

PENGEMBANGAN RPP INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF KARTU IRAMA UNTUK MENINGKATKAN RITME DAN KERJA SAMA SISWA KELAS V SDI BEIPOSO

Maria Lidya Fenansia Ua Soa¹⁾ Yeremias Talo²⁾ Vincencio Appaulo Rivaldo Bata³⁾

Program Studi Pendidikan Musik

STKIP Citra Bakti Ngada

mariauasoa@gmail.com¹⁾ yerminofficial@gmail.com²⁾ alddhibata731@gmail.com³⁾

Published: Januari 2026

ABSTRACT

This research aims to describe the development of an interactive lesson plan (RPP) based on educational games for music arts instruction at Beiposo Elementary School. The study used a qualitative descriptive approach, with teachers at Beiposo Elementary School as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation studies. The results indicate that music arts instruction has not been optimal because the lesson plan has not been designed interactively and the learning still focuses on introduction to the material. As a result, students experience difficulties in understanding rhythm, tempo, and musical notation. The development of an interactive lesson plan based on educational games is considered to help create more active and enjoyable learning, as well as improve students' understanding of rhythm and teamwork.

Keyword: Interactive lesson plans, educational games, music arts, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) interaktif berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran seni musik di SD Beiposo. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru di SDI Beiposo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik belum berjalan secara optimal karena RPP belum dirancang secara interaktif dan pembelajaran masih berfokus pada pengenalan materi. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami ritme, tempo, dan notasi musik. Pengembangan RPP interaktif berbasis permainan edukatif dinilai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman ritme dan kerja sama siswa.

Keywords: RPP interaktif, permainan edukatif, seni musik, sekolah dasar.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pembelajaran musik merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan dasar karena tidak hanya mengembangkan kemampuan musikal, tetapi juga kemampuan sosial, kreativitas, dan kerjasama siswa. Salah satu aspek dasar dalam musik yang perlu dikuasai siswa adalah ritme, karena ritme menjadi fondasi dalam memainkan dan memahami musik secara menyeluruh. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengeksekusi ritme secara tepat, sehingga pembelajaran musik sering terasa monoton dan kurang menarik.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti kartu irama. Permainan edukatif kartu irama memungkinkan siswa belajar sambil bermain, meningkatkan partisipasi aktif, dan melatih kemampuan mendengarkan serta menirukan pola ritme. Selain itu, permainan ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga keterampilan sosial seperti komunikasi, koordinasi, dan toleransi dapat berkembang secara bersamaan.

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) interaktif berbasis permainan edukatif kartu irama menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran musik di kelas. RPP ini dirancang agar proses belajar mengajar tidak hanya berfokus pada guru, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa, penerapan metode bermain, serta pencapaian kompetensi dasar dalam ritme dan kerja sama. Dengan demikian, model pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan ritme dan kerja sama siswa kelas V SDI Beiposo secara optimal.

Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP berperan sebagai pedoman guru dalam mengelola proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. RPP yang baik tidak hanya memuat materi dan tujuan pembelajaran, tetapi juga harus mampu mendorong keaktifan siswa, kerja sama, serta pemahaman konsep secara bermakna. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah melalui pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran interaktif menekankan adanya interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa melalui kegiatan bermain, praktik langsung, dan kerja kelompok. Dengan pembelajaran yang interaktif, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengalami dan memahami materi secara langsung. Sanjaya (2013) menegaskan bahwa pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Tejo Nurseto (2013), untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik salah satunya perlu diperhatikan prinsip Accurate (benar, dapat dipertanggung jawabkan). Jadi materi dalam media pembelajaran harus dapat di teruji kebenarannya dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga, siswa dapat menerima pesan pembelajaran yang baik dan tepat.

Permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2010), permainan edukatif adalah kegiatan yang mengandung unsur pendidikan dan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Ismail (2012) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat merangsang keaktifan, kreativitas, serta kerja sama siswa dalam proses belajar. Menurut Hidayat (2021), permainan edukatif merupakan bentuk aktivitas belajar yang menyenangkan karena memadukan unsur hiburan dengan unsur pendidikan. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan suasana yang gembira, berpartisipasi aktif, dan membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinai dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih. Penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah raga, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Mulyati, 2005:24)

Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga mengembangkan sikap sosial dan keterampilan motorik. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan selama kegiatan di SD Beiposo, ditemukan bahwa pembelajaran seni musik, khususnya yang berkaitan dengan ritme dan tempo, belum berjalan secara efektif. Hal ini terlihat pada kegiatan apel sekolah, ketika siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan tempo yang tidak seragam. Sebagian siswa menyanyikan lagu tempo yang terlalu cepat, sementara siswa lainnya menyanyikan lagu dengan tempo yang lebih lambat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman ritme dan tempo yang baik serta belum mampu menjaga kekompakan dalam bernyanyi secara bersama-sama.

Hasil wawancara di menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya, khususnya seni musik, masih berfokus pada pengenalan materi. Siswa umumnya hanya mengenal alat musik, tempo, ketukan, dan notasi musik secara dasar, namun belum memahami konsep tersebut secara mendalam. Pemahaman siswa terhadap tempo dan ketukan masih terbatas, sehingga mereka belum mampu menerapkannya secara mandiri dalam kegiatan bermusik. Hasil menunjukkan bahwa siswa belum dapat membedakan jenis-jenis notasi musik dengan baik. Notasi yang satu sering disamakan dengan notasi lainnya karena siswa hanya menghafal bentuk tanpa memahami fungsi dan maknanya. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat diminta untuk mengikuti ketukan atau tempo lagu secara tepat. Oleh karena itu, pengembangan RPP interaktif berbasis permainan edukatif menjadi solusi yang

tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran seni musik di SD Beiposo dilaksanakan secara terstruktur dan masih terbatas pada kegiatan menyanyi tanpa adanya latihan khusus yang melatih kepekaan ritme dan kerja sama siswa. RPP yang digunakan guru belum sepenuhnya dirancang secara interaktif dan belum memanfaatkan kegiatan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selama ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berfokus pada kegiatan menyanyi tanpa disertai aktivitas pendukung seperti latihan ketukan, gerak tubuh, atau permainan ritme. Akibatnya, siswa kurang memahami hubungan antara ritme, tempo, dan kerja sama dalam bernyanyi bersama. Padahal, siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah belajar melalui aktivitas bermain dan bergerak.

Padahal, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran ritme perlu dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat memahami konsep tempo, ritme, dan kerja sama dengan lebih baik. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan edukatif diyakini dapat membantu siswa merasakan ritme secara langsung serta meningkatkan kekompakan dalam bernyanyi dan bermusik bersama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan RPP interaktif berbasis permainan edukatif yang dapat mendukung pembelajaran efektif, khususnya dalam meningkatkan ritme dan kerja sama siswa di SD Beiposo. Pengembangan RPP ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif serta aktivitas gerak diyakini dapat membantu siswa memahami konsep ritme dengan lebih mudah. Metode Dalcroze (Eurhythmics) menekankan pembelajaran musik melalui gerak tubuh, sehingga siswa dapat merasakan ritme secara langsung. Melalui tepuk tangan, hentakan kaki, dan gerak tubuh sederhana, siswa dilatih untuk mengikuti ketukan dan tempo secara alami.

LANDASAN TEORI

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih yang dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Sanjaya, (2013) menyatakan bahwa RPP berfungsi sebagai acuan guru dalam mengelola pembelajaran agar berlangsung secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. RPP yang baik harus memuat tujuan pembelajaran, materi, metode, media, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran seni musik, RPP perlu dirancang secara fleksibel dan kreatif agar mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang aktif dan senang belajar melalui pengalaman langsung.

RPP interaktif adalah RPP yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa. Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami, mengeksplorasi, dan mempraktikkan materi secara langsung. Dengan demikian, RPP interaktif sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran seni musik yang menuntut aktivitas praktik, kerja kelompok, dan pengalaman musikal secara langsung.

Menurut Arends, (2012), pembelajaran yang efektif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan harus dirancang melalui perencanaan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Guru memiliki peran penting sebagai perancang pembelajaran (*instructional designer*) yang menentukan tujuan pembelajaran, strategi, metode, media, serta bentuk penilaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Arends menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran, termasuk penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), berfungsi sebagai pedoman bagi guru agar proses pembelajaran berjalan terarah dan berorientasi pada pencapaian kompetensi. RPP yang baik harus mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Sudjana, (2010), pembelajaran efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa, penggunaan metode yang tepat, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Di sekolah dasar, pembelajaran efektif harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Anak usia sekolah dasar cenderung belajar lebih baik melalui aktivitas bermain, bergerak, dan bekerja sama. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan edukatif sangat sesuai diterapkan di jenjang ini.

Permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman belajar. Menurut Sudjana dan Rivai, (2010), permainan edukatif adalah media pembelajaran yang mengandung unsur pendidikan dan digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Sujiono (2018) menambahkan bahwa permainan edukatif mendorong perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, permainan dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Mulyati, (2005) menegaskan bahwa permainan edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Melalui permainan kelompok, siswa belajar nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, kejujuran, dan disiplin. Permainan edukatif kartu irama merupakan media pembelajaran seni musik yang digunakan untuk melatih kemampuan ritme dan tempo siswa. Kartu irama berisi simbol atau pola ritme sederhana yang dimainkan secara individu maupun kelompok.

Penggunaan kartu irama juga mendorong siswa untuk bekerja sama, saling mendengarkan, dan menyesuaikan pola ritme dengan teman sekelompoknya, sehingga kemampuan musikal dan sosial dapat berkembang secara bersamaan. Ritme merupakan salah satu unsur dasar dalam musik yang berkaitan dengan pola ketukan dan durasi bunyi. Menurut Dalcroze (dalam Campbell, 2001), ritme adalah fondasi utama dalam pembelajaran musik karena melalui ritme siswa dapat merasakan dan memahami musik secara menyeluruh. Pemahaman ritme sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi dasar dalam kegiatan bernyanyi dan bermain musik bersama. Kesulitan memahami ritme dan tempo dapat menyebabkan kurangnya kekompakan dalam bernyanyi dan bermusik. Menurut Gordon (2017), ritme merupakan pola bunyi yang teratur dan berulang yang menjadi dasar dari struktur musikal. Ritme membantu siswa memah, melatih konsentrasi, serta mengembangkan kepekaan terhadap tempo dan waktu.

Kerja sama merupakan kemampuan sosial yang penting dalam pembelajaran musik, khususnya dalam kegiatan bermain musik dan bernyanyi secara kelompok. Menurut Slavin, (2011), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan rasa kebersamaan siswa. Dalam pembelajaran musik berbasis permainan edukatif, kerja sama dilatih melalui aktivitas kelompok yang menuntut siswa untuk saling mendengarkan, menyesuaikan tempo, dan menjaga kekompakan ritme. Dengan demikian, pembelajaran musik tidak hanya mengembangkan kemampuan musikal, tetapi juga keterampilan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah guru di SDI Beiposo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara sistematis, rinci, dan faktual sesuai dengan keadaan nyata, tanpa mengandalkan analisis statistik. Pendekatan ini menekankan pemahaman terhadap pengalaman, perilaku, atau proses yang terjadi, sehingga hasil penelitian berupa narasi atau deskripsi yang kaya dan mendalam.

Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran, interaksi, dan respons siswa terhadap suatu metode atau media pembelajaran. Misalnya, dalam penelitian mengenai RPP interaktif berbasis permainan edukatif kartu irama, pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan:

- Cara siswa merespons kegiatan belajar,
- Tingkat keterlibatan dan interaksi antar siswa,
- Proses kerja sama kelompok,
- Perkembangan kemampuan ritme secara alami.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Mari Theresia Azi Meo, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Seni Budaya di SD Beiposo, khususnya seni musik, masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah belum adanya guru khusus Seni Budaya di sekolah tersebut. Akibatnya, pembelajaran seni musik belum dilaksanakan secara optimal dan cenderung bersifat pengenalan materi saja.

Dalam pembelajaran seni musik, siswa lebih banyak dikenalkan pada alat musik, tempo, ketukan, dan notasi musik secara dasar. Namun, pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih terbatas. Siswa hanya mengenal istilah dan bentuk notasi, tetapi belum mampu memahami perbedaan dan fungsi masing-masing notasi secara mendalam. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam membedakan notasi yang satu dengan notasi lainnya serta dalam mengikuti tempo dan ketukan lagu secara tepat.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode mendikte agar siswa cepat memahami materi. Misalnya, dalam kegiatan menyanyi, guru harus memberikan aba-aba dan menyebutkan lirik secara langsung agar siswa dapat mengikuti lagu. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih sangat bergantung pada arahan guru dan belum memiliki pemahaman ritme serta tempo secara mandiri.

Musik merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, ritme, dan kemampuan sosial siswa. Salah satu tantangan yang sering dihadapi guru adalah bagaimana membuat pembelajaran musik menjadi menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya kemampuan bekerja sama. Untuk itu, pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) interaktif berbasis permainan edukatif kartu irama menjadi inovasi yang relevan.

Permainan edukatif kartu irama merupakan media belajar yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran ritme musik. Media ini terdiri dari kartu-kartu yang berisi notasi atau pola irama sederhana yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Dengan penggunaan kartu irama, siswa tidak hanya belajar membaca dan mengeksekusi pola ritme, tetapi juga dilatih untuk memperhatikan ritme teman-temannya dan bekerja sama agar permainan musik berjalan harmonis.

Pengembangan RPP interaktif berbasis media ini menekankan beberapa aspek penting:

Interaktivitas pembelajaran: RPP dirancang agar siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya menjadi pengarah, tetapi juga fasilitator yang memandu siswa berinteraksi dengan media kartu irama. Aktivitas seperti “menebak pola irama teman” atau “menciptakan komposisi irama kelompok” meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penguatan kompetensi ritme: Melalui latihan kartu irama, siswa secara bertahap dapat mengembangkan kemampuan mendengar, menirukan, dan menciptakan pola ritme. Latihan yang konsisten membantu siswa menginternalisasi konsep ritme, tempo, dan dinamika musik, yang merupakan dasar penting dalam pendidikan musik.

Pengembangan kerja sama dan sosial: Permainan kartu irama biasanya dilakukan dalam kelompok, sehingga siswa belajar membagi peran, saling mendengarkan, dan menyesuaikan pola irama dengan teman sekelompoknya. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan toleransi.

Pendekatan RPP interaktif: RPP interaktif berbasis permainan edukatif menekankan pembelajaran kontekstual dan konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman bermain dan refleksi kelompok. Guru dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran, seperti apersepsi, eksplorasi kartu irama, praktik kelompok, hingga refleksi hasil bermain, sehingga pembelajaran menjadi sistematis namun tetap menyenangkan.

Dengan penerapan RPP ini, diharapkan pembelajaran musik di SDI Beiposo tidak hanya meningkatkan kemampuan ritme siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama yang penting

bagi perkembangan sosial mereka. Selain itu, model ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik di SDI Beiposo belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan senang belajar melalui pengalaman langsung. RPP yang belum dirancang secara interaktif menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap ritme, tempo, dan notasi musik masih rendah.

Pembelajaran seni musik seharusnya tidak hanya berfokus pada pengenalan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan mempraktikkan konsep musik secara langsung. Melalui pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Aktivitas seperti tepuk tangan, hentakan kaki, dan permainan ritme dapat membantu siswa merasakan tempo dan ketukan secara alami.

Pengembangan RPP interaktif berbasis permainan edukatif, terutama yang mengadopsi pendekatan gerak tubuh seperti metode Dalcroze (Eurhythmics), dinilai tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ritme dan tempo. Pendekatan ini juga dapat melatih kerja sama dan kekompakan siswa dalam bernyanyi dan bermusik bersama. Dengan demikian, RPP interaktif berbasis permainan edukatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik di SDI Beiposo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni musik di SDI Beiposo belum berjalan secara optimal karena RPP yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami ritme, tempo, dan notasi musik. Pengembangan RPP interaktif berbasis permainan edukatif, khususnya kartu irama, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta memperkuat pemahaman terhadap ritme dan tempo. Selain itu, penerapan metode ini dalam kegiatan kelompok mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyesuaikan pola ritme dengan teman sekelompoknya, sehingga keterampilan sosial dan koordinasi siswa juga berkembang. Pendekatan gerak tubuh melalui metode Dalcroze (Eurhythmics) yang diintegrasikan ke dalam permainan kartu irama juga membantu siswa merasakan ritme dan tempo secara langsung, sehingga pemahaman musik menjadi lebih mendalam dan pengalaman belajar lebih bermakna.

Pengembangan RPP memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran efektif di SDI Beiposo. RPP yang dirancang secara kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan RPP secara mandiri sebagai bagian dari profesionalisme guru.

SARAN

Guru di SDI Beiposo disarankan untuk terus mengembangkan RPP secara interaktif sesuai karakteristik siswa dan memanfaatkan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan ritme serta kerja sama. Sekolah perlu mendukung guru melalui pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam praktiknya, guru sebaiknya mengombinasikan metode bermain dengan gerak tubuh, latihan ketukan, dan aktivitas kelompok agar pembelajaran musik lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media permainan edukatif seperti kartu irama sebaiknya dijadikan kegiatan rutin dalam pembelajaran musik, sehingga kemampuan ritme dan keterampilan sosial siswa dapat terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Campbell, D. (2001). *The Mozart Effect for Children*. New York: HarperCollins.
- Gordon, E. (2017). *Learning sequences in music: Skill, content, and patterns*. Chicago: GIA Publications.
- Hidayat, R. (2021). *Permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.

- Ismail, A. (2012). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Mulyati. (2005). *Manajemen Pengembangan Kerjasama Melalui Permainan Edukatif pada Pendidikan Anak Usia Dini di RA Al-Hilal 3 Pucangan Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2018/2019*.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ridley, (2012). Analisis Literatur: Media Permainan Edukatif Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), September 2025.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujiono. (2018). *Permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran untuk perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tejo Nurseto. (2013). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kokotar untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV di SDN Catur Tunggal 3 Sleman Yogyakarta.