

PERILAKU AKSES INTERNET MAHASISWA PENDIDIKAN TINGGI JARAK JAUH DI SURAKARTA

INTERNET ACCESS BEHAVIOUR OF DISTANT HIGHER EDUCATION STUDENTS IN SURAKARTA

Djoko Rahardjo; Sumardjo; Djuara P. Lubis; Sri Harijati

Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, PPS – IPB, Bogor, Indonesia

dj.rahardjo@ut.ac.id; sumardjo252@gmail.com; djuaralubis@gmail.com; harijati@ut.ac.id

Diterima tanggal: 10 Januari 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 02 Februari 2016, disetujui tanggal: 21 Februari 2016

Abstrak: Media internet sudah banyak diterapkan untuk berbagai kepentingan dalam dunia pendidikan. Meskipun media internet sudah dikenal luas, mahasiswa pendidikan tinggi jarak jauh yang tinggal di daerah perdesaan di beberapa wilayah Indonesia masih menghadapi permasalahan dalam mengaksesnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara perilaku mahasiswa dalam mengakses internet dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Perilaku akses internet mencakup tiga komponen utama yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku akses internet meliputi faktor lingkungan, karakteristik pesan, dan kredibilitas sumber. Penelitian survei ini dilaksanakan di wilayah Surakarta dengan sampel 320 responden. Data dianalisis dengan metode Model Persamaan Struktural. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor lingkungan berpengaruh nyata terhadap perilaku mahasiswa dalam mengakses internet. Ternyata peningkatan akses internet lebih mudah dilakukan dengan peralatan berupa handphone yang lebih murah, namun dibutuhkan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan peralatan tersebut. Strategi lain yang mendukung peningkatan akses adalah peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menelusur informasi.

Kata kunci: akses internet, pendidikan jarak jauh, perilaku belajar mahasiswa

Abstract: Internet has been widely applied for educational purposes. Although the media is well known, distant higher education students who live in remote or rural areas in Indonesia are still facing problems in accessing it. The purpose of this study is to analyze the relationship between the behavior of the students in accessing the Internet and the factors that influence it. Internet access behavior includes three main components, namely cognitive, affective, and conative components. Factors that influence the behavior include environmental factors, message characteristics, and source credibility. This survey research was conducted in seven districts in Surakarta with a sample of 320 respondents. Data were analyzed in Structural Equation Model method. The result shows that environmental factors significantly affect the behavior of students in accessing the internet. It turns out that the increase in internet access is more easily done with cheaper equipment such as mobile phones, but it is necessary to develop appropriate software for such equipment. Another strategy that supports increased access is improving students' capability in information searching on the internet.

Key words: internet access, distant education, student learning behavior

EVALUASI PEMANFAATAN TV EDUKASI DI 10 KABUPATEN/KOTA TAHUN 2014

EVALUATION OF TV EDUKASI UTILIZATION IN 10 DISTRICTS/CITIES OF 2014

Ika Kurniawati

**Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. RE. Martadinata, Ciputat -Tangerang Selatan, Banten, Indonesia
(ika.kurniawati@kemdikbud.go.id)**

Diterima tanggal: 12 Februari 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 19 Februari 2016, disetujui tanggal 02 Maret 2016

Abstrak: Artikel ini merupakan hasil studi yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan TV Edukasi oleh pengguna (guru maupun siswa) yang ditinjau dari sisi akses, konten, promosi, maupun dari pengguna itu sendiri. Penelitian ini dilakukan di Pulau Jawa yang tersebar pada 10 (sepuluh) lokasi kabupaten/kota yaitu: Bandung, Banyumas, Malang, Semarang, Surabaya, Tangerang, Garut, Purwokerto, Yogyakarta, dan Cianjur dengan jumlah responden guru dan siswa sebanyak 250 responden. Waktu pelaksanaan penelitian antara Bulan Juni-Agustus 2014. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa berupa angket. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase yang selanjutnya dikonsultasikan pada kriteria evaluasi yang telah dikembangkan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sisi akses, >70% responden menonton TV Edukasi di rumah, responden mengakses melalui antena biasa (TVRI) sebesar 35% - 45%, sisanya melalui akses lainnya. Responden mengakses TV Edukasi di sekolah sebesar 45% - 50% melalui komputer (streaming TV Edukasi) dan TV Lokal. Dari sisi konten, hasilnya cukup sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keikutsertaan responden dalam kegiatan promosi program baik yang sifatnya fasilitasi, sosialisasi, maupun penyelenggaraan Kuis Ki Hajar masih relatif kurang. Hal ini dikarenakan kegiatan tersebut kebanyakan hanya dilakukan di sekitar ibu kota propinsi. Secara tidak langsung, hal ini berdampak pada frekuensi pemanfaatan TV Edukasi di mana responden hanya 1 kali dalam seminggu memanfaatkan TV Edukasi.

Kata kunci: evaluasi, TV Edukasi, akses, konten program

Abstract: This article is the result of study aiming to know the utilization of TV Edukasi by teachers and students from the aspects of access, content, promotions, as well as the viewers. The research was conducted in June through August 2014 in 10 districts/cities in Java, namely: Bandung, Banyumas, Malang, Semarang, Surabaya, Tangerang, Garut, Purwokerto, Yogyakarta, and Cianjur by involving 250 teachers and students as the respondents. The instrument used to collect the data from teachers as well as students was questionnaires. The data analysis method was descriptive percentages which was then consulted to the evaluation criteria having been developed earlier. The result shows that in terms of the access, >70% of respondents watch TV Edukasi at home, respondents accessing it via regular antennas (TVRI) is 35% - 45%, the remainings access it via other media. Respondents accessing TV Edukasi in schools is 45% - 50% through computer (streaming TV Education) and local TV. The content of TV Edukasi is in accordance with the viewers' needs. The participation of the respondents in promotional activities such as facilitation, socialization, and Ki Hajar Quiz is still relatively low. This is because the activities are mostly done in and around the provincial capitals. This indirectly impacts the frequency of TV Edukasi utilization by the respondents which is only once in a week.

Key words: evaluation, TV Edukasi, access, program content

MENGINTEGRASIKAN TIK KE DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK SESUAI KURIKULUM 2013

INTEGRATING ICT INTO SCIENTIFIC APPROACH-BASED LEARNING IN ACCORDANCE WITH 2013 CURRICULUM

Ai Sri Nurhayati

**Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. R.E Martadinata Km 15.5 Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15411, Indonesia
sri.nurhayati@kemdikbud.go.id; asrinur_smd@yahoo.co.id**

Diterima tanggal: 16 Februari 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 27 Februari 2016, disetujui tanggal 12 Maret 2016

Abstrak: Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik (pendekatan ilmiah). Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah data atau informasi, dan menyajikan data atau informasi, serta dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, menyimpulkan, dan mencipta. Tulisan ini bertujuan untuk mengidentifikasi tuntutan perubahan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik sesuai Kurikulum 2013 dan mengidentifikasi peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran saintifik. Tuntutan perubahan guru tersebut di antaranya yaitu: merancang pembelajaran (RPP) dengan pendekatan saintifik yang mengintegrasikan TIK; mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang kreatif dengan mengintegrasikan TIK; guru lebih berperan sebagai fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar; dan guru dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada siswa untuk mengalami peristiwa belajar. Adapun tuntutan terhadap siswa yaitu siswa dituntut sebagai partisipan aktif yang menghasilkan karya dan berbagi (sharing) pengetahuan/keterampilan, berpartisipasi sebanyak mungkin baik saat belajar secara individu maupun kolaboratif dengan siswa lain, dan melakukan eksplorasi dalam berbagai aktivitas mulai dari melihat, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasi dengan menggunakan TIK sebagai sarannya. Peran TIK dalam pembelajaran saintifik di antaranya yaitu: memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dengan menggunakan teknologi; dan memberikan peluang kepada guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, sebagai wahana interaktif untuk diskusi bagi guru dan siswa baik sinkronous maupun asinkronous, serta membangun kreativitas siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar maupun sebagai sarana berbagi (sharing) hasil karya siswa sesuai tuntutan keterampilan abad 21.

Kata kunci: kurikulum 2013, pendekatan saintifik, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mengintegrasikan TIK.

Abstract: The 2013 curriculum emphasizes on modern pedagogical dimension of learning, i.e. scientific approach. Scientific approach includes the activities of observing, questioning, experimenting, processing as well as presenting data and information, and followed by analyzing, reasoning, summarizing, and creating. This paper aims to identify the changing demands of teachers and students in scientific approach-based learning of 2013 Curriculum and identify the role of Information and Communication Technology (ICT). The demands to the teachers are such as: developing a scientific based-lesson plan by integrating ICT into it; developing some creative teaching methods with ICT; being a facilitator, collaborator, mentor, trainer, guide, and colleague; and giving significant choice and responsibility to the students in terms of learning experiences. Meanwhile, the students are required to be more active in individual as well as collaborative learning, to create as well as share knowledge/information; and to explore the material widely through the scientific approach activities with ICT. The role of ICT in scientific approach learning are such as: giving a chance to the teachers to develop a meaningful ICT-integrated learning experience and their creativity so that the learning process becomes student centered, interesting, and full of fun. It can be a synchronous or asynchronous forum of interactivity between teacher and students. It can develop the students' creativity to access various learning sources and share their creation with others as required by the 21st Century Skills.

Key words: 2013 curriculum, scientific approach, Information and Communication Technology (ICT), integrating ICT

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS ASMAUL HUSNA UNTUK MENINGKATKAN NILAI-NILAI RELIGIUS

THE APPLICATION OF THEMATIC LEARNING MODEL BASED ON ASMAUL HUSNA TO INCREASE RELIGIOUS VALUES

Herwina Bahar; Imam Mujtaba; Ismah
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu-Ciputat, Tangerang Selatan, Indonesia
Wina_bahar@yahoo.com; tabasania@gmail.com; ismah.fr@gmail.com

Diterima tanggal: 17 Maret 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 27 Maret 2016, disetujui tanggal: 15 April 2016

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menanamkan nilai-nilai religius yang menyangkut konsep tentang ketuhanan, ibadah, dan moral sejak usia dini sehingga mampu membentuk religiusitas anak yang mengakar secara kuat dan mempunyai pengaruh sepanjang hidup. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan model pembelajaran tematik berbasis asmaul husna untuk meningkatkan nilai-nilai religius pada anak usia dini di TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang diterapkan melalui tiga siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tematik berbasis asmaul husna sangat efektif untuk meningkatkan nilai-nilai religius pada anak usia dini. Efektivitas penerapan model tersebut dapat dilihat pada beberapa perubahan positif, baik yang terjadi pada guru maupun yang terjadi pada diri peserta didik, terutama perubahan pada peningkatan nilai-nilai religius dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi pihak-pihak terkait seperti Taman Kanak-Kanak Islam untuk dapat menerapkan model pembelajaran tematik berbasis asmaul husna. Selain itu, model pembelajaran tematik berbasis asmaul husna dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang menunjang keberhasilan pendidikan karakter yang islami.

Kata kunci: model pembelajaran tematik, asmaul husna, nilai religius, anak usia dini

Abstract: The background of this research is the desire to implant religious values of God concept, worship, and morals since early aged-children so that it can create strong religious characters to them that will give lifelong impacts. The research is aimed to describe the implementation of asmaul husna based-thematic-learning-model to increase religious values held by early-aged children at Lab School Kindergarten of Educational Faculty – Muhammadiyah University, Jakarta. This research applies descriptive method of action research (*classroom action research*) implemented through three cycles of action. The data is collected through observation, interviews, documentation studies, and literature. The results shows that the implementation of asmaul husna based-thematic-learning-model is very effective in increasing religious values held by early-aged children. It can be seen from some positive changes experienced by the teachers as well as by the children (students), especially in the teaching-learning process activities. The result is expected to inspire related parties such as Islamic Kindergartens to apply asmaul husna based-thematic-learning-model because it is one of the models that can support the success of Islamic character teaching.

Keywords: thematic learning model, asmaul husna, religious values, early aged children

EVALUASI BAHAN BELAJAR DIKLAT ONLINE CALON PEJABAT FUNGSIONAL PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

EVALUATION OF LEARNING MATERIALS OF ONLINE TRAINING FOR INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY DESIGNER CANDIDATES

Bambang Warsita

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jl. RE. Martadinata, Ciputat, Tangerang Selatan, Indonesia

bambang.warsita@kemdikbud.go.id atau bwarsita08@gmail.com

Diterima tanggal: 08 Maret 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 17 Maret, disetujui tanggal: 17 April 2016

Abstrak: Bahan belajar menempati posisi strategis dan vital dalam sebuah pendidikan dan pelatihan (Diklat) yang diselenggarakan secara online karena merupakan materi pembelajaran yang digunakan oleh peserta Diklat dalam mengikuti program Diklat online. Bahan belajar tersebut harus dipelajarinya untuk mencapai kompetensi tertentu. Permasalahannya adalah bagaimana kualitas bahan belajar modul dan powerpoint (ppt) yang digunakan dalam Diklat online calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran? Penelitian ini menggunakan metode survei secara online. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner secara online. Respondennya adalah peserta Diklat online calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran angkatan 2 pada tahun 2014 sebanyak 135 orang. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan belajar (modul dan powerpoint) yang digunakan Diklat online calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran telah memenuhi kriteria dengan kategori berkualitas baik. Hal ini berarti bahwa bahan belajar baik modul maupun powerpoint yang digunakan dalam Diklat online mudah dipelajari oleh peserta Diklat dalam rangka mencapai/menguasai kompetensi yang disyaratkan sebagai calon fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mendapatkan bahan belajar yang berkualitas perlu dilakukan evaluasi bahan belajar.

Kata kunci: diklat online, evaluasi, bahan belajar, modul, powerpoint (ppt)

Abstract: Learning material is a strategic and vital thing in a training which is held online because the participants use it during the online training. They use it to achieve certain competencies. The problem is how the quality of the learning materials modules and powerpoint (ppt) used in the online training for functional Instructional Designer candidates is. This study uses an online survey method. The data are collected by using online questionnaire. Respondents are the participants of online training for functional Instructional Designer candidates of class 2 in 2014 amounting 135 people. The analysis is done with quantitative descriptive technique. The result indicates that the learning materials (module and powerpoint) used in online training for functional Instructional Designer candidates have met the criteria with the category of good quality. This means that the learning materials (module and powerpoint) used in this online training are easy to learn by the training participants in achieving certain competencies required to get a functional position of an Instructional Designer. Therefore, to get good learning materials, an evaluation to it is required.

Keywords: online training, evaluation, learning materials, modules, powerpoint (ppt)

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI

INSTRUCTIONAL AUDIO MEDIA DEVELOPMENT TO INCREASE LISTENING SKILL OF EARLY-AGED CHILDREN

Faiza Indriastuti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK), Yogyakarta
Jl. Sorowajan Baru No 367, Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
faiza.indriastuti@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 02 April 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 April 2016, disetujui tanggal: 08 Mei 2016

Abstrak: Bahasa adalah alat komunikasi yang penting bagi setiap orang. Melalui bahasa, seseorang dapat mengembangkan kemampuan sosialnya. Penguasaan keterampilan sosial dalam masyarakat dimulai dengan kemampuan berbahasa, dan dimulai sejak dini. Salah satu aspek tolak ukur dari keterampilan berbahasa adalah menyimak. Menyimak akan mendukung kemampuan kosakata seseorang sehingga memperlancar kemampuan berkomunikasi. Peningkatan kemampuan menyimak pada anak usia dini akhir-akhir ini banyak diabaikan. Beberapa bahkan hanya fokus pada pengenalan huruf dan angka. Untuk itu, melalui kelebihan-kelebihan media audio, BPMRPK mengembangkan salah satu model pembelajaran yang memfokuskan pada peningkatan kemampuan menyimak anak usia dini, yaitu program Aku Kenal Suara Itu (AKSI). Selain pengembangan AKSI, artikel ini juga membahas efektivitas model media audio pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode mix research yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, dengan melibatkan 300 anak usia dini dan 88 pendidik PAUD dari 8 propinsi di Indonesia. Hasil dari penerapan model AKSI untuk peserta didik usia dini menunjukkan nilai 150,50 yang berarti bahwa desain pembelajaran AKSI layak atau sesuai untuk digunakan sebagai model pembelajaran. Sedangkan hasil penerapan oleh pendidik dalam pembelajaran, menunjukkan nilai rata-rata 44,50 yang berarti bahwa model ini efektif untuk digunakan sebagai salah satu desain model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menyimak bagi anak usia dini. Oleh karena itu, model AKSI sesuai dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menyimak bagi anak usia dini kelompok usia 4-6 tahun.

Kata kunci: menyimak, pendidikan anak usia dini, model media audio pembelajaran

Abstract: Language is an essential communication instrument for everyone. Through language, someone can develop their social skill. Social skill mastery starts with language skill, which has been developing since early ages. One of the language aspects indicating someone's language skill is listening. Listening will support vocabulary mastery, which is very important for language skill. However, listening skill development at early-aged child is overlooked. Some even just focus on literacy and numeracy. Therefore, through the advantages of audio media, BPMRPK develops a learning model which focuses on improving listening skill of early-aged children, i.e. Aku Kenal Suara Itu (AKSI) program. Besides AKSI, this article also discusses about the effectiveness of instructional audio media model in learning. This study uses mix research method that combines quantitative and qualitative research methods, involving 300 early-aged children and 88 early-aged child educators from 8 provinces in Indonesia. The result of AKSI model implementation for early-aged children shows the value of 150.50, which means that AKSI as instructional design is suitable to be used as a learning model. The result of AKSI implementation by educators shows an average value of 44.50, which means that this model is effective to be used to improve early-aged children's listening skill. Therefore, it can be concluded that AKSI model is suitable and effective to be used to improve early-aged children's listening skill (4-6 years old).

Keywords: listening, early-aged child education, instructional audio media model

EVALUASI MODEL MEDIA AUDIO “PERMATA NUSANTARA” UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (PAUD)

EVALUATION OF “PERMATA NUSANTARA” AUDIO MEDIA MODEL FOR EARLY-AGED CHILD LEARNING

Suparti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK), Yogyakarta
Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
suparti@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 12 April 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 April 2016, disetujui tanggal: 30 April 2016

Abstrak: *Bercerita, bernyanyi, dan bermain merupakan metode pembelajaran di PAUD. Ketiga metode tersebut diramu dalam media audio pembelajaran “Permata Nusantara”. Permasalahannya adalah apakah media audio Permata Nusantara efektif sebagai sebuah model media audio pembelajaran. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menilai efektivitas model media audio Permata Nusantara ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis dalam mencapai tujuan program. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, catatan harian guru, pengamatan, dan wawancara. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2015. Populasi yang diambil adalah guru TK/PAUD di Garut, Jawa Barat dan Mamuju, Sulawesi Barat. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling dan ditetapkan respondenya 20 orang guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat efektifitas dari aspek edukatif adalah sebesar 75,28%; dari aspek teknis sebesar 78,25%, dan dari aspek estetis sebesar 79,75% dengan beberapa catatan perbaikan. Oleh karena itu, Permata Nusantara sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD. Namun demikian, dalam pengembangan selanjutnya model ini perlu diperbaharui dari sisi durasi cerita audio dan modifikasi penyajian lirik lagu permainannya.*

Kata kunci: *evaluasi, media audio pembelajaran, Permata Nusantara, PAUD*

Abstract: *Telling a story, singing, and playing are teaching methods applied in Early-aged Child Education. These three teaching methods are integrated into a learning audio media model of “Permata Nusantara”. The problem is whether it is effective as a learning audio media model. Thus, the aim of this evaluation is to get data about the educational, technical, and aesthetic aspects of Permata Nusantara in attaining the goals. The data collecting methods used here are questionnaire, portfolio, observation, and interview. This research is carried out in October 2015 in Garut, West Java and Mamuju, West Sulawesi. The population of this research is kindergarten/Early-aged Child Education teachers in both locations. The samples is taken by using purposive sampling to get 20 Kindergarten teachers. The result shows that the effectivity level of educational aspect is 77.7%, of technical aspect is 82.5%, and of aesthetic aspect is 85.7% with some improvement suggestion for the model being developed. In short, the model of Permata Nusantara is very effectice to be applied as learning media in kindergarden/Early-aged Child Educational schools. However, further production of the model should reduce the duration of the program and modify the lyrics of the game song more creatively.*

Keywords: *evaluation, learning audio media, Permata Nusantara, Early-aged Child Education*