

# PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN MARI MENGENAL HEWAN DI PAUD AL-BARAAKAH

## AUDIO LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF MARI MENGENAL HEWAN AT PAUD AL-BARAAKAH

Oleh:

Ramadhani Cahya Gunadi Putra

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

email: ramadhanicahyagunadiputra@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa rentang usia 5-6 tahun PAUD Al-Baraakah. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi: 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan bahan dan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) perbaikan produk, 8) uji coba pemakaian, 9) perbaikan produk, dan 10) produk akhir. Teknik analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan untuk siswa rentang usia 5-6 tahun. Kelayakan produk media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan ini didasarkan pada hasil validasi materi yang memperoleh rata-rata skor 4,59 dengan kategori sangat baik dan hasil validasi media yang memperoleh rata-rata skor 4,13 dengan kategori sangat baik serta hasil penilaian guru pada uji coba pemakaian yang memperoleh rerata skor 4,52 dan hasil pengamatan terhadap siswa pada uji coba pemakaian yang memperoleh rerata skor 3,9 dengan kategori layak.

**Kata Kunci:** *Media Audio, siswa PAUD*

### Abstract

*This study aims to produce an audio learning media of Mari Mengenal Hewan are proper to be used as a learning tool for students 5-6 years of age PAUD Al-Baraakah. This research type is Research and Development research using research and development procedure according to Sugiyono. The steps used in this study include: 1) identification of potentials and problems, 2) material and information collection, 3) product design, 4) product validation, 5) design improvements, 6) product trials, 7) product improvements, 8) trial usage, 9) product improvement, and 10) final product. Technique of data analysis research using is quantitative descriptive. The feasibility of Mari Mengenal Hewan audio learning media product is based on the validation of the material obtained an average score of 4.59 with very feasible category and media validation results that received average score of 4.13 with very feasible category. Also the results of the teacher's assessment on the trial usage that obtained the average score of 4,52 and the observation of the students on the trial usage that obtained a mean score of 3,9 with a feasible category.*

**Keywords:** *Audio Media, PAUD*

## PENDAHULUAN

Sujiono (dalam Dewi dan Eveline, 2004: 351) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), diharapkan anak dapat diperlakukan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya sehingga anak tumbuh sehat

jasmani dan rohani. Anak pun dapat diperhatikan secara lebih komprehensif. Usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal itu akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini seorang anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya, perkembangan kemampuan motorik, perkembangan komunikasi dan bahasa,

perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan nilai moral dan agama, serta membangun sosialisasi dan kesadaran personal.

Tumbuh kembang kemampuan kognitif, komunikasi dan bahasa, perkembangan kemampuan motorik, perkembangan emosi, perkembangan nilai moral dan agama, serta membangun sosialisasi dan kesadaran personal pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran. Media merupakan hal yang begitu vital dalam sebuah pembelajaran karena mampu mengintegrasikan dan mempermudah pemahaman berbagai materi yang ada (Smaldino, Sharon E, dkk, 2008: 14). Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dapat berupa media grafis, audio, video, audio visual, media, dan multimedia. Salah satu jenis media pembelajaran yang mampu memfasilitasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini adalah media audio.

Media Dengar (Media Audio) adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui

indera pendengaran saja. Media audio pembelajaran adalah suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil perekaman tersebut diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Dengan kata lain, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

Media audio menurut Sadiman (2006: 49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003: 129) media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Media audio dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Berdasarkan pengembangan pembelajaran, media audio dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru maupun siswa. Materi pelajaran dapat diurutkan penyajiannya, serta bersifat tetap, pasti, dan juga dapat digunakan untuk media instruksional belajar secara mandiri.

Suyadi (2010: 105) menyatakan bahwa pemberian stimulasi yang paling baik untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini untuk rentang usia 3-5 tahun adalah dengan membacakan cerita, kisah, atau dongeng. Tetapi tidak berhenti sampai pada mendengarkan saja, anak diminta untuk menceritakan kembali

cerita atau materi yang telah diperdengarkan. Kegiatan memperdengarkan cerita dapat difasilitasi dengan adanya media audio pembelajaran. Namun, pada kenyataannya saat ini media audio belum dioptimalkan dalam ranah pendidikan anak usia dini. Hal ini dikarenakan media audio yang ada saat ini kurang dapat memfasilitasi kemampuan berpikir anak usia dini yang cenderung belum dapat berpikir secara abstrak. Media audio tersebut perlu dimodifikasi dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak usia dini. Modifikasi dapat berupa efek suara menarik untuk memusatkan perhatian siswa, serta materi-materi yang diberikan hendaknya lebih kontekstual, dimana materi lebih disesuaikan dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar peserta didik anak usia dini. Hal ini perlu dilakukan mengingat media audio pembelajaran yang ada saat ini cenderung belum bersifat kontekstual, yaitu penyajian materi dalam media audio tidak disesuaikan dengan lingkungan di sekitar siswa. Penyajian materi yang kontekstual yaitu materi yang akrab dengan lingkungan siswa maka pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa.

Belum optimalnya penggunaan media audio pada ranah pendidikan anak usia dini juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan atau kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media audio. Hal tersebut berdasarkan pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Al-Baraakah bahwa guru cenderung lebih sering menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan dibandingkan harus membuatnya sendiri.

Perkembangan kognitif, komunikasi dan bahasa, serta nilai dan moral agama merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran di PAUD untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan kognitif meliputi aspek pengetahuan umum anak. Sedangkan perkembangan komunikasi dibagi menjadi empat macam bentuk yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui

komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa. Sedangkan aspek nilai moral dan agama berkaitan dengan aturan-aturan berperilaku, dimana anak dituntut untuk mengetahui, memahami, dan mengikuti moral yang berlaku di masyarakat.

Perkembangan kognitif, komunikasi dan bahasa, serta perkembangan nilai moral dan agama pada anak usia dini, dapat ditunjang menggunakan media audio pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketiga aspek perkembangan tersebut merupakan aspek yang dapat ditunjang perkembangannya dengan media audio. Media audio pembelajaran dapat menunjang perkembangan kognitif dengan menyajikan pengetahuan-pengetahuan baru bagi siswa. Pengembangan media audio pembelajaran untuk tujuan kognitif disesuaikan dengan pendapat Anderson (1994: 128) yang mengemukakan bahwa audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan/atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Menurut Khadijah (2016: 50), salah satu tujuan perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory. Pengembangan auditory berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti: a) mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari; b) mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik; c) mengikuti perintah lisan sederhana; d) mendengarkan cerita dengan baik; e) mengungkapkan kembali cerita sederhana; f) menebak lagu atau apresiasi music; g) mengikuti ritmis dengan bertepuk; dan h) mengetahui nama benda yang dibunyikan. Perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pengembangan kemampuan auditory dapat ditunjang dengan menggunakan media audio saat proses pembelajaran.

Media audio pembelajaran juga dapat menunjang perkembangan bahasa dan komunikasi khususnya keterampilan menyimak. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 31),

menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Perkembangan kemampuan menyimak pada anak berkaitan erat satu sama lain dengan keterampilan berbahasa khususnya berbicara. Anak yang berkembang ketrampilan menyimaknya akan berpengaruh terhadap perkembangan ketrampilan berbicaranya.

Selain itu, media audio pembelajaran juga dapat menunjang perkembangan nilai moral dan agama dengan mentautkan nilai moral dan agama ke dalam cerita yang terdapat dalam media audio. Bagian akhir dari cerita dalam media audio dapat berupa kesimpulan materi serta penanaman konsep nilai moral dan agama yang menjadi pesan pokok bahasan dari cerita.

Selain untuk mengembangkan ketiga aspek perkembangan pada anak usia dini tersebut, media audio pembelajaran juga dapat digunakan untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas dan imajinasi siswa. Effiana Yuriastien (2009: 49) menyatakan bahwa mendengarkan cerita akan menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi anak. Anak akan belajar merasakan empati dari apa yang dialami oleh tokoh dan akan berimajinasi menjadi tokoh tersebut, dengan demikian hati nurani anak pun akan terasah. Imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak. Imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Imajinasi akan membantu kemampuan berfikir *fluency*, *fleksibility*, dan *originality* pada anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk memberikan solusi terhadap pemecahan masalah pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswa di PAUD Al-Baraakah. Pengembangan media audio dengan tema Mari Mengenal Hewan

merupakan solusi yang ditawarkan oleh peneliti. Peneliti menilai bahwa pengembangan media audio untuk anak usia dini dipandang perlu mengingat belum optimalnya pemanfaatan media audio untuk pembelajaran anak usia dini. Terlebih lagi, belum pernah dikembangkannya media audio dengan tema Mari Mengenal Hewan di PAUD Al-Baraakah.

Media audio pembelajaran dengan tema Mari Mengenal Hewan ini dikembangkan dengan bantuan software pengolah audio, yaitu Adobe Audition CS6. Adobe Audition, sebuah software yang dikembangkan oleh Adobe System, inc. Fungsi utama software ini yaitu untuk melakukan editing audio baik dalam pembuatan lagu, film, efek suara, dan lain-lain. *Software* ini memiliki fitur-fitur yang lengkap, dapat di atur sesuai dengan kebutuhan, memiliki tampilan yang cukup mudah dipahami, sudah teruji kehandalannya dan mampu menghasilkan file audio berkualitas tinggi. Adobe Audition adalah *multitrack digital audio recording*, *editor* dan *mixer* yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Adobe Audition mampu merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format. Adobe Audition banyak digunakan oleh *musician recording master*, demo CD, produser atau *programing* stasiun radio. Versi terbaru dari Adobe Audition saat ini adalah versi CS6 yang memiliki tampilan yang cukup intuitif, dan berbagai fitur menarik untuk memperbaiki kualitas file audio yang dihasilkan.

Media Audio Pembelajaran Mengenal Hewan yang dirancang dengan menggunakan software Adobe Audition CS6 ini dimaksudkan untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu memfasilitasi perkembangan ketrampilan kognitif, komunikasi dan bahasa (khususnya menyimak), serta nilai agama dan moral pada anak usia dini. Pemilihan tema Mengenal Hewan didasarkan pada relevansi antara materi dengan media, yaitu untuk dapat

menjelaskan materi berupa suara-suara hewan dibutuhkan media audio yang dapat didengarkan langsung oleh anak. Materi pelajaran Mari Mengenal Hewan yang akan diajarkan melalui media audio pembelajaran juga memiliki kriteria yang sesuai media audio pembelajaran yaitu mengajarkan kemampuan verbal, atau respon terhadap rangsangan verbal. Selain itu, media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan juga berisi materi yang sifatnya kontekstual, dimulai dari pengenalan suara hewan-hewan yang ada di sekitar anak usia dini, baru kemudian pengenalan hewan-hewan yang lebih luas.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), Metode penelitian R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Sugiyono (2014:407) menyebutkan bahwa “metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.”

Produk Multimedia Pembelajaran Tematik dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono (Sugiyono, 2008:289).

### **Prosedur Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini telah melalui 9 tahap model Sugiyono. Langkah-langkahnya yaitu 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan bahan dan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) perbaikan produk, 8) uji coba pemakaian, 9) perbaikan produk, dan 10) produk akhir.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan selama bulan Agustus s.d. September 2017. Penelitian dilakukan di PAUD Al-Baraakah.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa rentang usia 5-6 tahun di PAUD Al-Baraakah.. Subjek uji coba produk sebanyak 8 orang, sedangkan subjek uji coba pemakaian sebanyak 16 orang.

### **Jenis Data dan Instrumen**

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media audio pembelajaran ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa sebagai subjek uji coba.

### **Teknik Pengumpulan**

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian dari angket/kuesioner dan data kualitatif yang berupa saran dan respons dari ahli materi dan ahli media maupun siswa setelah menilai produk media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan penilaian dari guru dan siswa terhadap media audio pembelajaran yang dikembangkan.

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan ini, teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data penelitian adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data berbentuk angka (data kuantitatif) yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket uji coba lapangan awal,

angket uji coba lapangan utama dan angket uji pelaksanaan lapangan. Adapun tahapan analisis data deskriptif kuantitatif yaitu pertama-tama melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Kemudian dilakukan proses menghitung skor rata-rata dari instrumen. Skor tersebut kemudian diinterpretasi secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek menggunakan rumus konvensi skala 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Rentang	Kriteria
$X > 4,08$	Sangat Layak
$3,36 < X \leq 4,08$	Layak
$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup Layak
$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang Layak
$X \leq 1,92$	Sangat kurang Layak

Berdasarkan nilai rata-rata ideal yang diperoleh, maka kriteria kelayakan Multimedia Pembelajaran Tematik dalam penelitian pengembangan ini, ditetapkan dengan mengacu pada rumus konversi di atas. Mengacu pada kriteria penilaian tersebut, nilai kelayakan Multimedia Pembelajaran Tematik minimal yang digunakan adalah nilai kriteria *layak*. Sehingga, jika penilaian produk Multimedia Pembelajaran Tematik dari ahli media, ahli materi, serta uji coba terhadap siswa mendapatkan skor minimal *layak*, maka media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan dianggap memenuhi kriteria layak dan dapat diujicobakan ke siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan yang didapat adalah produk berupa media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan untuk siswa rentang usi 5-6 tahu di PAUD Al-Baraakah. Langkah-langkah penelitian ini mengadopsi dari Sugiyono.

Penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ialah sebagai berikut:

#### 1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah diawali dengan melakukan lapangan di PAUD Al-Baraakah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pokok permasalahan yang dihadapi serta mengetahui informasi awal mengenai situasi dan kondisi di PAUD Al-Baraakah. Tahap identifikasi potensi dan masalah dilakukan dengan melakukan studi pustaka dan studi lapangan.

Studi pustaka dalam tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi terkait teori pengembangan media audio pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta peraturan menteri terkait pendidikan anak usia dini. Data yang diperoleh dari kegiatan studi pustaka ini yaitu lingkup perkembangan anak usia dini meliputi nilai moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio emosional, serta seni. Data diperoleh dari Permendikbud no. 137 tahun 2014. Selain itu, data yang diperoleh yaitu penggunaan media audio mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses pembelajaran.

Studi lapangan untuk mengetahui informasi awal mengenai situasi dan kondisi di PAUD Al-Baraakah. Informasi diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah di PAUD Al-Baraakah.

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah PAUD Al-Baraakah yakni Ibu Eko Nurwidayanti, S.S. Wawancara dengan kepala sekolah diantaranya mengenai proses pembelajaran, penggunaan media, dan karakteristik siswa. Dalam kegiatan wawancara peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa panduan wawancara.

Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui bahwa ada 2 jenjang pendidikan di PAUD Al-Baraakah, diantaranya jenjang Kelompok Bermain untuk usia 3-4 tahun, terdapat 1 kelas. Selain itu, terdapat jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) untuk rentang usia 4-6 tahun. Jenjang TK terbagi menjadi 2 tingkatan, yaitu TK A (TK Kecil) untuk usia 4-5 tahun dan TK B (TK Besar) untuk usia 5-6 tahun. TK A dan TK B masing-masing memiliki 2 kelas. Rata-rata jumlah siswa per kelas ada 20 anak. Setiap kelas memiliki 1 guru wali kelas dan 1 guru pendamping. Materi yang diajarkan di PAUD Al-Baraakah disusun per tema, dengan disesuaikan dengan kompetensi inti dan indikator yang telah ditentukan oleh pemerintah dalam Permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Untuk jenjang TK B terdapat materi yang terangkum dalam tema pengenalan hewan. Media yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran pengenalan hewan meliputi gambar dan berbagai macam alat permainan edukatif. Di PAUD Al-Baraakah belum pernah digunakan media audio sebagai penunjang proses pembelajaran untuk tema pengenalan hewan. Guru menilai penggunaan media audio dalam proses pembelajaran anak usia dini dirasa perlu khususnya untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Respons siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah siswa antusias, siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan, dan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Untuk memusatkan perhatian siswa khususnya dalam media audio guru menyarankan untuk memperbanyak lagu yang dapat dinyanyikan anak serta penggunaan *reward* dalam bentuk hadiah bagi siswa yang mampu menyimak dengan baik.

Kegiatan observasi yang dilakukan di PAUD Al-Baraakah meliputi penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di

PAUD Al-Baraakah. Dalam kegiatan observasi tersebut peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Berdasarkan kegiatan observasi tersebut, diperoleh data mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media atau alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran. Media yang digunakan antara lain berupa gambar, alat peraga, serta alat permainan edukatif. Siswa cenderung lebih tertarik apabila guru menggunakan media atau alat bantu penunjang pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memperoleh data tentang ketersediaan sarana dan prasarana. Di PAUD Al-Baraakah telah tersedia sound system serta sumber listrik yang memadai. Namun, di PAUD Al-Baraakah belum tersedia pemutar musik baik berupa VCD maupun komputer di dalam kelas.

Untuk keperluan penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap hasil studi pustaka dan studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan analisis ini untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil analisis peneliti, terdapat pokok permasalahan yang ditemukan, yaitu penggunaan media audio dalam pembelajaran mempunyai dampak yang sangat baik, khususnya dalam ranah pendidikan anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan menyimak, namun di PAUD Al-Baraakah penggunaannya belum dapat dioptimalkan.

## 2. Pengumpulan Bahan dan Informasi

Tahap selanjutnya setelah tahap identifikasi potensi dan masalah adalah tahap pengumpulan bahan dan informasi. Pada tahap ini peneliti mencari dan mengumpulkan referensi materi dari guru di PAUD Al-Baraakah serta menyesuakannya dengan standar tingkat pencapaian anak yang tertera dalam Permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini serta Permendikbud no. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk media audio pembelajaran. Adapun tahapannya antara lain:

#### a. Pra Produksi

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahapan Pra Produksi yaitu telaah kurikulum dan penulisan naskah. Pada tahap telaah kurikulum dilakukan konsultasi dengan guru PAUD dan ahli materi mengenai materi beserta kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator apakah telah sesuai dengan kurikulum 2013. Tahapan yang kedua adalah penulisan naskah. Penulisan naskah terbagi lagi menjadi berbagai tahapan, diantaranya: penulisan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM), Identitas Program, Jabaran Materi, dan penulisan naskah

Kesemua naskah yang meliputi Garis Besar Isi Program Media (GBIPM), identitas program, jabaran materi, dan naskah audio pembelajaran dikonsultasikan dengan guru PAUD Al-Baraakah dan ahli materi.

#### b. Produksi dan pasca produksi

Langkah-langkah produksi, yaitu: pembentukan tim produksi, rebug naskah (*script conference*), pemilihan pemain (*casting*), latihan kering, rekaman (*recording*), *editing* dan *mixing*, preview, pembuatan master (*mastering*).

### Hasil Uji Coba Produk

Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,59 (Sangat Layak), dengan rincian; pada aspek pembelajaran memperoleh skor 4,6 (sangat layak); dan pada aspek isi memperoleh skor 4,8 (sangat layak).

Hasil validasi produk dari ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,13 (sangat layak), dengan rincian; pada aspek fisik memperoleh skor 4,8 (sangat layak); pada aspek narasi memperoleh skor 4,2 (sangat layak); dan pada aspek musik memperoleh skor 3,4 (cukup layak).

Hasil uji coba produk pada penilaian guru diperoleh rata-rata 3,94 masuk dalam kriteria “Layak”, dengan rincian; pada aspek pembelajaran memperoleh rata-rata 4 (layak); pada aspek isi memperoleh rata-rata 3,87 (layak); dan pada aspek media memperoleh rata-rata 3,94 (layak). Sedangkan hasil uji coba produk terhadap siswa memperoleh rata-rata skor 2,57 dengan kategori “kurang layak”.

Hasil uji coba pemakaian pada penilaian guru diperoleh rata-rata 4,52 masuk dalam kriteria “Sangat Layak”, dengan rincian; pada aspek pembelajaran memperoleh rata-rata 4,55 (sangat layak); pada aspek isi memperoleh rata-rata 4,54 (sangat layak); dan pada aspek media memperoleh rata-rata 4,49 (sangat layak). Sedangkan hasil uji coba pemakaian terhadap siswa memperoleh rata-rata skor 3,9 dengan kategori “layak”.

### Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak 3 kali setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan uji coba produk. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis pada angket penilaian dan melakukan *brainstorming* dengan ahli materi ahli media, dan guru wali kelas, sehingga media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan menjadi media yang layak tanpa revisi.

#### 1. Revisi dari Ahli Materi

Revisi dari ahli materi terdiri dari: 1) konsistensi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Perkembangan Anak. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pada Garis Besar Isi Program Media disesuaikan dengan Permendikbud no. 137 tahun 2014 dan Permendikbud no. 146 tahun 2014; 2) fokus ke aspek perkembangan bahasa dan nilai agama dan moral, sehingga pada evaluasi dalam GBIPM serta media audio difokuskan untuk mengetahui kelayakan media dalam hal mengembangkan aspek bahasa serta nilai agama dan moral; dan 3) GBIPM yang awalnya mencakup keseluruhan tema, dipisah menjadi masing-masing sub tema memiliki satu GBIPM. GBIPM dibuat menjadi 3



menyesuaikan dengan sub tema, antara lain: GBIPM untuk sub tema hewan kucing, GBIPM untuk sub tema hewan lebah, dan GBIPM untuk sub tema hewan bebek.

## 2. Revisi Produk dari Ahli Media

Revisi produk dari ahli media terdiri dari:

1) nada dan intonasi *announcer* kurang bersemangat, sehingga dilakukan *take* ulang pada bagian *announcer*; 2) *sound effect* kurang mendukung sehingga di tambah *sound effect*; 3) masih terdapat *popping* di beberapa bagian narasi, sehingga dilakukan *take* ulang dan pada saat proses editing, dilakukan proses *noise reduction*; 4) insert lagu masih kurang *smooth*, sehingga pada saat proses mixing antara lagu dan narasi lebih diseimbangkan; 5) kualitas pengisi suara kurang sesuai sehingga pengisi suara yang berperan sebagai anak kecil dilakukan penambahan *echo*; 6) diberikan tambahan panduan pemanfaatan, yang berisi panduan pemanfaatan sebelum pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung, dan setelah proses pembelajaran; dan 7) pada leaflet area, sebaiknya foto dokumentasi proses rekaman tidak dicantumkan, kemudian ditambahkan panduan pemanfaatan yang terdiri dari sebelum pembelajaran, saat proses pembelajaran, dan setelah proses pembelajaran.

## 3. Revisi Produk Setelah Uji Coba Produk

Pada saat uji coba produk, peneliti memohon bantuan guru untuk memberikan saran dan komentar terhadap produk media audio pembelajaran yang dikembangkan. Revisi yang dilakukan peneliti antara lain: 1) pada dialog nomor 29, kata “pembantu” diganti “untuk membantu”; 2) lagu ditempatkan sesuai dengan pembahasan materi. Lagu Potong Bebek Angsa dan lagu Lebah yang sebelumnya ditempatkan setelah pembahasan keseluruhan materi kemudian dipisah dan ditempatkan setelah masing-masing pembahasan; 3) lagu juga masing-masing diulang menjadi sebanyak 2 kali agar murid-murid dapat ikut bernyanyi; 4) pada dialog nomor 35 kata “makanan” diganti dengan “minuman”; 5) pada dialog nomor 52, kata “dateng” dihilangkan, karena termasuk kata

tidak baku; 6) pada dialog nomor 59, kata “mencakar dan menyengat”, diganti dengan “kucing bisa mencakar, sedangkan lebah bisa menyengat”; serta 7) karena adanya pengulangan lagu, maka durasi media audio pembelajaran bertambah, sehingga informasi durasi media pada cover digipack juga diganti. Tampilan cover digipack sebelum dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar 12.

## Kajian Produk Akhir

Media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan ini dikembangkan melalui tahap pra produksi yang meliputi: 1) telaah kurikulum yaitu proses penentuan kompetensi dan indikator yang disesuaikan dengan kurikulum; dan 2) penulisan naskah yang meliputi Garis Besar Isi Program Media (GBIPM), jabaran materi, identifikasi program, synopsis, treatment, dan full script. Setelah tahap pra produksi, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti dalam produksi media audio adalah tahap produksi dan pasca produksi yang meliputi: 1) pembentukan tim produksi antara lain sutradara, operator, teknisi, penata musik, dan editor; 2) rembug naskah untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah; 3) pemilihan pemain yang disesuaikan dengan karakter tokoh yang dituntut dalam naskah; 4) latihan kering yaitu para pemain diberi kesempatan untuk mempelajari naskah dan berlatih sebelum rekaman, agar mereka benar-benar paham akan isi pesan, alur cerita dan peran masing-masing dalam naskah tersebut; 5) rekaman adalah proses pengambilan suara dari masing-masing pemain; 6) *editing dan mixing* adalah proses membuang atau memotong kata-kata salah dan yang dianggap tidak perlu serta proses menambah musik, background, dan *soundeffect* sehingga media audio lebih terkesan menarik.; 7) *preview* adalah kegiatan evaluasi terhadap hasil produksi; dan 8) pembuatan master yaitu menyimpan atau merekam hasil produksi media audio pembelajaran ini dalam bentuk CD. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk

berupa media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan untuk siswa PAUD rentang usia 5-6 tahun yang layak digunakan dalam pembelajaran dengan tema pengenalan hewan.

Media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan dalam pengembangannya menggunakan software Adobe Audition CS 6 pada saat proses rekaman, *editing*, dan *mixing*. Sedangkan dalam proses pembuatan wadah digipack dan leaflet menggunakan software Adobe Photoshop CS6.

Produk media audio pembelajaran ini memuat materi tentang pengenalan hewan dengan sub pokok bahasan antara lain: jenis hewan (ternak dan peliharaan) beserta contohnya, cara merawat hewan peliharaan, kegunaan hewan bagi kehidupan sehari-hari manusia, serta ajakan untuk bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Produk media audio diproduksi dalam bentuk CD audio, dengan wadah berupa digipack, serta dilengkapi dengan leaflet yang berisi identitas media, kompetensi inti, petunjuk penggunaan dan pemanfaatan, serta profil pengembang.

Produk media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan disusun dengan memenuhi 3 ciri media pembelajaran yang baik menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 1997: 12), antara lain: 1) ciri fiksatif, media audio pembelajaran yang dikembangkan mampu untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi satu peristiwa atau objek; 2) ciri manipulatif, media audio pembelajaran yang dikembangkan dapat menyajikan peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung, serta prosesnya dapat diulang-ulang; 3) ciri distributif, media audio pembelajaran yang dikembangkan dapat didistribusikan dengan mudah karena dikemas dalam perangkat penyimpan data yaitu CD.

Media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan dikembangkan untuk memfasilitasi perkembangan kognitif, bahasa, serta nilai moral dan agama. Pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan untuk tujuan kognitif disesuaikan dengan pendapat Anderson (1994: 128) yang

mengemukakan bahwa audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan/atau pembedaan rangsang audio yang relevan. Media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan dapat memerdengarkan suara-suara berbagai macam hewan, serta dapat memberikan latihan pendengaran untuk belajar mengingat ada mengucapkan kata dan kalimat dari materi yang ada pada media audio pembelajaran.

Pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan yang digunakan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak usia dini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Suyadi (2010: 105) yang menyatakan bahwa pemberian stimulasi yang paling baik untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak untuk rentang usia 3-5 tahun adalah dengan membacakan cerita, kisah, atau dongeng. Dalam hal ini, cerita diperdengarkan dengan media audio pembelajaran. tetapi tidak berhenti sampai pada mendengarkan saja. Anak diminta untuk menceritakan kembali materi yang telah diperdengarkan lewat media audio. Kemudian, dalam media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan juga dilengkapi pertanyaan-pertanyaan oleh narator. Hal ini sekaligus melatih kemampuan dengar dan konsentrasi anak ketika mendengarkan cerita.

Pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan untuk memfasilitasi perkembangan nilai moral dan agama dilakukan dengan mentautkan nilai moral dan agama ke dalam cerita yang ada pada media audio. Penanaman nilai moral dan agama berupa ajakan untuk merawat hewan peliharaan, serta ajakan untuk senantiasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya hewan ternak yang sangat banyak manfaatnya bagi kehidupan manusia. Penanaman nilai moral dan agama tersebut terintegrasi dalam cerita dan di akhir cerita terdapat kesimpulan yang berisikan pesan pokok bahasan yang mengandung nilai moral dan agama.

Produk media audio pembelajaran ini telah selesai divalidasi yang dialukan oleh 2 orang ahli, terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli

materi. Uji coba dilakukan 2 kali, yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba produk melibatkan 8 orang responden siswa, dan 2 orang responden guru. Uji coba pemakaian melibatkan 16 orang responden siswa, dan 2 orang responden guru.

Pada tahap validasi ahli menunjukkan bahwa hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek isi mendapatkan rerata skor 4,59 dengan kategori "sangat layak". Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap kualitas media audio pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek fisik, aspek narasi, dan aspek musik mendapatkan rerata skor 4,13 dengan kategori "layak".

Hasil penilaian 2 orang guru pada saat uji coba produk terhadap kelayakan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan adalah "layak". Hal ini berdasarkan perolehan skor rerata yang mencapai 3,94. Sedangkan hasil pengamatan terhadap 8 siswa sebagai responden memperoleh skor rerata 2,57 dengan kategori "kurang layak"

Hasil penilaian 2 orang guru pada saat uji coba pemakaian terhadap kelayakan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan adalah "sangat layak". Hal ini berdasarkan perolehan skor rerata mencapai 4,52. Sedangkan hasil pengamatan terhadap 16 siswa sebagai responden memperoleh skor rerata 3,9 dengan kategori "layak".

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba produk dan uji coba pengamatan, maka dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak PAUD rentang usia 5-6 tahun.

Karakteristik dari media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain:

1. Dalam penyajian materi, terdapat penggabungan berbagai elemen seperti musik, dan sound effect untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Musik dapat membuat sebuah media audio lebih menarik. Dalam media audio, musik dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal, diantaranya: menciptakan suasana, jembatan dua buah adegan yang berbeda, melatar belakangi sebuah adegan, memberi tekanan dalam sebuah adegan, dan menguatkan latar (setting). *Sound effect* dapat memberikan gambaran suasana atau latar, baik waktu, tempat, maupun suatu kegiatan atau peristiwa.
2. Media audio pembelajaran ini membantu guru dalam menjelaskan materi tentang pengenalan hewan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2003: 44) bahwa fungsi lain dari media audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran.
3. Contoh-contoh yang digunakan dalam media audio pembelajaran ini lebih kontekstual, dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penyajian materi yang kontekstual yaitu materi yang akrab dengan lingkungan siswa maka pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa. Contoh hewan yang disertakan dalam media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan adalah kucing, bebek, dan lebah.
4. Media audio pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan mulai dari sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Heinich (1996) tentang petunjuk pemanfaatan program media audio yang terdiri dari persiapan bahan, lingkungan, dan siswa, pemanfaatan program audio, dan pemberian pengalaman belajar.

Selain keunggulan, terdapat beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media audio pembelajaran hasil pengembangan, yaitu:

1. Perlu pengawasan orang tua atau guru dalam pemanfaatan. Peran orang tua atau guru dalam pemanfaatan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan misalnya guru atau orang tua harus memberikan jeda (pause) setiap muncul pertanyaan yang dikemukakan oleh narator dalam media audio, kemudian guru atau orang tua harus mengulangi pertanyaan kembali pada siswa agar siswa mau memberikan tanggapannya sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa terhadap materi.
2. Keterbatasan kemampuan anak dalam menangkap materi dengan media audio, karena setiap anak mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

### **Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu, penelitian dilakukan hanya untuk mengetahui kelayakan produk sebagai media pembelajaran untuk materi pengenalan hewan, kedepannya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar anak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan untuk anak usia dini rentang usia 5-6 tahun di PAUD Al-Baraakah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan dikembangkan dengan terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Hasil informasi pada studi lapangan diperoleh dari observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah PAUD A-Baraakah. Penelitian pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal

Hewan telah dilaksanakan berdasarkan sembilan tahapan Research & Development (RnD) menurut Sugiyono, yakni; 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan bahan dan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) perbaikan produk, 8) uji coba pemakaian, 9) perbaikan produk, dan 10) produk akhir. Produksi media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) tahapan pra produksi yang meliputi kegiatan telaah kurikulum dan penulisan naskah, 2) produksi dan pasca produksi yang meliputi kegiatan pembentukan tim produksi, rebug naskah, pemilihan pemain, latihan kering, rekaman, *editing* dan *mixing*, *preview*, serta *mastering*.

2. Media audio pembelajaran hasil pengembangan ini layak digunakan dalam pembelajaran dibuktikan berdasarkan hasil validasi ahli materi dari aspek pembelajaran dan aspek isi mendapatkan rerata skor 4,59 dengan kategori "sangat layak". Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap kualitas media audio pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek fisik, narasi, dan musik memperoleh rerata skor 4,13 dengan kategori "layak". Hasil uji coba yang dilakukan kepada guru mendapatkan rerata skor mencapai 4,52 dengan kategori "sangat layak", dan hasil uji coba yang dilakukan kepada siswa mendapatkan rerata skor mencapai 3,9 dengan kategori "layak".

### **Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Saran Pemanfaatan

Bagi guru hendaknya mendampingi anak dalam pemanfaatan media audio pembelajaran Mari Mengenal hewan ini, guru dapat memberikan tambahan penjelasan apabila dirasa perlu, guru dapat mengkondisikan anak agar tetap fokus saat mendengarkan, guru juga hendaknya

mengajak anak bernyanyi bersama saat lagu dimainkan, dan guru juga hendaknya dapat memfasilitasi siswa untuk dapat mengungkapkan pengalamannya yang berkaitan dengan materi setelah media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan diperdengarkan.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
  - a. Penelitian pengembangan media audio pembelajaran pengenalan hewan selanjutnya, perlu diupayakan untuk mengoptimalkan lagu yang digunakan. Dalam penelitian ini lagu yang digunakan ada yang belum familiar di telinga siswa, sehingga perlu diupayakan menggunakan lagu yang lebih familiar.
  - b. Untuk pengembangan media audio pembelajaran Mari Mengenal Hewan ini lebih lanjut dapat diteliti dan dikembangkan lebih baik lagi terutama pada bagian sound effect agar lebih dapat mendukung suasana cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Anderson, Ronald H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi Salma dan Eveline Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta
- E.Smaldino, Sharon, L.Lowther, Deborah & D.Russell, James. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Prenada Media Group.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Sadiman, Arief S. dkk . (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan,*

*dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada

- Smaldino, Sharon E., dkk. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yuriastien, Effiana, dkk. (2009). *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta: Wahyu Media

## BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Ramadhani Cahya Gunadi Putra. Penulis lahir di Jakarta, 05 Februari 1996. Saat ini penulis beralamat di Perum Tridaya Indah, Tridaya Sakti, No. E.13, Tambun Selatan, Bekasi

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Jayasuti Abadi dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMP Al-Muslim dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMA N 2 Tambun Selatan, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.