini, habis ini ini nih kaya gitu, sehingga anak menghafalkan dan mengurutkan pola yang ada.

Peneliti : Menurut Bunda, apa saja persiapan yang harus dilakukan sebelum mengajarkan bermain keyboard?

Bunda Ida : Untuk yang pertama, kita mengenalkan jenis alat musik dulu, alat musik yang mudah diterima anak biasanya jenis alat musik yang sudah mempunyai melodi, sebenarnya bisa juga dengan gitar atau yang lain, cuman anak lebih tertarik dengan alat musik yang sudah ada nadanya. Selanjutnya adalah fingering, untuk melenturkan jari dulu baru setelah itu juga sambil memposisikan posisi jari yang benar pada keyboard seperti itu misal menekan

dengan lima jari do-sol. Jadi pegang-pegang dulu lah mbk, habis itu baru ke tahap yang lain sampai anak bisa main keyboadnya.

Dan untuk mengenal not dan cepat menghafalnya anak biasanya menyanyi dulu.

- Peneliti : Menurut Bunda, apa kelebihan menggunakan alat musik keyboard dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- Bunda Ida : Yang jelas lebih mudah sih mbk, karena bentuknya urut anak juga lebih mudah menghafal dan mengingat posisi not angka yang tertulis pada keyboard tersebut, selain itu lebih menarik dan menyenangkan untuk anak sih ya..
- Peneliti : Adakah kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard ini Bund?
- Bunda Ida : Kendalanya waktu mbk, ini dikakukan hanya satu kali dalam seminggu, belum lagi ketika ada acara lain dan libur jadi harus ada hari pengganti yang cukup membuta waktu itu jadi tidak kondusif gitu.. sama ini, anak yang motoriknya juga masih kurang otomatis akan memakan waktu lebih banyak sehingga waktunya cepat berkurang/memakan banyak waktu untuk teman-teman yang lain. Dan terkadang juga ada bebrapa anak yang mengganggu da kurang sabar mengantri karena alat musiknya Cuma satu gitu..
- Peneliti : Menurut Bunda, apakah dampak yang paling terlihat dari kegiatan pembelajaran keyboard ini, baik terhadap perkembangan kognitif anak ataupun terhadap perkembangan yang lain?

Bunda Ida : Dampaknya baik, anak lebih percaya diri dengan kemampuannya, lalu kemampuan menghafal dan mengingat anak juga cukup meningkat, ini terlihat ketika anak mampu menghafal notasi pada lagu yang mampu mengingat letak not apa yang harus di tekan pada tutsnya seperti itu.

Peneliti : Baik Bunda, saya rasa sangat cukup..maaf sudah mengganggu waktunya Bund. Terima kasih sudah membantu Saya Bund..

Bunda Ida : Nggih sama-sama mbk..

## FIELD NOTE WAWANCARA

- Kode : 03
- Judul : Wawancara Kepala Sekolah (Bunda Iin)
- Hari : Selasa
- Tanggal : 23 Juli 2019
- Pukul : 11.00-11.30
- Tempat : Kantor Kepala Sekolah
- 
- Peneliti : Assalamulaiakum bunda Iin..
- Bunda Iin : Wa'alaikumsalam mbk..
- Peneliti : Apa benar bund, salah satu tujuan pengadaan pembelajaran keyboard ini untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?
- Bunda Iin : Iya mbk..karena pasti satu kegiatan juga bisa digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek ya.. dan pada kegiatan ini selain untuk seni, aspek lainnya juga masuk salah satunya kognitif juga.
- Peneliti : Kira-kira sejak kapan kegiatan ini diadakan bund?
- Bunda Iin : Sudah lama mbk, sejak sekolahan ini berdiri serbagai macma kegiatan salah satunya ekskul/pembelajaran keyboard ini sudah ada sejak dulu sampai sekarang..
- Peneliti : Menurut bunda sejauh ini bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak-anak di Al-Azhar ini bund?
- Bunda Iin : Kalau secara keseluruhan secara umum, alhamdulillah mereka di awal mengenal simbol dan bentuk geometri yang masih dasar

mereka sudah mampu mengenal, jika pada keyboard juga anak sudah mampu mengenal simbol angka untuk tiap-tiap nada dan sudah berkembang sesuai dengan kemampuannya, jadi secara keseluruhan perkembangan anak sudah bagus dan insyaallah siap untuk masuk ke jenjang selanjutnya.

Peneliti : Menurut bunda, apakah tujuan pengembangan kognitif bagi anak usia dini bunda?

Bunda Lin : Ya kita mempunyai tujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan dan bakat yang dimiliki anak, karena anak lahir sudah membawa fitrahnya sendiri-sendiri, dan tugas kita sebagai orangtua ataupun guru membantu mengembangkan apa yang telah dimiliki anak tadi agar menjadi lebih baik kedepannya dan bisa bermanfaat bagi dirinya.

Peneliti : Menurut bunda, apakah dengan bermain keyboard dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?

Bunda Lin : Ya bisa dong..ya.. kemampuan seni kan juga berhubungan dengan kemampuan kognitif, jadi memang disitu apalagi untuk keyboard anak harus menghafal notasi dan angka yang ada disitu. Ketika mereka menghafal syair lagu dengan not-notnya itu kan jelas mereka harus menghafal angka-angka tadi, misal pada ini anak harus memencet tuts yang mana, seperti itu. Jadi jelas itu juga mengembangkan kemampuan kognitifnya selain itu juga seni nya seperti itu..

Peneliti : Mengapa memilih menggunakan alat musik keyboard bunda?

Bunda lin : Kenapa pakai keyboard, pertama dari segi efisiensi ya, istilahnya tidak semua anak harus memiliki ya. Kedua, rata-rata mereka dirumah punya seperti pianika jadi anak bisa belajar di rumah, dan animo orangtua juga sangat besar, dan yang terpenting mudah untuk dipelajari anak.

Peneliti : Adakah kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran keyboard ini bund?

Bunda lin : Karena ekskul/pembelajaran keyboard ini dilakukan setelah anak pulang sekolah tentunya anak juga lelah ya pasti, meskipun anak semangat dan senang. Dan sering bentrok dengan kegiatan sekolah yang lain sehingga kadang harus diganti hari lagi seperti itu..

**FIELD NOTE WAWANCARA**

- Kode : 04
- Judul : Wawancara Siswa TK B (Alya)
- Hari : Selasa
- Tanggal : 23 Juli 2019
- Pukul : 12.30-12.05
- Tempat : Kelas TK B1 (Siti Hajar)
- 
- Peneliti : Assalamualaikum Alyaa..
- Dek Alya : Wa'alaikumsalan bunda..
- Peneliti : Alya tadi belajar main keyboard ya? Alya suka ya?
- Dek Alya : Iya Bunda, suka.
- Peneliti : Kenapa Alya kok ikut ekstrakurikuler ini?
- Dek Alya : Soalnya suka, pengen bisa main keyboard bund.
- Peneliti : Oh gitu ya..lha susah apa engga al?
- Alya : Ya..agak susah, tapi bisa sih sedikit-sedikit.
- Peneliti : Biasanya sebelum dimulai, yanda indra ngajarin apa dulu Al?
- Alya : Itu, apa..biasanya kaya ngelemesin jari-jari dulu, terus menghafal Do re mi gitu, terus menghafal lagu, terus sambil main ke keyboardnya.
- Peneliti : Wah., hebat dong Al.. Alya suka tidak tadi pas belajar bermain keyboard sama yanda?
- Alya : Suka bund..soalnya asik..

## Lampiran 4

**FOTO KEGIATAN**

(Anak Belajar Proses Fingering/Penjarian)



(Anak mulai memainkan lagu sederhana)