

# 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*

## PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu komponen penting yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media secara tepat, kualitas pembelajaran diharapkan juga dapat ditingkatkan. Media merupakan salah satu komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional atau pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media dapat dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu: media cetak, media grafik, media fotografik, media audio, media televisi/video, komputer, simulasi, dan permainan (Naz & Akbar, 2012:36-37). Media audio merupakan sebuah media yang dalam penyampaiannya menggunakan unsur suara/kata, musik, dan efek suara. Media audio yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan pembelajaran disebut media audio pembelajaran.

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK Kemdikbud) bertugas untuk mengembangkan model-model media audio pembelajaran. Beberapa model media audio pembelajaran yang telah dikembangkan antara lain: Media Audio Penunjang Pendidikan (MAPP), Media Audio Pendidikan Kreatif (MAPK), Media Audio untuk Pendidikan Anak Usia Dini (MAPAUD), Media Audio Jelang Ujian Nasional untuk Tunanetra (Majunetra), Media *Audio Book* untuk Tunanetra (Buku Sekolah Audio), dan lain-lain.

Pengembangan model-model media audio pembelajaran tersebut melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi untuk menghasilkan media audio pembelajaran yang berkualitas. Prosedur yang digunakan dalam mengembangkan model-model media audio pembelajaran ini mengadopsi model ADDIE yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Cullata, 2013: 1-2).

Evaluasi merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan media audio pembelajaran. Evaluasi program dimaksudkan untuk melihat pencapaian target program. Evaluasi juga merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang

bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan kebijakan selanjutnya secara tepat. Evaluasi sejatinya juga merupakan kegiatan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi dari sebuah program untuk mengetahui hasil dan rekomendasi dari program yang dikembangkan (Arikunto, 2015:325-327). Dengan demikian, evaluasi suatu program adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang realisasi atau implementasi dari suatu program yang telah dikembangkan yang berguna untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan tujuannya, evaluasi dapat dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif bertujuan memberikan informasi tentang sebuah program/proyek yang dikembangkan dengan tujuan perbaikan produk. Sementara tujuan dari evaluasi sumatif adalah untuk menilai kualitas dan dampak dari program atau proyek yang telah diimplementasikan. Istilahnya adalah *"When the cook tastes the soup, that's formative; When the guests taste the soup, that's summative."* Ketika seorang koki atau juru masak merasakan sup yang dia masak, itulah evaluasi formatif. Namun ketika tamu atau orang lain mencicipi sup dan menilai masakan tersebut, itulah evaluasi sumatif (Frechtling dan Westat, 2010: 7-8).

Pada tahun 2015, BPMRP mengembangkan Model Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara). Permata Nusantara merupakan model media audio pembelajaran yang dilengkapi dengan media cetak yang memuat materi tentang berbagai permainan tradisional nusantara yang disajikan dalam format cerita, lagu, dan permainan. Permata Nusantara merupakan sebuah alternatif media yang dapat digunakan guru TK/PAUD untuk membantu mengembangkan kemampuan bahasa, seni, dan sosial-emosional anak.

Hasil penelitian tentang metode permainan tradisional untuk pembelajaran di PAUD TK ABA Rejodani, Sleman, Yogyakarta menunjukkan bahwa berbagai permainan tradisional yang diajarkan terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, berfikir fokus, bergaul, berkomunikasi, bersosialisasi, dan menjalin kerjasama (Ulfatun, 2014:

viii). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan social-emosional anak.

Permainan tradisional nusantara yang dikemas dalam model Permata Nusantara dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak, antara lain: kognitif, bahasa, social-emosional, dan seni. Hal ini karena model Permata Nusantara dilengkapi dengan media audio berupa dramatisasi cerita permainan, media audio berlatih menyanyikan lagu permainan, dan panduan praktik bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah media audio Permata Nusantara efektif dalam mencapai tujuan pengembangan model sebagai sebuah media pendidikan yang baik ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis.

Dengan demikian, penelitian evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat efektifitas media Permata Nusantara dalam mencapai tujuan pengembangan model yaitu menstimulasi pengembangan aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis.

Bagi lembaga, penelitian evaluatif ini bermanfaat untuk menentukan kebijakan selanjutnya. Sementara itu, bagi pengembang media, penelitian ini bermanfaat dalam memberikan data, masukan, dan saran mengenai pengembangan model-model media audio pembelajaran untuk PAUD pada periode-periode berikutnya.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Media Audio Pembelajaran**

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan informasi antara sumber (guru/pendidik) dan penerima (peserta didik) dan sebaliknya. Salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan adalah media audio yang di dalamnya bisa memuat unsur tutur, musik, dan efek suara. Apabila media audio ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media ini disebut sebagai media audio pembelajaran (Suparti; 2015:223). Media audio pembelajaran dapat juga

didefinisikan sebagai alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran melalui tutur, musik, dan juga efek suara atau bunyi tertentu yang direkam dan diedit dengan menggunakan peralatan tertentu untuk kemudian diperdengarkan kembali kepada anak didik sebagai alat bantu guru dalam mengajar (Kesumawidayani, dkk., 2013: 4).

### **Media Audio Pembelajaran untuk Anak Usia Dini**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara yang hanya dapat didengar dengan indera pendengaran atau telinga. Ketika dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, media audio dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema atau sub tema di PAUD dengan cara-cara yang menyenangkan. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di PAUD umumnya digunakan untuk melatih keterampilan mendengarkan (Zaman dan Eliyawati, 2010:5). Dengan demikian, media audio, khususnya media dalam format cerita, sangat tepat digunakan untuk mengembangkan aspek keterampilan berbahasa bagi anak PAUD. Selain itu, media audio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek seni misalnya untuk menyampaikan materi lagu atau nyanyian. Namun demikian, karena media audio hanya bersifat auditif, media ini masih mengandung kelemahan yang bisa diatasi dengan memanfaatkan media lain, misalnya dalam bentuk media cetak.

Dalam mengembangkan media audio untuk PAUD, ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dengan disesuaikan tingkat usia perkembangan anak. Pertama, anak usia dini umumnya baru mampu berpikir secara konkrit. Oleh karena itu, penggunaan media audio bagi anak usia dini perlu dilakukan dengan berbagai modifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak. Kedua, pemanfaatan media audio membutuhkan pemusatan perhatian yang relatif tinggi dibandingkan dengan pemanfaatan dengan media lain. Karena itu, dalam memanfaatkan media audio untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak. Ketiga, karena sifatnya

yang auditif, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pengalaman-pengalaman belajar yang bersifat visual dapat mempermudah pemahaman anak (Zaman dan Eliyawati, 2010:6). Jadi, dalam mengembangkan model media audio untuk anak usia dini, kita harus memperhatikan karakteristik anak usia dini dan kemampuan mereka dalam berpikir dan menyerap informasi melalui media dengar. Sebagai contoh, untuk memaksimalkan pemanfaatan media audio Permata Nusantara, media audio ini juga dilengkapi dengan panduan pemanfaatan, baik untuk pemanfaatan media audio *track 1*, *track 2*, dan *track 3* maupun panduan pemanfaatan praktik bermain untuk guru.

### **Prosedur Pengembangan Media Audio Pembelajaran**

Dalam pengembangan model media audio pembelajaran, BPMRPK mengadopsi sebuah model yang dinamakan *ADDIE model*, yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi/Pemanfaatan, dan Evaluasi (Cullata, R. 2013: 1-2). Analisis adalah proses mendefinisikan apa yang perlu dipelajari, apa yang dibutuhkan, dan bagaimanakah karakteristik dari target sasaran. Desain adalah proses perancangan *blue print* atau cetak biru dari model yang dikembangkan, seperti apakah spesifikasinya, bagaimanakah pesan/materi pembelajaran tersebut akan disampaikan. Pengembangan adalah proses memproduksi materi pembelajaran sesuai dengan *blue print* yang telah ditetapkan. Implementasi atau pemanfaatan adalah sebuah proses untuk menentukan kelayakan dari model yang telah dikembangkan (McGriff, 2011). Evaluasi adalah proses untuk menentukan keakuratan dan kelayakan dari model yang dikembangkan yang hasilnya digunakan untuk membuat keputusan apakah akan ditindaklanjuti ataukah dihentikan (Reiser and Dempsey, 2002:12).

Dari definisi dan pengertian mengenai prosedur pengembangan media dengan mengadopsi model ADDIE, model ini sangat tepat digunakan dalam pengembangan media audio pembelajaran, termasuk dalam pengembangan model Permata Nusantara yang dikembangkan oleh BPMRPK.

### **Media Audio Pembelajaran Permata Nusantara**

Model media audio “Permainan Tradisional Anak Nusantara” disingkat Permata Nusantara adalah model media pembelajaran berbasis audio yang digunakan untuk membantu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak TK/PAUD pada aspek bahasa, seni, dan sosial-emosional. Media audio ini memuat materi yang mengungkapkan berbagai permainan tradisional anak dari penjuru Nusantara yang disajikan dengan menarik dan mengacu pada Kurikulum PAUD 2013. Model media audio Permata Nusantara ini dimaksudkan untuk mendukung kurikulum pembelajaran berbasis budaya. Media audio ini dilengkapi dengan panduan pemanfaatan bagi guru dalam bentuk media cetak untuk memudahkan dalam pemanfaatannya.

Media audio ini dapat dimanfaatkan guru PAUD/TK sebagai media alternatif dalam mengenalkan budaya nusantara yang memiliki ciri khas sesuai daerahnya. Selain itu, memberikan referensi sumber belajar bagi anak/guru TK/PAUD mengenai permainan tradisional anak nusantara.

Media audio Permata Nusantara merupakan media audio yang terdiri dari satu atau tiga *track file* yang dikemas dalam format mp3. Apabila permainan yang diangkat mengandung unsur lagu permainan, *track* audio terbagi menjadi tiga *track* yaitu *track* cerita permainan, *track* mengajarkan lagu permainan, dan *track* instrumen lagu permainan. Namun, jika tidak ada unsur lagu permainan, media audio tersebut hanya terdiri dari satu *track* yang berisi dramatisasi cerita permainan (Suparti dkk., 2015;5-6).

Pada tahun 2011-2012, BPMRPK mengembangkan model media audio untuk PAUD yaitu MAPAUD. Salah satu format yang dikembangkan adalah format permainan. MAPAUD Permainan merupakan model media audio interaktif yang digunakan untuk menyajikan tema-tema tertentu dalam standar isi kurikulum PAUD dengan durasi 10-15 menit. MAPAUD Permainan menerapkan prinsip belajar melalui bermain secara interaktif yang memungkinkan anak-anak saling berinteraksi, baik dengan teman maupun pendidik selama pemanfaatan program tersebut (Innayah, 2012: 11).

### **Evaluasi Model Media Pembelajaran**

Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap sesuatu, baik menyangkut proses, program, atau produk. Evaluasi juga merupakan suatu upaya untuk membandingkan hasil model/program yang dikembangkan dengan tujuan program yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi juga diartikan sebagai penerapan prosedur ilmiah yang sistematis untuk menilai rancangan, implementasi dan efektivitas suatu program (Hadipramana, 2009:1). Dengan demikian, evaluasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap suatu media pembelajaran, baik pada tahapan perancangan, pengembangan, pemanfaatan, bahkan pada tahapan evaluasi.

Sebelum digunakan secara luas, suatu media pembelajaran perlu dievaluasi terlebih dahulu baik dari aspek materi, edukasi, maupun segi teknis per-media-an untuk memastikan bahwa media tersebut sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik (Sungkono, 2012:1). Dengan kata lain, evaluasi model media pembelajaran perlu dilakukan terhadap tiga sisi/aspek yaitu aspek edukasi (materi), aspek teknis (ke-media-an), dan aspek estetika (ke-media-an) untuk menilai efektifitas model media sebelum dimanfaatkan oleh calon pengguna.

### **Tujuan Evaluasi Media Audio Pembelajaran**

Evaluasi media audio pembelajaran memiliki beberapa tujuan antara lain: (1) menentukan apakah media audio pembelajaran tersebut efektif dan dapat diperbaiki atau ditingkatkan; (2) menentukan apakah isi atau konten pembelajaran sudah tepat disajikan dalam media tersebut; (3) menilai apakah calon pengguna/guru memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya, dan (4) mengetahui respon calon pengguna/anak didik terhadap media audio pembelajaran tersebut (Salamah, 2012).

Selain itu, evaluasi media audio pembelajaran juga bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai kelemahan-kelemahan dari model yang dikembangkan untuk tujuan perbaikan dan pengambilan keputusan. Hasil evaluasi terhadap

media yang dikembangkan juga bertujuan untuk pengambilan keputusan apakah akan dilanjutkan atau dihentikan (Sukmadinata, 2005: 121).

Hasil evaluasi selanjutnya digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan (Rahadi, 2016). Evaluasi pengembangan model media pembelajaran juga merupakan proses untuk mengumpulkan, mengolah serta menginterpretasi data dan informasi terhadap proses dan hasil pengembangan dan pemanfaatan program media pembelajaran.

### **Evaluasi Formatif dan Sumatif**

Evaluasi media audio pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses evaluasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Selanjutnya, data yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif merupakan proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat dapat digunakan, benar-benar efektif atau tidak setelah media tersebut mendapatkan perbaikan atau penyempurnaan (Sungkono, 2003: 2).

Evaluasi formatif sedikit lebih kompleks karena di dalamnya terdiri dari tiga tahapan, yaitu: evaluasi satu lawan satu atau *one to one evaluation*, evaluasi kelompok kecil atau *small group evaluation*, dan evaluasi lapangan atau *field group evaluation* (Sungkono, 2003: 2). Evaluasi formatif biasanya dilaksanakan selama pengembangan dengan maksud memperbaiki produk atau program (Scriven, 1991).

Evaluasi sumatif adalah kelanjutan dari evaluasi formatif di mana media yang telah diperbaiki dan disempurnakan tersebut kemudian diteliti kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak dalam situasi-situasi tertentu (Subqi, 2014: 6).

Evaluasi sumatif dilakukan setelah pengembangan program berakhir. Evaluasi ini lebih memfokuskan pada hasil atau akibat dan ditujukan untuk memberikan informasi tentang kegunaan atau sebuah program (Rahadi, 2016).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menilai efektivitas program ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis sebagai persyaratan sebuah media pendidikan yang baik atau berkualitas. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya akan digunakan untuk kepentingan pengambilan keputusan dan kebijakan pada pengembangan model media audio untuk PAUD di masa berikutnya.

Penelitian ini dilakukan selama bulan Oktober 2015. Populasi dalam penelitian ini adalah guru TK/PAUD yang berada di wilayah Garut, Jawa Barat dan Mamuju, Sulawesi Barat. Sementara sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan data dengan pertimbangan mewakili kelompok sekolah TK/PAUD di wilayah Garut dan Mamuju. Kriterianya mewakili kelompok TK yang berada di daerah perkotaan di mana permainan-permainan tradisional mulai terpinggirkan yaitu TK Baiturahman 3 dan TK Sejahtera 2 (Garut, Jawa Barat) serta TK Negeri Pembina dan TK Wildan (Mamuju, Sulawesi Barat). Responden yang dipilih yaitu masing-masing 5 guru dari tiap TK sehingga sampel keseluruhan adalah 20 orang guru. Obyek dalam penelitian ini adalah model media audio Permata Nusantara yang dikembangkan oleh BPMRPK Kemdikbud pada tahun 2015.

Sebelum evaluasi model media audio Permata Nusantara dilakukan, pertama dipastikan tentang kesiapan guru di lapangan. Selanjutnya guru diberikan media audio Permata Nusantara untuk dimanfaatkan/diimplementasikan dalam pembelajaran di masing-masing TK/PAUD. Masing-masing responden juga diberikan instrumen penelitian yang berupa catatan harian guru, format evaluasi, dan lembar pengamatan dalam pemanfaatan model media audio Permata Nusantara untuk mengetahui efektifitas media dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Selanjutnya diadakan pertemuan dengan para guru dan dilakukan wawancara terkait dengan pemanfaatan model media audio Permata Nusantara dan juga pemberian instrumen penelitian

yang berupa angket guru yang mengupas efektifitas model media ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis.

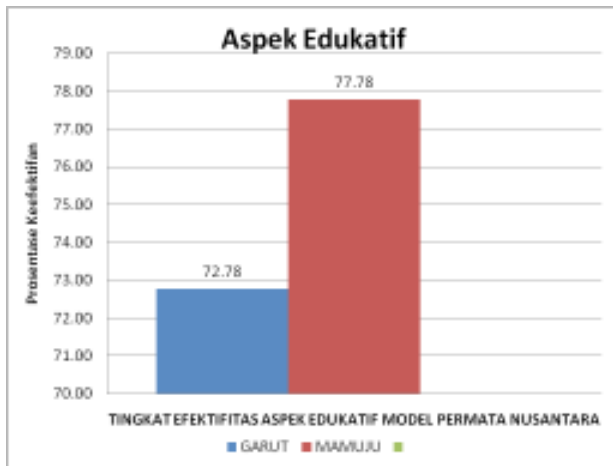
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan gabungan antara teknik kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner dengan menggunakan persentase. Teknik ini digunakan untuk mengukur tingkat efektifitas media ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis. Sementara itu, teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil catatan harian guru dan wawancara guru sebagai *cross check* terhadap hasil yang diperoleh dari teknik kuantitatif yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan, secara umum tiap sekolah telah memiliki fasilitas untuk memutar media audio Permata Nusantara dalam pembelajaran di PAUD. Namun, untuk wilayah Mamuju masih ada keterbatasan dalam kualitas ruang untuk pemutaran audio di mana sekat antar ruang yang tidak maksimal dan keterbatasan ruang yang dimiliki membuat pemanfaatan media audio kurang maksimal.

Selanjutnya hasil catatan harian guru, wawancara, dan angket responden terhadap evaluasi model Media Audio Permata Nusantara disajikan berturut-turut sebagai berikut:

Hasil Evaluasi Permata Nusantara Aspek Edukatif Ditinjau dari aspek edukasi terhadap efektifitas pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara sebagaimana ditampilkan pada grafik 1 diperoleh hasil persentase tingkat keefektifan sebesar 72,78% untuk lokasi Garut, sedangkan 77,78% untuk lokasi Mamuju. Ini berarti dari sisi konten materi, model Media Audio Permata Nusantara menunjukkan hasil sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di PAUD, seperti disajikan dalam grafik 1 berikut:



Grafik 1: Tingkat Kelayakan Model MA Permata Nusantara Ditinjau dari Aspek Edukasi

Sementara itu, jika dirunut dari butir pertanyaan dari kuesioner yang diberikan pada responden sebagaimana tersaji dalam grafik 2, dapat dilihat bahwa dari aspek edukasi, Media Audio Permata Nusantara efektif digunakan sebagai sebuah model media audio pembelajaran untuk PAUD. Namun demikian, ada dua butir pertanyaan yang menunjukkan tingkat persentase yang rendah. Yang pertama pada butir pertanyaan nomor 4 yang berkaitan dengan penggunaan bahasa, khususnya bahasa daerah pada lagu permainan yang menunjukkan persentase sebesar 57,5% untuk TK/PAUD di Garut dan 59,4% TK/PAUD di Mamuju. Artinya, hal ini masuk dalam kategori ambang bawah. Persentase rendah kedua ada pada butir pertanyaan nomor 9 yang berkaitan dengan materi dalam lagu permainan yang sulit untuk diikuti karena menggunakan bahasa daerah dengan persentase sebesar 55% untuk lokasi Garut dan 68,75% untuk lokasi Mamuju.



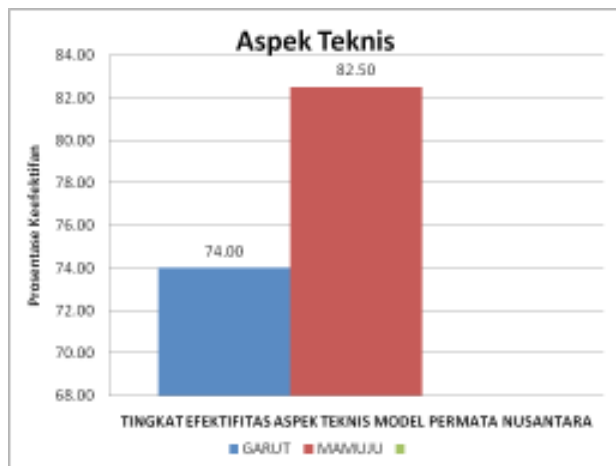
Grafik 2: Persebaran Butir Pertanyaan untuk Aspek Edukasi

Sementara itu, berdasarkan hasil catatan harian dan wawancara dengan responden guru diperoleh data mengenai peningkatan kemampuan anak pada lingkup perkembangan bahasa, kognitif, seni, dan psikomotorik. Setelah anak mendengarkan cerita dramatisasi permainan yang tersedia pada track 1, anak dapat memahami cerita yang ada dalam media audio tersebut. Anak dapat menjawab dengan benar ketika ditanya tentang judul cerita, tokoh dalam cerita, apa yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita, serta dapat menunjukkan sikap baik atau pun tidak baik dari tokoh atau cerita yang disajikan. Demikian pula dari aspek perkembangan kognitif yang mana dengan mendengarkan cerita dramatisasi permainan, anak lebih mampu mengenal berbagai benda yang ada di sekitar mereka, bagaimanakah bentuk, ukuran, warna, dan fungsinya. Selain itu, anak juga terdorong ingin tahu tentang sesuatu hal yang baru bagi mereka dan mendorong mereka untuk bersikap kritis dan kreatif.

Ditinjau dari aspek edukasi saat anak melakukan praktik permainan, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan bergembira ketika melakukan praktik bermain. Praktik permainan yang dilakukan secara tak langsung telah mengajarkan pada anak bagaimana bekerja sama dengan teman, bagaimana mengendalikan emosi, bagaimana bersikap sportif, dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar ketika dalam bermain kalah atau menang, tidak menjadi cengeng ketika misalnya tidak sengaja terjatuh, dan lain-lain.

### Aspek Teknis

Ditinjau dari aspek teknis terhadap efektifitas pemanfaatan MA Permata Nusantara sebagaimana ditampilkan pada grafik 3, persentase tingkat keefektifan menunjukkan persentase sebesar 74% untuk TK/PAUD di Garut dan 85% untuk Mamuju. Ini berarti dari sisi konten materi, model Media Audio Permata Nusantara menunjukkan hasil sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di PAUD.



Grafik 3. Tingkat Kelayakan Model MA Permata Nusantara Ditinjau dari Aspek Teknis

Sementara itu, jika dirunut dari butir pertanyaan dari kuesioner yang diberikan pada guru sebagaimana tersaji dalam Grafik 4, dapat dilihat bahwa dari aspek teknis, Media Audio Permata Nusantara efektif digunakan sebagai model media audio pembelajaran untuk PAUD. Namun pada aspek teknis, butir pertanyaan nomor 13 yang berkaitan dengan durasi waktu yang dipakai dalam dramatisasi permainan menunjukkan persentase terendah yaitu sebesar 53,1% (Mamuju). Ini artinya dari sisi durasi, program menunjukkan tingkat keefektifan pada ambang batas bawah. Hal ini didukung oleh data dari angket guru yang mengatakan bahwa dari sisi durasi waktu, dramatisasi cerita permainan pada track 1 dianggap terlalu lama. Idealnya menurut guru, durasi cerita untuk anak-anak berkisar 5-8 menit saja sehingga jika tampilan cerita memang cukup panjang untuk menampilkan secara utuh dramatisasi permainan tradisional tersebut, perlu dibuat dalam penggalan-penggalan pendek dalam penyampaian ceritanya.

Selain itu, salah satu yang juga menjadi kendala guru dalam memutar media audio cerita adalah ruangan dan lingkungan yang kurang representatif untuk mendengarkan cerita. Volume suara dari media audio yang sedang diputarkan kadang mengganggu aktifitas kelas lain karena dinding penyekat yang kurang baik. Selain itu, suasana kegaduhan dari luar kadang juga mengganggu konsentrasi anak dalam mendengarkan cerita. Menurut pendapat guru, Panduan Guru juga bermanfaat karena memudahkan

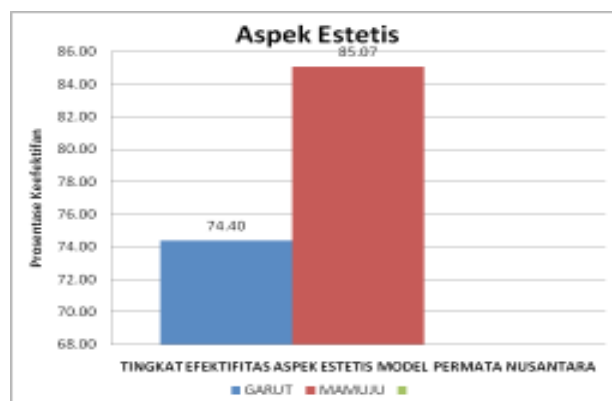
guru memahami dan mentransfer materi permainan yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan selama ini guru kurang memiliki pedoman tentang berbagai permainan tradisional yang ada. Menurut mereka, MA Permata Nusantara ini juga telah menginspirasi mereka untuk menggali berbagai permainan tradisional yang ada di daerah mereka sendiri dan mengajarkannya secara terintegrasi pada anak sehingga nilai-nilai budaya yang ada pada permainan daerah yang memiliki tidak punah.



Grafik 4. Persebaran Butir Pertanyaan untuk Aspek Teknis

### Aspek Estetis

Ditinjau dari aspek estetis terhadap efektifitas pemanfaatan MA Permata Nusantara sebagaimana ditampilkan pada grafik 5, tingkat keefektifan menunjukkan persentase sebesar 74,4% untuk TK/PAUD di Garut dan 85,07% untuk Mamuju. Ini berarti dari sisi estetika atau kemenarikan program, model MA Permata Nusantara menunjukkan hasil sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di PAUD.



Grafik 5. Tingkat Kelayakan Model MA Permata Nusantara Ditinjau dari Aspek Estetis



Namun bila dirunut dari butir pertanyaan yang diberikan sebagaimana ditampilkan pada grafik 6, persentase terendah ditunjukkan pada butir pertanyaan nomor 21 yang berkaitan dengan kemenarikan lagu dalam permainan dengan persentase sebesar 50% (lokasi Mamuju) yang artinya tidak cukup efektif. Menurut pendapat responden, lagu permainan pada dasarnya menarik, hanya saja guru dan anak sering terkendala dengan penggunaan bahasa, terutama bahasa daerah/ bahasa Jawa.



Grafik 6. Persebaran Butir Pertanyaan untuk Aspek Estetis

Berdasarkan hasil masukan dari responden, responden menyarankan ada baiknya jika lagu permainan dalam bahasa daerah bisa diubah dalam bahasa Indonesia yang dapat dipahami secara nasional. Selain itu, versi dalam berbagai bahasa daerah dapat juga disertakan dalam panduan guru.

Kesulitan lain yang ditemui guru ketika mengajarkan lagu permainan adalah adanya syair lagu atau kosa kata baru dalam permainan yang menggunakan bahasa Jawa atau bahasa yang kadang belum masuk dalam daftar kosa kata anak sehingga kurang bisa dipahami. Kadang beberapa kosakata tersebut telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, tapi pada sebagian anak kadang memang belum jelas. Dengan demikian, ada baiknya beberapa kosakata yang dianggap baru atau asing dapat dimasukkan dalam panduan guru dengan diberikan definisi atau pengertiannya.

Selanjutnya, berdasarkan hasil catatan harian, pada dasarnya anak-anak mempunyai ketertarikan pada suara dan instrumen musik yang ditampilkan. Mereka tanggap terhadap musik yang ditampilkan.

Mereka pun berusaha untuk menirukan syair lagu yang ada, terutama untuk lagu yang menggunakan bahasa Indonesia. Hanya saja untuk lagu yang menggunakan bahasa daerah (bahasa Jawa), anak-anak mengalami kesulitan untuk melafalkan dan menyanyikannya. Sementara itu, untuk instrumen musik pengiring lagu yang ada pada track 3 dirasa terlalu singkat jika hanya diputar sekali, sehingga hanya sekali mencoba bernyanyi, musik instrumen sudah berhenti. Oleh karena itu, ada baiknya untuk instrumen lagu dibuatkan pengulangan.

### Kontribusi Model Media Audio Permata Nusantara untuk Pembelajaran di PAUD

Penelitian ini berusaha untuk mengevaluasi Pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara untuk mendukung pembelajaran di PAUD yang dari hasil evaluasi diperoleh data jika model ini sangat efektif dan memberi nilai tambah bila digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Dengan melalui sajian media audio cerita permainan yang ada pada track 1, anak-anak dapat memperoleh gambaran tentang permainan yang akan dilakukan. Selain itu, mereka juga bisa mengenal budaya dari daerah lain. Selanjutnya, anak-anak juga dapat meningkatkan aspek kemampuan seni mereka dengan memanfaatkan track 2 yang berisi pembelajaran lagu permainan dan track 3 yang berisi instrumentalia lagu permainan yang diajarkan.

Setelah pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara track 1, 2, dan 3 selesai, selanjutnya anak-anak melakukan praktik bermain dengan panduan guru. Secara umum, dengan melakukan praktik bermain, bukan hanya aspek social-emosional anak saja yang meningkat, tetapi juga aspek perkembangan agama dan moral, kognitif, bahasa, seni, dan fisik motorik, anak juga dapat terstimulasi dengan baik.

Bermain merupakan salah satu metode penting dalam proses pembelajaran di PAUD. Melalui bermain sifat jujur, sportif, dan kemandirian anak akan terbentuk. Demikian juga dengan kreativitas, kemampuan untuk memecahkan masalah, menemukan ide dan gagasan serta hal unik lainnya pun akan bisa terbentuk (Nurmayani: 2014).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis data dari evaluasi model Media Audio Permata Nusantara di wilayah Garut, Jawa Barat dan Mamuju, Sulawesi Barat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Model Media Audio Permata Nusantara sangat layak dan/atau layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk PAUD baik ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetis dengan tingkat kelayakan sebesar 78,2%.

Sementara itu, ditinjau dari aspek edukatif, Media Audio Permata Nusantara menunjukkan tingkat persentase kelayakan sebesar 75,28% atau masuk kategori sangat layak untuk menjadi sebuah model media audio pembelajaran PAUD, khususnya dalam mengembangkan aspek bahasa dan kognitif (pemanfaatan dramatisasi permainan pada *track* 1), aspek seni (pemanfaatan pembelajaran lagu permainan pada *track* 2 dan 3), serta aspek social-emosional, bahkan fisik motorik pada praktik permainan sebagaimana didramatisasikan pada *track* 1 Media Audio Permata Nusantara. Alur cerita dalam dramatisasi permainan, kesesuaian dengan karakteristik anak, dan bagaimana Media Audio Permata Nusantara tersebut digunakan sebagai alternatif media untuk mengajarkan bagaimana belajar dengan bermain menunjukkan persentase yang sangat layak.

Namun demikian, ditinjau dari aspek edukatif, ada dua butir pertanyaan yang menunjukkan tingkat persentase yang rendah yaitu pada butir nomor 4 yang berkaitan dengan penggunaan bahasa, khususnya bahasa daerah dan butir pertanyaan nomor 9 yang berkaitan dengan lagu permainan dan masuk dalam kategori layak meskipun berada pada ambang kelayakan tengah ke bawah.

Ditinjau dari aspek teknis, Media Audio Permata Nusantara mudah disimpan dan digunakan, perintah-perintah dalam media audionya juga jelas, serta panduan untuk guru yang disertakan mempermudah guru dalam memanfaatkan program Media Audio Permata Nusantara. Persentase tingkat kelayakannya adalah sebesar 78,25% atau sangat layak.

Namun demikian, ditinjau dari aspek teknis, persentase terendah ditunjukkan pada butir pertanyaan nomor 13 yang berkaitan dengan durasi program yang dianggap terlalu panjang sehingga memang masuk dalam kategori layak. Namun demikian, secara umum responden menganggap bahwa durasi dramatisasi permainan pada *track* 1 dianggap masih terlalu panjang.

Ditinjau dari aspek estetis, kemasan dan *casing* program Media Audio Permata Nusantara menarik, ceritanya juga menarik. Demikian juga dengan intonasi dan artikulasi. Tingkat persentase kelayakan ditinjau dari aspek estetis adalah 79,75% atau sangat layak. Namun demikian, persentase terendah ditunjukkan pada butir pertanyaan nomor 21 yang berkaitan dengan kemenarikan lagu yang masih berada pada level bawah layak.

### Saran

Dari kesimpulan tersebut, diajukan beberapa saran berikut ini untuk pengembangan selanjutnya: (1) materi dalam Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara (Media Audio Permata Nusantara) perlu dimodifikasi atau diperbaharui sehingga materi bahasa terutama penggunaan bahasa daerah dalam lagu permainan perlu diterjemahkan atau dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia sehingga bisa dipahami oleh semua kalangan dari berbagai daerah di Indonesia yang memiliki beraneka ragam bahasa daerah. Dengan demikian, Media Audio Permata Nusantara lagi berorientasi pada Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara, tapi cukup dengan istilah Media Audio Permainan Anak Nusantara; (2) dari segi durasi pada cerita dramatisasi terlalu panjang sehingga perlu dipenggal-penggal menjadi potongan-potongan pendek yang memudahkan guru dalam mengarahkan fokus/perhatian anak ketika sedang mendengarkan dramatisasi cerita permainan dengan durasi tiap potongan sekitar 5-8 menit dan bisa terdiri dari 2-3 potongan atau dipersingkat saja durasinya sesuai kebutuhan lapangan.

## PUSTAKA ACUAN

- Anitah, Sri dan Jutmini, Sri. Dkk., 2007. *Panduan Evaluasi Pembelajaran*, Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Akhtar A.N, Rifaqat dan Akbar, R. A. 2012. *Use of Media For Effective Instruction its Importance: Some Consideration*. Punjab: Journal of Elementary Education A Publication of Punjab University of the Punjab.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cullata R., 2013. *ADDIE Model*. <http://www.instructionaldesign.org/models/addie.html>. Diakses 8 April 2016.
- Frechtling, Joy dan Westat. 2010. *The 2010 User-Friendly Handbook for Project Evaluation*. <https://www.purdue.edu/research/docs/pdf/2010NSFuser-friendlyhandbookforprojectevaluation.pdf>. Diakses 15 Juni 2016.
- Hadipramana, 2016. *Penelitian Evaluasi*. [www.academia.edu/.../Penelitian\\_Evaluasi](http://www.academia.edu/.../Penelitian_Evaluasi). Diakses 18 Februari 2016.
- Innayah, 2012. *Media Audio Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini dengan Model Permainan*. Yogyakarta: Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran, Jurusan Teknologi Pendidikan, UNY Volume 1, Mei 2012.
- Kesumawidayani, dkk. 2013. *Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*. [www.jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/.../pdf](http://www.jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/.../pdf). Diakses 11 Desember 2015.
- McGriff, Stefen. 2011. *The ADDIE Model: Designing, Evaluating Instructional Coach Effectiveness*. [www.asq.org/.../the-addie-model-designing-evaluating-instructional-coach-effecti...2011American Society for Quality](http://www.asq.org/.../the-addie-model-designing-evaluating-instructional-coach-effecti...2011American Society for Quality). Diakses 12 Desember 2015.
- Nurmayani. 2014. *Bermain dan Kreatifitas pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat LPM, Vol.20, No.77, Tahun XX, September 2014. Publication URL <http://digilib.unimed.ac.id/bermain-dan-kreativitas-pada-anak-usia-dini-38266.html>. Diakses 10 Maret 2015.
- Rahadi, Aristo. 2016. *Evaluasi Pengembangan dan Pemanfaatan Media*. Yogyakarta: Bahan Pelatihan Penyusunan Instrumen Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran tanggal 13 April 2015 di hotel Sahid Raya, Yogyakarta.
- Reiser, R.A dan Dempsey, J. 2002. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education.
- Subqi, Imam. 2014. *Evaluasi Media Pembelajaran*. <http://imamsubqi.staff.iainsalatiga.ac.id/wp-content/uploads/sites/89/2014/03/K-14-EVALUASI-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf>. Diakses 13 Juni 2016.
- Sukmadinata, S. N. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan PT Remaja Rosdakarya.
- Sungkono. 2003. *Evaluasi Media*. [staff.uny.ac.id/sites/.../sungkono.../evaluasi-media.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/.../sungkono.../evaluasi-media.pdf). Diakses 17 Desember 2015.
- Sungkono. 2012. Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. <http://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3201>. Diakses 13 Juni 2016.
- Suparti. 2015. *Pemanfaatan Media Audio Pendidikan untuk Ujian Nasional Peserta Didik Tunanetra*. Jakarta: Jurnal Teknodik Volume 19, Nomor 2, Agustus, 2015.
- Suparti, dkk. 2015. *Rancangan Model Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta: BPMRP.
- Ulfatun, Siti. 2014. *Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan kecerdasan Emosi Anak di TKABA Rejodani, Sariharjo, Ngaglik, Sleman*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sunan Kalijaga.
- Zaman, Badru dan Eliyawati, Cucu. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG): Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Jurusan Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, UPI.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa artikel ini dapat diselesaikan atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Secara khusus, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Bambang Warsita, M.Pd sebagai dewan redaksi jurnal Teknodik atas koreksi dan masukannya.

\*\*\*\*\*