



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KERETA MUSIK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Resi Rosalianisa

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya | email: resi.17010684032@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Permainan edukatif kereta musik adalah suatu permainan memainkan instrumen musik seperti rebana, kecapi, saron, marakas, dan gitar yang berbentuk gerbong kereta yang divariasikan dengan lagu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media permainan edukatif kereta musik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Subjek dalam uji coba penelitian ini adalah lima orang anak berusia 5-6 tahun dan 30 orang guru PAUD. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara terstruktur dan kuesioner online melalui google form yang disertai dengan video penerapan permainan edukatif kereta musik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif kereta musik yang telah diujicobakan dengan skala kecil yaitu valid dan layak. Hal ini menunjukkan permainan kereta musik ini efektif dan dapat diterapkan serta memiliki daya tarik bagi anak usia dini dalam belajar.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, Permainan Kereta Musik

***Abstract:** Educational game trains music are games playing musical instruments such as tambourines, harps, saron, maracas, and guitars in the form of train carriages which are varied with songs. This study aims to test the feasibility of the media of the bandwagon educational game on the creativity of children aged 5-6 years. This research method uses the R&D (Research and Development) method with a 4D model developed by Thiagarajan, namely define, design, develop and disseminate. The subjects in this research trial were five children aged 5-6 years and 30 early childhood teachers. The data collection instrument used a structured interview technique and an online questionnaire through a google form accompanied by a video of the implementation of the bandwagon educational game. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive analysis. From this research, it shows that the development of the bandwagon educational game tool that has been tested on a small scale is valid and feasible. This shows that this bandwagon game is effective and can be applied and has an appeal for early childhood in learning.*

Keywords: Early Childhood, Creativity, Bandwagon Games

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah anak dalam kategori usia 0-8 tahun dalam masa proses pertumbuhan. Pertumbuhan anak usia dini sangat berdampak pada kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki karakteristik yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif, aktif, senang bereksplorasi,

berpetualang, dan mengekspresikan diri dilingkungan sekitarnya. (Guslinda dan Kurnia, 2018:46). Pada masa golden age atau usia emas artinya dalam masa tersebut kecerdasan anak berkembang sebanyak 8x lipat sehingga dibutuhkan sebuah dorongan dan dukungan supaya anak berkembang secara maksimal (Mei, 2019:01). Menurut

© **Corresponding Autor**

Adress: Kota Surabaya

Phone: +62 858-5918-0991

JURNAL TUNAS CENDEKIA

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo. Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

teori Bloom (dalam Trenggonowati 2018:02) anak usia dini memerlukan pendidikan yang tepat sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak sehingga perkembangan intelektual terstimulus dengan baik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai tujuan yang tertera dalam UU Nomor 20 Thn 2003 mengenai SISDIKNAS menyatakan PAUD adalah suatu upaya dalam memberikan Pendidikan awal bagi anak usia 0 – 6 tahun sebelum melangkah ke jenjang berikutnya (Indonesia, 2003). Pendidikan di berikan melalui sebuah stimulus yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak secara fisik dan rohani supaya anak siap memasuki dunia Pendidikan formal, nonformal, atau informal (Musfah, 2012:74).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan seluruh ranah aspek perkembangan anak usia dini, salah satu aspek perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas (Rahayu, 2021:833). Kreativitas anak sangat penting dikembangkan untuk menyiapkan pendidikan anak sekaligus masa depan anak nantinya.

Proses kreativitas berhubungan dengan kognitif anak. Memunculkan ide atau gagasan dari hasil kreativitas anak memiliki efek yang baik untuk masa depannya. Torrance berpendapat (dalam Asmawati, 2017:148) bahwa pengertian kreativitas yaitu suatu cara anak dalam memahami masalah yang dihadapi dengan mencari jalan keluar melalui pembaruan ide kemudian direalisasikan dengan baik.

Kreativitas menurut Santrock (dalam Masganti, 2016:01) yaitu kemampuan anak dalam mencetuskan pemirikan baru serta solusi yang unik untuk mengatasi masalah

yang dialami. Menurut Setyabudi (dalam Dabeturu, 2019:234) kreativitas ialah proses penggabungan dari berbagai pengalaman yang telah dilakukan berakhir menghasilkan gagasan baru yang berguna serta mampu mewujudkannya namun dengan cara yang berbeda. Selanjutnya, menurut Munandar (dalam Fakhriyani, 2016:195) kreativitas merupakan keahlian anak menciptakan variasi baru berdasarkan informasi data atau pengalaman yang berasal dari interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Dari beberapa pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan kreativitas pada anak adalah suatu usaha anak dalam melahirkan pemikiran baru berdasarkan pengalaman yang dimiliki melalui kegiatan mengeksplorasi di lingkungan sekitar.

Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya karena bermain merupakan kegiatan yang memberikan efek senang pada anak sehingga memberikan dampak positif secara psikologis yaitu dapat melepaskan emosi negatif, memberikan rasa aman dan meningkatkan kreativitas anak (dalam Fakhriyani, 2016:66).

Saat bermain anak bebas melakukan aktivitas yang bertujuan untuk menuntaskan rasa ingin tahunya sehingga anak bisa mengekspresikan melalui imajinasi, bermain peran, bermain konstruktif dan sebagainya. Dengan membebaskan anak bermain akan menciptakan suasana yang nyaman, aman sehingga tumbuh dan perkembangan kreativitas pada berkembang. Pencapaian tingkat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sudah tertera dalam Permendikbud 146 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

usia 5-6 tahun (Permendikbud, 2014). Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) No. 146 Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan yaitu: 1. Melakukan aktivitas sambil bernyanyi 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman 3. Memainkan alat musik tradisional 3 / 4 maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu.

Ciri kreativitas dikategorikan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berkaitan dengan kemampuan berpikiran atau berpikir kreatif (berpikir divergen) yaitu keahlian dalam merumuskan banyak jawaban yang tepat dan berbagai variasi solusi terhadap masalah yang dihadapi (dalam Hayati, 2016:89). Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreatif. Ciri ini merupakan ciri-ciri kreatif yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Menurut Rachmawati dan Kurniati (dalam Latifah, 2016:02) mengungkapkan bahwa terdapat 7 strategi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu pengembangan kreativitas yaitu 1) melalui aktivitas penciptaan produk (hasta karya), 2) melalui khayalan, 3) melalui kegiatan berpetualang, 4) melalui kegiatan uji coba, 5) melalui permainan musik, 6) melalui kegiatan proyek, 7) melalui bahasa. Peneliti merujuk pada salah satu strategi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, yaitu melalui permainan musik.

Kepribadian anak dapat dibentuk melalui musik karena dengan musik bisa meningkatkan logika, rasa estetis, dan tingkat kreatifitas. Dengan bermusik bisa menambah IQ serta meningkatkan kemampuan matematika anak sehingga perkembangan otaknya terstimulus dengan

baik. Musik berasal dari ide yang ditulis oleh para komponis yang memakai bahasa musik berupa lambang dan isyarat (Yuni, 2020:10).

Musik memberikan sumbangan yang amat besar dalam pendidikan, khususnya dalam pendidikan seni musik dan dunia seni yang lain serta bidang lain dalam kehidupan (Dian, 2019:20). Menurut Sousa (dalam Santosa, 2019:78) musik memberikan efek yang kuat pada otak dengan cara menstimulasi intelektual dan emosional.

Fungsi musik dalam kehidupan sehari – hari sangat beragam. Misalnya musik digunakan menimang anak ketika hendak tidur, musik dipakai saat memandikan anak serta musik bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan yang mengandung pesan moral (Deka, 2018:17). Musik merupakan bagian yang penting dari pengalaman anak karena pada usia 5-6 tahun indikator dari perkembangan kecerdasan musikal yaitu anak mampu memainkan alat musik. Dengan bermain musik dapat menstimulus indera dan meningkatkan pemikiran mereka dalam pembelajaran. Menurut Lau dan Grieshaber (dalam Prehatiningsih, 2016:03) berpendapat dalam meningkatkan kreativitas bermusik pada anak bisa melalui permainan musikal. Dengan bermain alat musik sederhana bisa menjadikan anak lebih ekspresif, kreatif dan imajinatif.

Alat musik adalah suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang menghasilkan asuara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditujukan untuk musik, sedangkan bidang ilmu yang mempelajari alat musik disebut

organology (dalam Setiawan, 2011:19). Alat musik di dunia musik Indonesia sangatlah bervariasi dan beranekaragam jenisnya, contohnya alat musik yang dipukul yaitu rebana dan saron, alat musik yang dipetik yaitu kecapi dan gitar, dan alat musik yang digoyangkan yaitu marakas dan kerincingan.

Data hasil observasi dan wawancara dengan guru PAUD di Surabaya dan Sidoarjo menemukan permasalahan anak usia dini yaitu kurangnya kegiatan dalam pembelajaran musik disekolah. Hasil observasi di lima sekolah TK menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran musik disekolah kurang dan bahkan ada sekolah yang tidak menerapkan dan mengajarkan musik dalam kegiatan pembelajarannya. Hanya ada satu sekolah yang melakukan kegiatan ekstrakurikuler drumband dan angklung setiap 2 minggu sekali. Selain itu, tidak ada sekolah yang menyediakan permainan musik untuk anak dan ketersediaan permainan edukatif (APE) yang ada disekolah yang diobservasi hanya ada permainan balok, buku cerita, boneka tangan dan puzzle saja sehingga diperlukan suatu media untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang nama alat musik dan kreativitas anak dalam memainkan alat musik.

Permainan edukatif kereta musik adalah suatu permainan membunyikan instrumen musik seperti rebana, kecapi, saron, marakas dan gitar yang berbentuk gerbong kereta. Setiap gerbong kereta memiliki panjang 15-20 cm, tinggi 10-15 cm dan dengan jarak antar gerbong satu dengan gerbong yang lain sekitar 5 cm. Pada gerbong kepala terdapat alat musik kerincingan yang berbunyi jika bergerak. Pada gerbong pertama terdapat alat musik kecapi, alat musik ini dimainkan dengan cara dipetik dengan jari-jari tangan. Pada

gerbong kedua terdapat alat musik rebana, alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul dengan telapak tangan. Pada gerbong ketiga terdapat alat musik alat musik saron, alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan alat pukul. Pada gerbong keempat terdapat alat musik alat musik marakas, alat musik ini dimainkan dengan cara digoyangkan atau digerakkan. Pada gerbong kelima terdapat alat musik alat musik gitar, alat musik ini dimainkan dengan cara dipetik.

Kereta musik ini bisa dimainkan dengan cara dibunyikan atau dimainkan alat musik disetiap gerbongnya dan divariasi dengan lagu untuk meningkatkan kreativitas anak serta jika kereta musik ditarik maka akan bisa berjalan. Untuk tahap pembuatan kereta musik yaitu: 1) merancang dan membuat desain kereta musik, 2) mengoreksi desain kereta musik, 3) membuat bentuk gambar kereta dengan empat gerbong di atas kayu (setiap gerbong panjang kurang lebih 15-20 cm), 4) memotong kayu yang sudah digambar menggunakan gergaji dan alat pemotong kayu, 5) menempel setiap potongan kayu sehingga membentuk sebuah gerbong kereta, 6) membuat roda dari kayu dan menempelkannya dibawah gerbong kereta, 7) membuat alat musik rebana, kecapi, saron, marakas dan gitar berukuran kurang lebih 15-20 cm, 8) menempelkan setiap alat musik diatas gerbong kereta, 9) menyatukan setiap gerbong kereta musik menggunakan kawat pengait, 10) mewarnai setiap gerbong kereta menggunakan cat kayu agar terlihat bagus dan lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana kelayakan media edukatif permainan kereta

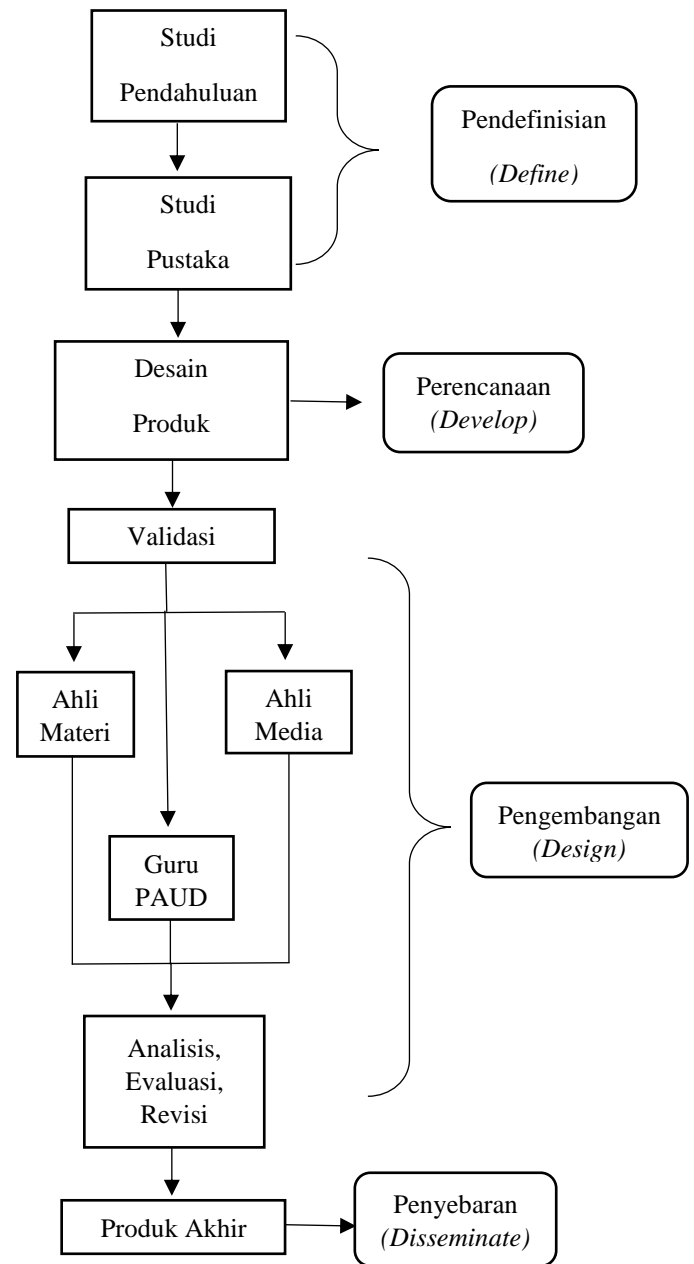
musik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan edukatif kereta musik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang berguna untuk melahirkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dari definisi ini, penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi dua kata inti yaitu: produk dan efektivitas (Pangesti, 2019:03). Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada kemudian divalidasi untuk digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017:130). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa pengembangan media edukatif kereta musik. Tahapan dan pengembangan pada penelitian ini mengacu model pengembangan yang dirumuskan oleh Thiagarajan (1974:05-09). Tahapan penelitian dan pengembangan Thigarajan dikenal dengan model 4D meliputi 4 tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap develop (pengembangan) artinya tahap uji coba produk dalam skala kecil karena disebabkan kondisi pandemi covid-19 sehingga belum efektif apabila dilakukan

uji coba dengan skala besar. Berikut Desain rancangan penelitian ini:



Gambar 1. Rancangan Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kereta Musik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Subjek dalam uji coba penelitian ini adalah lima orang anak berusia 5-6 tahun dan 30 orang guru. Produk uji coba adalah media permainan edukatif kereta musik yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru PAUD, dan ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun. Hasil validasi

bertujuan untuk mengetahui kelayakan media. Dalam proses validasi dapat dilakukan pemberian saran oleh validator sebagai perbaikan dalam menyempurnakan media. Jika produk belum layak, maka produk tersebut akan dievaluasi serta dilakukan perbaikan sampai dikatakan layak untuk diujicobakan.

Metode pengambilan data terlebih dahulu melakukan observasi pada beberapa sekolah untuk mengetahui tentang pembelajaran musik serta untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak dalam bermain musik. Observasi awal ini diperlukan sebagai penunjang perumusan masalah pada penelitian pengembangan media edukatif kereta musik dan sebagai latar belakang dilakukannya penelitian. Tahapan kedua yaitu dilakukan wawancara terstruktur pada guru untuk mengetahui kebutuhan sekolah mengenai permasalahan dalam mengenalkan materi permainan edukatif kereta musik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain uji coba secara online menggunakan kuesioner berupa google form. Sampel penelitian (guru) yang telah memenuhi syarat diarahkan untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan permainan edukatif kereta musik dengan cara mengisi google form yang telah disediakan. Penilaian dilakukan terlebih dahulu dengan melihat video permainan edukatif kereta musik yang terdapat dalam google form (link video juga tersedia). Guru memberikan masukan yang mendukung guna perbaikan produk untuk penelitian selanjutnya. Setelah selesai memberikan penilaian, guru juga diminta untuk membagikan video permainan edukatif kereta musik kepada orangtua atau walimurid sebagai upaya penyebarluasan inovasi media permainan edukatif kereta musik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara terstruktur dan kuesioner online melalui google form yang disertai dengan video penerapan permainan edukatif kereta musik. Dilakukan proses pengukuran data menggunakan acuan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Tingkat Kelayakan Produk

Nilai Skala Skor	Penilaian
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Data yang diperoleh adalah hasil dari uji validasi yang berupa skor. Hasil skor akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Media ini dikatakan layak apabila rata-rata dari semua komponen dari validasi mendapatkan $\geq 61\%$. Tabel kriteria presentase kelayakan media sebagai berikut:

Tabel 2. Presentase Kriteria Validasi Kelayakan Produk

No	Skor Rata-rata	Kategori
1.	0%-20%	Sangat Kurang
2.	21%-40%	Kurang
3.	41%-70%	Cukup
4.	71%-80%	Baik / Layak
5.	81%-100%	Sangat Baik / Sangat Layak

(Riduwan, 2013:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D milik Thiagarajan yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan *define* (pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi analisis yang diawali dengan studi pustaka. Kegiatan studi pustaka adalah merujuk pada kajian teori yang berkaitan dengan penelitian. Studi pustaka pada penelitian ini merujuk pada kajian atau pembahasan tentang pengembangan media edukatif kereta musik terhadap kreativitas anak. Pada kajian teori untuk materi yang digunakan didalam media edukatif kereta musik adalah teori yang berkaitan dengan kreativitas dan meningkatkan kreativitas melalui permainan musik. Kegiatan kedua pada tahap pendefinisian adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan observasi kecil di daerah Surabaya dan Sidoarjo. Didaerah tersebut banyak sekolah taman kanak-kanak yang kurang mengajarkan dan menerapkan kegiatan bermain musik pada pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi maka peneliti membuat media edukatif kereta musik. Melalui media edukatif kereta musik, anak dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hasil dari tahap *define* (pendefinisian) adalah rumusan tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Tujuan khusus itu kemudian digunakan sebagai landasan bagi tahapan selanjutnya.

2. Tahapan *design* (perancangan)

Pada tahap ini membuat rancangan konsep, bentuk dan warna media serta menghasilkan rancangan media permainan edukatif kereta musik sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Rancangan Produk

No.	Gambar	Alat musik
1.		Gerbong kepala: Kerincingan berbunyi jika digerakkan atau digoyangkan
2.		Gerbong pertama: Kecapi dimainkan dengan cara dipetik
3.		Gerbong kedua: Rebana dimainkan dengan cara dipukul
4.		Gerbong ketiga: Saron dimainkan dengan cara dipukul
5.		Gerbong keempat: Marakas dimainkan dengan cara digoyangkan
6.		Gerbong kelima: Gitar dimainkan dengan cara dipetik

Tabel 4. Rancangan Buku Panduan Produk

<p>Buku panduan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Anak dapat memainkan alat musik sesuai urutan gerbong kereta musik b. Jenis-jenis alat musik yang tersedia: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gerbong kepala yaitu kerincingan 2. Gerbong pertama yaitu kecapi 3. Gerbong kedua yaitu rebana 4. Gerbong ketiga yaitu saron 5. Gerbong keempat yaitu marakas 6. Gerbong kelima yaitu gitar

- c. Tata cara bermain:
1. Tata gerbong kereta sesuai dengan urutan gerbong kereta
 2. Siapkan lagu yang akan dinyanyikan sambil bermain alat musik kereta
 3. Mainkan satu-persatu gerbong kereta alat musik yaitu dimulai dari gerbong kepala yaitu kerincingan dimainkan dengan digerakkan atau digoyangkan, gerbong pertama yaitu kecapi dimainkan dengan cara dipetik, gerbong kedua yaitu rebana dimainkan dengan cara dipukul, gerbong ketiga yaitu saron dimainkan dengan cara dipukul, gerbong keempat yaitu marakas dimainkan dengan cara digoyangkan, gerbong kelima yaitu gitar dimainkan dengan cara dipetik.
 4. Setelah itu memainkan semua alat musik sambil bernyanyi lagu secara bersama-sama

3. Tahapan develop (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan dengan menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media permainan edukatif kereta musik. Media yang dikembangkan akan dinilai divalidasi oleh ahli materi, ahli media, 30 orang guru PAUD, dan uji coba terbatas kepada lima anak usia 5-6 tahun. Hasil validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media. Dalam proses validasi dapat dilakukan pemberian saran sebagai perbaikan dalam menyempurnakan media. Jika produk belum layak, maka produk tersebut akan dievaluasi serta dilakukan revisi perbaikan dari validator hingga produk dikatakan layak dan diujicobakan. Setelah melakukan tahap validasi pada ahli materi dan media, kemudian peneliti melakukan uji coba terbatas kepada lima anak usia 5-6 tahun. Pertama anak akan diajak bermain secara individu, kemudian anak diajak untuk bermain secara bersama dan bermain alat musik bersama sambil bernyanyi. Uji coba tersebut akan direkam

ke dalam bentuk video, kemudian dimasukkan ke google form yang akan dinilai oleh 30 orang guru PAUD. Adapun hasil validasi dari ahli materi, ahli media, 30 orang guru PAUD, dan uji coba terbatas kepada lima anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

a. Penilaian Validasi Ahli Materi

Skor yang diperoleh dari validasi materi sebanyak 45. Dalam mencari presentase kelayakan, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$
$$= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Presentase kelayakan media edukatif kereta musik sebesar 90% sehingga dapat dinyatakan bahwa media edukatif kereta musik sangat valid dan layak diujicobakan serta mendapatkan saran dan masukan bahwa materi permainan sudah baik dan sesuai dengan model permainan edukatif.

b. Penilaian Validasi Ahli Media

Skor yang diperoleh dari validasi media sebanyak 45. Dalam mencari presentase kelayakan, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$
$$= \frac{45}{60} \times 100\% = 75\%$$

Presentase kelayakan media edukatif kereta musik sebesar 75% sehingga dapat dinyatakan bahwa media edukatif kereta musik valid dan layak diujicobakan serta mendapatkan saran dan masukan bahwa media harus diperbaiki dalam segi pewarnaan agar lebih menarik dan ditambahkan dua alat musik yaitu marakas

dan gitar supaya komposisi alat musik seimbang.

c. Penilaian Kelayakan 30 Guru PAUD

Kelayakan 30 Guru PAUD yang terlibat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Kelayakan 30 Guru PAUD

No.	Pertanyaan	Skor	Presentase
1.	Pengembangan permainan kereta musik berisi materi yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun	78	93,8 %
2.	Materi permainan yang diberikan sudah sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun	99	90,6 %
3.	Materi permainan berhubungan dengan tema pembelajaran	102	93,8 %
4.	Alur dan cara bermain permainan kereta musik mudah dipahami oleh anak	96	87,5 %
5.	Bahan permainan mendukung materi untuk menstimulasi kreativitas anak	101	93,6 %
6.	Pengembangan permainan kereta musik merupakan permainan yang tidak membosankan	104	90,7 %
7.	Permainan kereta musik merupakan pilihan permainan yang tepat untuk menstimulasi kreativitas pada anak	106	93,7 %
8.	Permainan kereta musik dapat menjadi bahan referensi bagi guru untuk menghadirkan permainan dalam pembelajaran di sekolah	101	90,7 %
9.	Desain permainan terlihat menarik	90	93,6 %

10.	Ukuran bahan permainan tepat untuk anak	87	90,7 %
11.	Warna bahan permainan yang digunakan menarik	87	90,6 %
12.	Bentuk kereta musik pada permainan terlihat jelas	83	96,9 %
13.	Cara bermain permainan jelas	96	93,6 %
14.	Bahan permainan menarik	87	90,6 %
15.	Bahan permainan aman untuk anak	87	90,7 %

Pada hasil penilaian 30 orang guru PAUD didapatkan skor sebesar 1404. Dalam mencari presentase kelayakan, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{1404}{1500} \times 100\% = 93\%$$

Presentase kelayakan media edukatif kereta musik sebesar 93% sehingga dapat dinyatakan bahwa media edukatif kereta musik sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan musik.

d. Ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun

Sebelum kegiatan bermain alat musik dapat disajikan hasil uji coba sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Ujicoba Sebelum Bemain Alat Musik

No.	Pertanyaan	Skor	Presentase
1.	Kegiatan bermain alat musik menggunakan media ini membuat anak mengetahui nama-nama alat musik yang baru dikenalnya	5	25%

2.	Penggunaan media ini membuat anak berpikir kreatif cara memainkan berbagai macam alat musik sambil bernyanyi	20	75%
3.	Anak pernah memainkan atau melihat alat musik tersebut	5	25%
4.	Bentuk media membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain musik	5	25%
5.	Dengan adanya media kereta musik membuat anak menjadi aktif dan rasa ingin tahu anak menjadi meningkat	5	25%

Pada hasil ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sebelum kegiatan bermain alat musik didapatkan skor sebesar 40. Dalam mencari presentase kelayakan, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{125} \times 100\% = 32\%$$

Presentase sebelum ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sebesar 32% dan presentase tersebut meningkat setelah media edukatif kereta musik diujicobakan pada lima orang anak berusia 5-6 tahun.

Sesudah kegiatan bermain alat musik dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Ujicoba Setelah Bermain Alat Musik

No	Pertanyaan	Skor	Presentase
1.	Kegiatan bermain alat musik menggunakan	25	100%

	media ini membuat anak mengetahui nama-nama alat musik yang baru dikenalnya		
2.	Penggunaan media ini membuat anak berpikir kreatif cara memainkan berbagai macam alat musik sambil bernyanyi	25	100%
3.	Anak pernah memainkan atau melihat alat musik tersebut	5	25%
4.	Bentuk media membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain musik	25	100%
5.	Dengan adanya media kereta musik membuat anak menjadi aktif dan rasa ingin tahu anak menjadi meningkat	25	100%

Pada hasil ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sesudah kegiatan bermain alat musik didapatkan skor sebesar 105. Dalam mencari presentase kelayakan, maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:



$$P = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{105}{125} \times 100\% = 84\%$$

Presentase kelayakan media edukatif kereta musik sesudah kegiatan bermain alat musik sebesar 84% sehingga dapat dinyatakan bahwa media edukatif kereta musik sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan musik.

- e. Perbaiki dan revisi media edukatif kereta musik

Tabel 8. Hasil Ujicoba Setelah Bemain Alat Musik

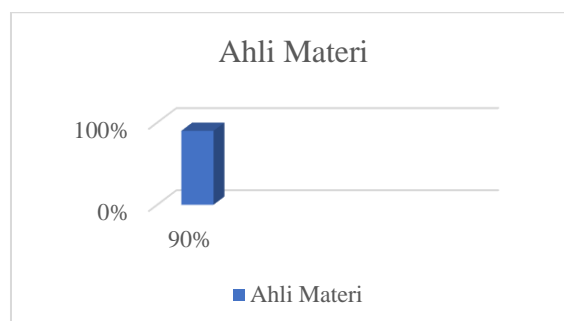
No.	Media dan Keterangan
1.	 <p>Sebelum direvisi dan divalidasi. Media edukatif kereta musik yang dibuat sesuai karakteristik anak namun menurut validator perlu diperbaiki dari segi pewarnaan agar bagus dan menarik minat anak dan perlu ditambahkan alat musik marakas dan gitar agar komposisi alat musik kereta seimbang.</p>
2.	 <p>Sesudah direvisi dan diperbaiki. Media edukatif kereta musik diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator yaitu dari segi pewarnaan ditambah dengan warna yang mencolok yaitu warna pink dan orange serta terdapat alat musik yang ditambahkan yaitu gerbong kereta marakas dan gerbong kereta gitar.</p>

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media permainan edukatif kereta musik yang memuat materi mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penilaian validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yaitu pengembangan media permainan ini valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain alat musik. Penilaian dari ahli ini diperkuat dengan adanya penilaian kelayakan dari 30 orang guru PAUD dan ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun. Hasil penilaian

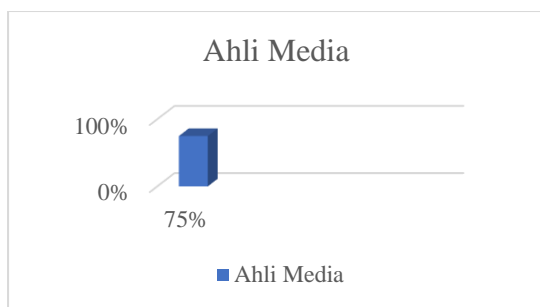
kelayakan 30 orang guru PAUD dan ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun ini menjelaskan bahwa media permainan ini valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain alat musik.

Media permainan ini melatih dan meningkatkan kemampuan bermusik anak, mengenalkan kepada anak tentang alat musik dan cara bermainnya, melatih pengembangan dan koordinasi kemampuan motorik anak dengan bermain alat musik, melatih anak untuk berpikir kreatif cara memainkan alat musik yang baru dikenalnya serta membuat anak tertarik dalam kegiatan belajar sambil bermain alat musik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil presentase ahli materi, ahli media dan penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD, dan ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun yang tertera pada gambar 11, 12, 13, 14, dan 15.



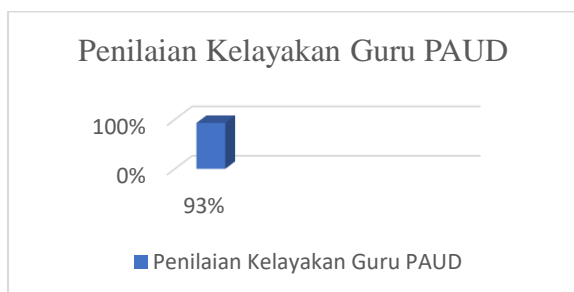
Gambar 2. Presentase hasil validasi ahli materi

Hasil dari perhitungan validasi ahli materi sebesar 90%. Presentase validasi ahli materi ini masuk ke kategori sangat baik/sangat dibutuhkan/sangat layak. Materi-materi yang terdapat pada media permainan ini dinilai sangat layak untuk digunakan anak usia 5-6 tahun. Hal ini diperkuat dengan hasil perhitungan pada angket penilaian validasi ahli media yang ditunjukkan pada gambar nomor 12.



Gambar 3. Presentase hasil validasi ahli media

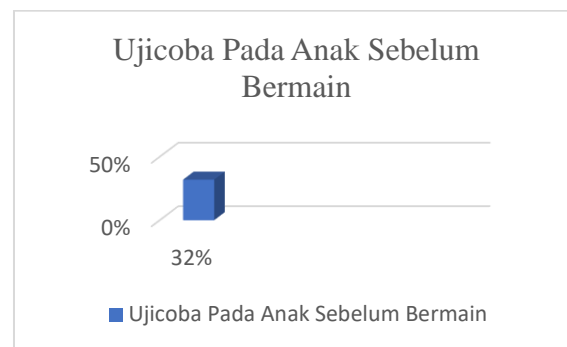
Presentase penilaian validasi ahli media menunjukkan nilai sebesar 75%. Nilai ini dapat dikategorikan kedalam kategori baik / dibutuhkan / layak. Media ini layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun. Dapat diuraikan bahwa dari segi fisik, bentuk, warna, dan pemakaian media ini dinilai layak. Setelah ahli materi dan ahli media memberikan penilaian validasi pada angket kelayakan media permainan, penelitian dilanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas kepada lima anak berusia 5-6 tahun. Proses uji coba terbatas ini akan direkam, kemudian hasil rekaman akan dimasukkan ke dalam google form yang akan disebarakan kepada 30 orang guru PAUD. Hasil dari penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD dan ujicoba pada lima orang anak berusia 5- tahun ini sejalan dengan penilaian ahli materi dan ahli media.



Gambar 4. Presentase hasil penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD

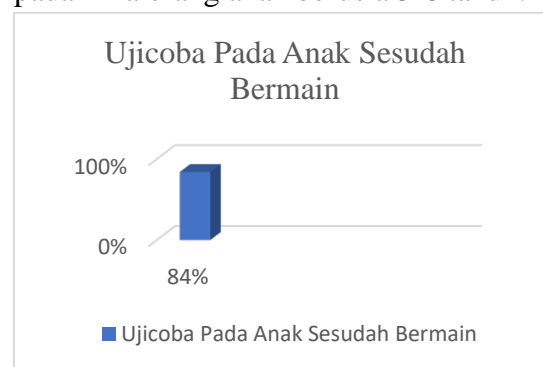
Pada hasil penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD, didapatkan hasil sebesar

93% untuk penilaian gabungan. Hasil ini masuk ke dalam kategori sangat baik / sangat dibutuhkan / sangat layak. Materi yang terdapat pada media permainan ini dinilai sangat layak untuk digunakan anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kreativitas. Selanjutnya, ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun.



Gambar 5. Presentase hasil ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sebelum bermain alat musik.

Presentase sebelum ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sebesar 32% dan presentase tersebut meningkat setelah media edukatif kereta musik diujicobakan pada lima orang anak berusia 5-6 tahun.



Gambar 6. Presentase hasil ujicoba pada lima orang anak berusia 5-6 tahun sesudah bermain alat musik

Presentase kelayakan media edukatif kereta musik sesudah kegiatan bermain alat musik sebesar 84%. Peningkatan kreativitas dan kemampuan anak dalam berpikir kreatif terlihat pada hasil presentase sebelum ujicoba yaitu sebesar

32% dan meningkat menjadi 84%. Hasil ini masuk ke dalam kategori sangat baik/sangat layak. Pada pelaksanaan uji coba yang dilakukan pada lima orang anak berusia 5-6 tahun di Sidoarjo yaitu sebelum kegiatan anak-anak ditanya tentang nama alat musik dan cara memainkannya, serta apakah mereka pernah melihat dan memainkan alat musik tersebut. Pada saat ditanya, semua anak menjawab tidak tahu nama alat musik dan cara memainkannya. Mereka hanya mengetahui alat musik gitar saja.

Ketika kegiatan satu persatu anak mencoba memainkan alat musik kerincingan, rebana, kecapi, saron, marakas, dan gitar secara individu. Setelah itu, anak-anak diajak bermain alat musik secara bersama-sama. Setiap anak memainkan satu alat musik sambil bernyanyi bersama-sama. Pada saat kegiatan berlangsung anak-anak sangat tertarik, senang, dan menikmati kegiatan bermain alat musik sambil bernyanyi. Ketika kegiatan bermain alat musik, empat orang anak menunjukkan jika mereka sangat ingin tahu, aktif, dan berpikir kreatif untuk mencoba memainkan alat musik yang berbeda tersebut tetapi ada satu anak yang kurang mengerti cara memainkan alat musik. Namun, anak tersebut dibantu oleh anak lainnya untuk mencoba memainkan alat musik tersebut.

Setelah kegiatan bermain musik, anak-anak ditanya lagi tentang nama alat musik dan cara memainkannya, serta apakah mereka pernah melihat dan memainkan alat musik tersebut. Anak-anak memberikan jawaban yang sangat baik dan benar. Mereka mengetahui nama-nama alat musik dan cara memainkannya sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif kereta musik ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

dan keterampilan anak dalam memainkan alat musik serta meningkatkan pengetahuan anak tentang nama-nama alat musik sehingga media ini layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun.

Penelitian oleh Fitriah (2017:84-98) menyimpulkan bahwa media barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak. Akan tetapi dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media permainan "tutup limun" dalam meningkatkan kreativitas. Pengembangan media ini yaitu anak dapat belajar dengan menggunakan tutup botol limun, anak mengalami perubahan yang meningkat dan membawa nilai positif pada proses pembelajaran. Ada beberapa media permainan yang dapat menstimulus kreativitas anak usia dini.

Menurut pendapat Docket dan Fleer (dalam Rakhmawati, dkk, 2019:579) bahwa melalui permainan, anak-anak dapat terhubung dan berkembang pengetahuannya. Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Jackie (2018:872) dengan subjek anak berusia usia 0-5 tahun di Inggris menyimpulkan bahwa melalui permainan dapat meningkatkan anak dalam berpikir kreatif yaitu "Bermain yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi, mengembangkan ide, dan membuat sesuatu" sehingga menggabungkan pemikiran kreatif dan tindakan kreatif. Dalam pembelajaran itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak.

Menurut Foti (2020:02) dalam sebuah penelitian yang dilakukan pada 87 anak TK yang dibagi menjadi enam kelompok di Athena Yunani membuktikan bahwa program pendidikan yang didasarkan pada bahasa universal musik melalui pendidikan musik dan nyanyian

yang meliputi lagu, ritme, permainan musik dan mendengarkan musik, mampu menarik minat dan perhatian siswa prasekolah. Selanjutnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dere (2019:653) meneliti pengaruh program bermain musik terhadap kreativitas anak prasekolah yang diterapkan pada 184 anak prasekolah di Ankara Turki. Menurut hasil penelitian, menetapkan bahwa program bermain musik efektif dalam mengembangkan perilaku kreatif anak. Pendapat ini menjadi salah satu landasan pengembangan media permainan edukatif kereta musik yang memuat materi mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun. Melalui media edukatif kereta musik, anak dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien serta mengembangkan kecerdasan anak dalam berpikir kreatif.

Fungsi alat permainan edukatif kereta musik ini yaitu: 1) melatih dan meningkatkan kemampuan bermusik anak, 2) mengenalkan kepada anak tentang alat musik dan cara bermainnya, 3) melatih kreativitas anak melalui bermain musik sambil bernyanyi, 4) melatih pengembangan dan koordinasi kemampuan motorik anak dengan bermain alat musik, 5) melatih anak untuk berpikir kreatif cara memainkan alat musik yang baru dikenalnya. Kelebihan yang terdapat dalam media permainan edukatif kereta musik ini adalah menggunakan kayu sehingga gerbong kereta alat musik dapat dibongkar pasang dan aman untuk anak, memiliki berbagai macam alat musik yang menarik minat anak, bahan-bahan dari media permainan ini juga aman bagi anak.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media edukatif kereta musik ini menggunakan metode RnD

dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan meliputi 4 tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran) namun karena adanya pandemic covid-19 maka tahapan penelitian ini hanya sampai pada tahap develop (pengembangan) yaitu pada tahap uji coba dilakukan dalam skala kecil sehingga tidak memungkinkan dilakukan uji coba skala besar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media edukatif kereta musik yang dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil ujicoba yang dilakukan pada lima orang anak berusia 5-6 tahun yaitu sebelum ujicoba sebesar 32% dan meningkat menjadi 84% sesudah ujicoba media permainan edukatif kereta musik. Media kereta musik ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan anak dalam memainkan alat musik serta meningkatkan pengetahuan anak tentang nama-nama alat musik sehingga media ini layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kreativitas.

Hasil validasi dari ahli materi adalah 90%, ahli media adalah 75%, penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD adalah 93%. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, penilaian kelayakan 30 orang guru PAUD dan ujicoba pada lima orang berusia 5-6 tahun tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif ini valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Saran

Pada pembahasan dan kesimpulan penelitian pengembangan alat permainan edukatif kereta musik terhadap kreativitas

anak usia 5-6 tahun diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi bahan masukan kepala sekolah untuk menerapkan kegiatan bermain musik untuk meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran
2. Bagi guru, penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi acuan untuk menerapkan kegiatan bermain musik sambil belajar agar proses pembelajaran menyenangkan bagi anak.
3. Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi ilmu dan wawasan baru serta hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dan kajian pada penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada Tim Editor Jurnal Tunas Cendekia yang telah membantu menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, Riduwan. (2013). Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Asmawati, Luluk. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11 (01), 148
- Dabeturu dan Lanny. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 03 (1), 234.
- Deka, P. (2018). Pengaruh Bermain Musik Sederhana Terhadap Kretivitas Anak di PAUD Harapan Ananda Kota

Bengkulu. Institut Agama Islam Negeri Kota Bengkulu.

- Dere, Zeynep. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. Universal Journal of Educational Research, 07 (3), 652-658
- Dian, S. (2019). Efektivitas Musik Angklung Dalam Mengembangkan Kecerdasan Musik Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuan Ratu Bandar Lampung. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Fakhriyani, Diana. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 04 (2), 195.
- Fitriah, Hayati. (2017). Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Barang Bekas. Jurnal Pendidikan, 01 (2), 84-98
- Foti, Paraskevi. (2020). The effects of music and creativity on child's development an innovative educational program. International Journal of Latest Research in Humanities and Social Science, 03 (1), 01-09
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV Jakad Publishing Surabaya.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman, 04 (2), 130
- Hayati, Fitria. (2016). Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Menggunakan Barang Bekas. Jurnal Pendidikan, 01 (2), 89.
- Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 41
- Jackie, dkk. (2018). Play and creativity in young children's use of apps. British

- Journal of Educational Technology, 49 (5), 870–882
- Latifah, dkk. (2016). Drawing Activity Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK An-Nur Semanggi Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Sebelas Maret
- Masganti, dkk. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik. Medan: Perdana Publishing IKAPI.
- Mei, H. (2019). Perbedaan Kemampuan Musik Anak Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Kolintang Dengan Anak Yang Tidak Mengikuti Ekstrakurikuler Kolintang di Tk Negeri Kintelan Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Musfah, Jejen. 2012. Pendidikan Holistik: Pendekatan Lintas Perspektif. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Pangesti, Ayuni. (2019). Research and Development: Penelitian Yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. Jurnal Research and Gate, 05 (1), 03
- Permendikbud. (2014). Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Prehatiningsih, Warananingtyas, dan Munif. (2016). Pengaruh Permainan Musikal Terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Sebelas Maret, Hlm 3. LLPM Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rahayu, H. Ellindra, dan Yetti. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kencana Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 05 (1), 833.
- Rakhmawati, Nur Ika Sari, Rachma Hasibuan, dan Erni Lutfiyah. 2019. Kajian Permainan Angka Domino Untuk Kemampuan Mengenali Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 03(2), 579
- Santosa, Didik. (2019). Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini. Jurnal Ikip Veteran, 26 (1), 78.
- Setiawan, Heru. (2011). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Pendidikan Musik di Yogyakarta. Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Teacher of Exceptional Children. Bloomington: Indiana University.
- Trenggonowati, Dyah. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. Journal Industrial Servicess, 04 (1), 02
- Yuni, K. (2020). Pengembangan Seni Musik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Drum Band dan Angklung di TK Nakita Insan Mulia Purwokerto. IAIN Puwokerto.