

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO MENGENAL NAMA DAN TUGAS 10 MALAIKAT DI TK

Fadel Muhammad¹, Hamsi Mansur², Rafiudin³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1610130110007@mhs.ulm.ac.id, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³rafiudin@ulm.ac.id

Abstrak

Guna membangkitkan minat belajar anak, penelitian ini mengevaluasi media pembelajaran audio peran dan nama bidadari untuk melihat sejauh mana keberhasilannya terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran. Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik penelitian kualitatif digunakan dalam jenis penelitian ini. Temuan menunjukkan bahwa 88% anak merasakan lingkungan belajar yang positif, 84% merasa bertanggung jawab karena jumlah anak dalam satu kelas, 80% merasa aman dalam ide mereka, dan 73% fokus pada audio. Rata-rata anak dalam satu kelas yang memberikan jawaban pada tes memiliki hasil belajar sebesar 87,7%. Maka bisa disimpulkan. media pembelajaran audio “nama dan tugas malaikat” dinilai baik untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana dapat disimpulkan dari proses pembelajaran, aktivitas, dan hasil pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dengan tetap menjaga keutuhan materi yang diajarkan, sebaiknya guru memanfaatkan sumber daya yang tersedia dan dapat menggunakan media pembelajaran audio.

Kata kunci: Evaluasi, Media Pembelajaran, Nama-Nama dan Tugas Malaikat, Taman Kanak-Kanak

Abstract

In order to pique children's interest in learning, this study evaluates audio learning media on the roles and names of angels to see how successful it is in learning activities and results. This study methodology employs descriptive qualitative research. Qualitative research techniques are used in this kind of study. The findings indicated that 88% of children felt a positive learning environment, 84% felt a sense of responsibility due to the number of kids in one class, 80% felt confident in their opinions, and 73% focused on the audio. The average child in one class who provided answers on the exam had learning results of 87.7%. From the learning process, activities, and learning outcomes, it is clear that the audio learning media "Names and Duties of Angels" are well-reviewed for educational use. In order to improve the learning environment without diluting the core of the material being presented, teachers should make use of the available resources and be able to use audio learning media.

Keywords: Evaluation, Learning Media, Names and Duties of Angels, Kindergarten Education

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah maju cukup pesat. Tidak diragukan lagi, penelitian yang selalu berkembang dapat mengarah pada kemajuan teknologi. Jalannya kehidupan sosial dapat berubah seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keberadaan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan bagi manusia dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam hal mempermudah atau menyelesaikan berbagai tantangan dalam kehidupan. Masalah-masalah ini, termasuk menemukan sumber informasi dan berkomunikasi, dapat diselesaikan melalui kemajuan teknologi tanpa batas. Hal yang sama dapat dikatakan tentang teknologi komunikasi, yang dapat dilihat sebagai perangkat keras dalam kerangka organisasi yang menggabungkan nilai-nilai sosial dan memungkinkan orang untuk berkumpul, memproses, dan bertukar informasi. Oleh karena itu bangsa Indonesia harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul yang mampu bersaing dengan negara-negara industri lainnya (Rogers, 1986, p.12).

Paragraf keempat awal UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuannya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan menekankan pentingnya pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia dan mencapai tujuan. Kelangsungan hidup masyarakat dan tercapainya kehidupan yang baik merupakan satu-satunya tujuan pendidikan, didalam ajaran agama islam juga disebutkan salah satunya adalah “Tuntutlah ilmu mulai dari ayunan sampai ke liang lahat” (HR. Muslim). Semua ini menunjukkan mengapa pendidikan telah berkembang menjadi kebutuhan bagi semua orang. Akibatnya, persiapan dan pelaksanaan yang cermat diperlukan saat melaksanakan pendidikan untuk memastikan bahwa efek

yang diinginkan diperoleh. Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menawarkan cara agar anak secara aktif meningkatkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1).

Sekolah merupakan setting krusial yang diharapkan generasi muda Indonesia masa depan akan bekerja keras mempersiapkan bangsa untuk berpartisipasi di kancah internasional sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menentukan karakter bangsa. Fakta bahwa masalah pendidikan bahkan lebih sulit daripada tantangan global yang bergerak cepat memotivasi siswa untuk melakukan yang terbaik. Namun, Indonesia masih memiliki sejumlah tantangan dalam bidang pendidikan, antara lain terbatasnya akses ke sekolah, distribusi instruktur yang tidak merata, kekurangan sarana dan prasarana, dan guru yang dianggap di bawah standar. Di Indonesia, pendidikan juga tidak dianggap sangat maju, terlihat dari banyaknya siswa yang cerdas namun tidak disukai. Karena sifatnya yang negatif, hal ini akan memaksanya untuk menggunakan ilmunya semata-mata untuk kepentingannya sendiri dan bukan untuk kepentingan orang lain. Beberapa pejabat senior negara terlibat dugaan korupsi meski memiliki otak yang unggul atau sumber daya manusia yang mumpuni.

Pendidikan, menurut Notoatmodjo (2003, p.16), mengacu pada setiap tindakan yang disengaja yang digunakan untuk membujuk orang — individu, kelompok, atau komunitas — untuk bertindak seperti yang diinginkan oleh pendidik. Karena belajar pada dasarnya merupakan komponen pendidikan, maka istilah pendidikan itu sendiri tidak dapat

dipisahkan dari konsep belajar. Pembelajaran adalah metode yang melibatkan perolehan informasi, kemampuan, dan sikap berdasarkan topik yang sedang dipelajari, menurut Arikunto (1993, p.12). Oleh karena itu, pembelajaran aktif dan kreatif diperlukan untuk mencapai pendidikan yang tepat.

Upaya mendidik dan mengajar sebenarnya sudah dilakukan sejak manusia lahir dengan memperkenalkan hal-hal yang paling sederhana dengan memberikan rangsangan dari lingkungan seperti warna, rasa dan bentuk. Sebagai lembaga formal di sekolah, pembelajaran ini dapat tercapai apabila guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada dan mampu mengoptimalkannya sehingga dapat tercapai keberhasilan dalam pembelajaran, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20. Manusia tidak akan pernah berhenti belajar karena setiap langkah manusia dalam hidupnya akan dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan dan menuntut manusia untuk belajar menghadapinya. Dengan demikian diharapkan pendidik dapat memberikan bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik sehingga pada akhirnya peserta didik menjadi pribadi yang matang.

Instruktur bertanggung jawab untuk mengajar atau mengkomunikasikan informasi mata pelajaran kepada siswa, tetapi mereka juga diharapkan membantu mereka berkembang menjadi orang yang bermoral lurus yang mencintai keluarga, guru, dan masyarakat. Karena instruktur telah dilatih untuk mengajar di kelas, Sebagai seorang pendidik atau guru tidak akan kesulitan menyajikan konten kepada siswa. Karena saling ketergantungan, teknik pengajaran dan media pengajaran adalah dua faktor penting yang harus diperhatikan oleh pendidik. Jenis media pengajaran yang tepat bergantung pada

pemilihan strategi pengajaran tertentu, begitu pula sebaliknya bila menggunakan media tertentu. Sementara itu, penting untuk mempertimbangkan tujuan pengajaran, jenis kegiatan dan jawaban yang harus dipelajari oleh siswa agar mengikuti instruksi, ketika memilih teknik dan media.

Ibrahim (2000, p.4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi (materi pembelajaran) untuk membangkitkan keinginan siswa agar turut berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dan untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Jika guru tidak menggunakan media yang sesuai, penyampaian konten yang tidak dapat direkam oleh siswa dapat terjadi. Banyak guru saat ini memasukkan berbagai bentuk media ke dalam pengajaran kelas mereka. Guru dapat menggunakan berbagai media untuk membantu proses belajar mengajar. Guru juga terkenal dalam pemanfaatan media visual guna menyampaikan informasi, namun sebagian besar perangkat lunak yang digunakan hanya dapat menampilkan konten akademik secara pasif, sehingga kurang menghibur. Memanfaatkan pembelajaran berbasis audio merupakan salah satu cara untuk menyajikan materi dengan lebih kreatif.

Suara manusia, suara binatang, suara mesin, suara alam, dan rekaman atau suara asli adalah contoh dari media audio. Tetapi yang biasa dipakai pada kelas atau suara-suara yang telah diperoleh melalui audiotape dan compact disc (CD) (Yaumi, 2018, p.12). Konsep media audio lainnya adalah “media atau materi yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif” (kabel suara atau piringan suara yang dapat menimbulkan proses belajar pada pendengar; Sanjaya, 2008, p.216). Pada jenjang PAUD, Pembelajaran Anak Usia Dini didefinisikan sebagai upaya pendampingan yang menasar anak sejak lahir sampai dengan usia enam

tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu kemajuan, kemampuan jasmani, dan pertumbuhan rohani anak agar anak siap untuk memulai lebih banyak pendidikan. Definisi ini mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 Butir 14. Anak-anak akan mendapatkan persiapan dalam pendidikan anak usia dini untuk menjadi orang dewasa yang mandiri. Dengan kebebasan ini, anak akan lebih mahir dalam membentuk hubungan, percaya diri, ingin tahu, mampu menyerap dan memunculkan ide-ide baru, cepat beradaptasi, serta tingkat kreativitas dan kecintaan belajar yang tinggi.

Sesuai dengan hasil observasi langsung pada tanggal 7 Februari 2022, diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan di TK Tamban Raya Barito Kuala adalah mendekati siswa dengan lingkungan sekitar; Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas. Penting bagi siswa untuk tidak menjadi lelah ketika menerima instruksi dari guru. Untuk mendorong antusiasme mempelajari konten baru, guru dapat membiarkan siswa untuk bersenang-senang sambil memberikan kebebasan pada mereka terhadap barang-barang yang tidak dikenal. Sekolah unggulan di Barito Kuala, TK Tamban Raya Barito Kuala, sudah memiliki fasilitas yang sangat baik, antara lain TV, VCD Player, wall art, dan area terpisah untuk mainan. Namun demikian, media audio masih belum digunakan secara efektif dalam pengaturan pendidikan. Bahan ini jarang digunakan, kata salah satu instruktur TK Barito Kuala. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan, speaker dan VCD terlihat berdebu. Instruktur juga memutuskan untuk memberikan pengajaran kelas di luar sekolah dengan menggunakan teknik ceramah, menghadirkan tumbuhan dan nama-nama bidadari, namun pembelajaran mungkin terhambat ketika cuaca tidak mendukung. Guru harus mampu

menggunakan materi yang tersedia untuk diaktualisasikan di kelas tanpa dibatasi oleh cuaca. TK Tamban Raya Barito Kuala terdiri dari empat kelas: A1, A2, B1, dan B2. Setiap kelas biasanya memiliki antara 22 dan 35 siswa.

Dilihat dari banyaknya murid yang hadir, guru terlihat kesulitan melakukan tugasnya kelas. Anak-anak TK yang berusia 4-6 tahun masih kesulitan memperhatikan pelajaran yang diajarkan, dan sebagian besar siswa sibuk dengan kesibukannya masing-masing, seperti bermain sendiri atau bercakap-cakap dengan teman. Sementara beberapa siswa bermain sendiri, bercakap-cakap dengan teman, dan berjalan sepanjang pembelajaran aktif sesuai yang sudah peneliti amati, khususnya ketika menyangkut konten pada konsep pengenalan lingkungan, dimana siswa membutuhkan kasus-kasus nyata untuk dapat memahaminya dengan benar. Meski begitu, guru tampak kesulitan dalam menguatkan anak. karena siswa tidak dapat membayar fokus pada bagaimana konten disampaikan.

Dalam pengertian ini, pembelajaran harus menarik terhadap minat siswa, dan menanamkan wawasan keagamaan sehingga anak dapat menyerap apa yang sudah diajarkan. Oleh karena itu, diharapkan melalui penggunaan pembelajaran audio akan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi terkait penyajian nama dan tanggung jawab malaikat di rumah dan meningkatkan motivasi siswa dalam terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut maka penelitian ini bertujuan menganalisis media audio pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun di TK guna mengetahui nama dan tugas malaikat serta membangkitkan minat belajarnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu penelitian lapangan. Namun demikian, penelitian ini bersifat kualitatif. Karena penelitian dilakukan dalam konteks alamiah, Sugiyono (2017, p.9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif terkadang disebut sebagai metode penelitian realistik (natural setting). Ketika melakukan penelitian dengan metodologi kualitatif, logika empiris sering digunakan dan analisis sistematis dari proses kognitif induktif yang berhubungan dengan pola hubungan antara fenomena yang dapat diamati diprioritaskan. Tanpa menggunakan data kuantitatif untuk mendukungnya, penelitian kualitatif tidak ada artinya, tetapi lebih fokus diletakkan pada tingkat logika ilmiah yang digunakan oleh peneliti dalam memecahkan masalah.

Hasil dan Pembahasan

Kesimpulan peneliti dari studi kualitatif atau lapangan tersusun dari data deskriptif. Hal ini penting karena memperhitungkan konsep yang sedang dibahas dan hasil penelitian lapangan yang relevan. Peneliti menemukan berbagai penemuan terkait Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat di TK Tamban Raya Barito Kuala yang mana pemaparan informasi dari bab sebelumnya disajikan pada sub bab penyajian data.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tamban Raya Barito Kuala dengan melibatkan 1 Kepala Sekolah, 4 orang pengajar yang berperan sebagai narasumber penelitian yakni Ibu Hj. Nor Baiti selaku Kepala Sekolah TK Melati Tamban Raya, ibu Huswita Susyanti, ibu Miti Hartati, ibu Fitri Melianti, dan ibu Melfi Azona selaku guru kelas di TK Melati Tamban Raya.

Peneliti melaksanakan proses ini dalam waktu satu bulan lebih, terhitung mulai dari tanggal 24 Januari hingga 5 Februari 2022.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada semua data yang ada atau muncul secara nyata ketika dalam proses observasi lapangan atau terjadi di tempat penelitian berlangsung yakni terkait Evaluasi Media Pembelajaran Audio Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat di TK Tamban Raya Barito Kuala dimana dengan adanya penugasan, pengamatan atau observasi, percakapan, unjuk kerja, penilaian hasil karya belajar,

1. Hasil Penelitian Awal dan Pengumpulan data

Di tahap awal penelitian serta pemerolehan informasi tersebut didapatkan dengan menerapkan sesi wawancara terhadap guru serta observasi tahap belajar di kelas. Di bawah ini peneliti menguraikan temuan perolehan informasi:

a. Hasil Wawancara

Pada materi pelajaran, pengenalan nama dan tugas malaikat guru kesulitan meningkatkan semangat belajar anak, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dipakai kurang inovatif, hanya berupa audio namun suaranya kurang bagus, buku dan papan tulis. Padahal anak-anak sendiri kebanyakan masih tidak mampu membaca dan menulis dengan baik, mereka lebih tertarik pada gambar atau lagu. Hal tersebut disampaikan oleh guru kepala sekolah ketika peneliti melaksanakan wawancara yakni:

“Untuk Menarik Perhatian anak-anak usia bermain seperti ini bukanlah hal yang mudah, terkadang anaknya lari kesana kemari. Dan memang bahwa dengan adanya media pembelajaran yang sesuai akan sangat berpengaruh pada perhatian anak-anak terhadap proses pembelajaran yang ada. Namun sayangnya di sekolah ini masih sangat minim media pembelajaran yang bagus dan dapat menarik perhatian anak-anak”. (Ibu Hj. Nor Baiti)

Hal senada juga dilakukan wawancara dengan ibu guru yaitu:

“Pada anak-anak sekarang yang masih suka bermain anak terkadang sangat susah untuk mendapatkan perhatian saat memberikan pelajaran, apalagi untuk mengenal dan menguasai nama dan tugas 10 malaikat”. (ibu Miti Hartati)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sekolah TK Tamban Raya Terlihat jelas adanya kesulitan dalam memberikan pelajaran untuk mengenal nama dan tugas 10 malaikat. Dan saat penelitian lapangan juga menanyakan kepada siswa apakah bisa mengetahui nama dan tugas malaikat, dan ternyata anak-anak hanya bisa diam dan tidak bisa menjawab.

b. Hasil Observasi

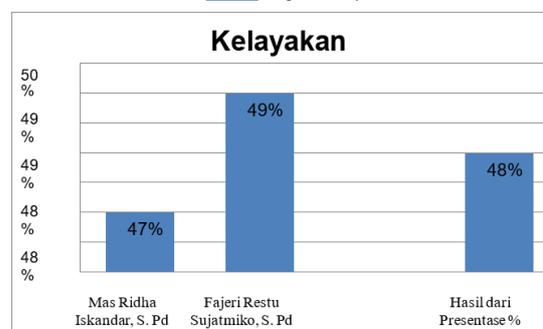
Observasi pada proses belajar anak ketika mereka di sekolah diterapkan guna membantu peneliti dalam menemukan terkait gaya belajar anak, ciri kepribadian, serta lingkungan belajar. Menurut temuan pengamatan, instruktur terus berfungsi sebagai titik fokus dari proses pembelajaran. Selanjutnya, anak-anak lebih bersemangat dan terlibat dalam mengikuti kegiatan pendidikan ketika guru menggunakan media seperti gambar atau musik saat mengajar.

Sesuai dengan perolehan data dengan memakai Teknik wawancara terhadap guru serta observasi tahap pembelajaran, peneliti berinisiatif untuk turut terlibat dalam memecahkan masalah kesulitan belajar anak melalui evaluasi memberikan media audio yang jernih untuk pembelajaran mengenal nama dan tugas malaikat. Diharap bisa dijadikan media audio yang layak dan bisa memberi kemudahan bagi anak untuk belajar serta mampu mendorong semangat belajar anak.

a. Hasil Penelitian Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini didapat melalui angket ahli materi dan ahli media. Kelayakan isi materi dalam penelitian evaluasi ini melibatkan 2 orang guru TK

Tamban Raya. Review dari 2 tersebut ini membahas tentang beberapa aspek yakni kesesuaian uraian materi terhadap SK dan KD, keakuratan media audio, kemutakhiran media audio serta menunjang rasa ingin tahu mereka.

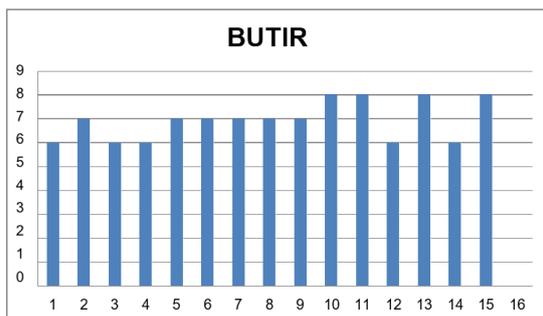


Gambar 1. Hasil Angket Kelayakan isi

Berdasarkan analisis data yang berasal dari review guru TK, maka menghasilkan sebagai berikut:

1. Ahli Materi I, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 47% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan berada pada kategori “kurang baik”.
2. Ahli Materi II, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 49% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan berada pada kategori “kurang baik”.

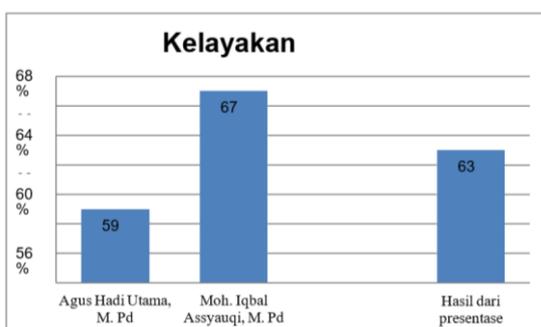
Berdasarkan review kedua guru tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan media 48% dikategorikan “kurang baik”.



Gambar 2. Butir Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan media memuat 4 aspek yakni kesesuaian uraian isi terhadap SK dan KD, ketepatan media, kemutakhiran media serta meningkatkan rasa ingin tahu. Ada 15 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 5 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan. 1 (satu), 3 (tiga), 4 (empat), 12 (dua belas) dan 14 (empat belas).

Kelayakan penyajian dalam penelitian ini dilaksanakan 2 orang ahli media yang membahas beberapa aspek diantaranya teknik penyajian media, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi serta keruntutan, segi visualisasi, serta segi penyajian media.

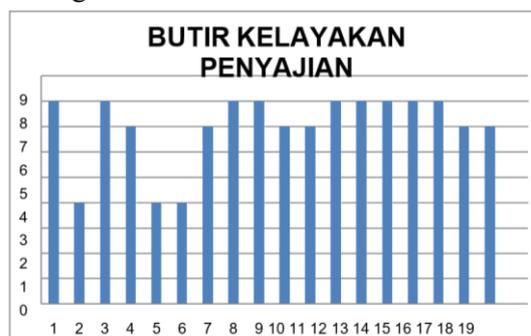


Gambar 3. Hasil Angket Kelayakan Penyajian

Berdasarkan analisis data yang berasal dari 2 ahli media, maka menghasilkan sebagai berikut:

1. Agus Hadi Utama, M. Pd, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 59% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan pada kategori “baik”.
2. Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd, dalam penilaian angket kelayakan media menghasilkan 67% dalam total seluruh penilaian maka penilaian kelayakan media dari review yang bersangkutan pada kategori “baik”.

Berdasarkan review kedua guru tersebut setelah dikalkulasikan dari total penilaian menjadi presentase, maka menghasilkan penilaian kelayakan media 63% dikategorikan “baik”.



Gambar 4. Butir Kelayakan Penyajian

Berdasarkan hasil analisis data butir pernyataan pada kelayakan media yang didalamnya terdiri 6 aspek yakni teknik penyajian, penunjang penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan, segi visualisasi serta segi penyajian. Ada 18 butir pernyataan pada semua aspek tersebut, 3 butir pernyataan yang memiliki nilai terendah yaitu berada pada butir pernyataan 2 (dua), 5 (lima), dan 6 (enam).

c. Hasil Evaluasi Sumatif

Hasil evaluasi sumatif pada penelitian ini digunakan untuk memberikan rekomendasi aspek yang perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Sumatif

No	Revisi Berdasarkan Data Kuantitatif	Aspek yang Perlu Dilakukan Revisi
1	Aspek kelayakan isi pada butir pernyataan nomor 1, 3, 4, 12, dan 14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan sajian materi pada sub Mengenal nama dan tugas 10 malaikat. 2. Materi yang disajikan media audio sesuai dengan kelayakan. 3. Keakuratan konsep dengan definisi. 4. Menggunakan contoh kasus dengan bantuan berupa suara. 5. Mendorong keinginan siswa untuk bertanya.
2	Aspek kelayakan media pada butir pernyataan nomor 2, 5, dan 6.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya kejernihan suara pada media audio. 2. Adanya microphone pada media audio yang berkualitas.

3. Proses Evaluasi Media Pembelajaran Audio

a. Tahap Pra Produksi

Melalui hasil penelitian awal yang telah dilaksanakan, diperoleh sejumlah isu yang terjadi di TK Melati Tamban Raya. Guna mendapat solusi terkait masalah itu, peneliti berupaya dalam menyajikan suatu perangkat belajar berupa audio pembelajaran mengenal nama dan tugas malaikat dengan kualitas suara yang jernih untuk anak TK, berikut tahapan perencanaannya:

1) Penelitian dan Pengumpulan Data

Merencanakan isi media audio berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Isi pengembangan media audio ini yaitu:

- a) Media audio mengandung bahasan tentang nama dan tugas malaikat

- b) Dalam media audio, kegiatan belajar anak yaitu mengamati, menyimak, melafalkan, dan menyampaikan.

- c) Studi pustaka, dalam studi pustaka tersebut peneliti menemukan buku acuan yang menunjang dalam tahap produksi perangkat audio mengenai pengenalan nama dan tugas malaikat yang sudah sejalan dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar. Buku referensi yang ditemukan seperti buku yang biasanya dibeli secara pribadi melalui pihak TK

2) Perencanaan (Planning)

Persiapan alat dan bahan. Software utama yang dipakai guna menyajikan media audio ini adalah FL Studio untuk membuat musik penggiring, dan Audacity untuk memotong dan menggabung iringan musik dengan pengisi suara.

3. Pembahasan

Dari hasil wawancara dengan guru pengajar, saya juga mencoba untuk meneliti apakah anak-anak sudah bisa mengingat nama dan tugas malaikat, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa anak-anak, mereka sudah mulai bisa mengingat pembelajaran nama dan tugas 10 malaikat, sebagian adanya yang hafal dan ada yang hanya beberapa malaikat saja, dengan demikian dengan adanya Evaluasi Pembelajaran Audio yang telah diberikan kepada sekolah TK Tamban Raya Barito Kuala sudah terlihat adanya peningkatan kualitas hasil belajar anak-anak disekolah.

Guru harus memberi siswa akses langsung ke kondisi dunia nyata selama proses pembelajaran. Semakin baik pelajaran untuk dipahami bagi anak-anak, semakin nyata, praktis, dan jelas penafsiran atau pemahaman mereka. Sementara itu, guru biasanya mampu memberikan pengalaman yang jelas dan otentik karena keadaan. Menurut konsep pengalaman kerucut Edgar Dale, imitasi diterapkan guna mensimulasikan pengetahuan

aktual ketika itu tidak dapat dicapai melalui pengajaran melalui pemanfaatan sumber belajar (Mustaji, 2016: 6).

Peneliti mengevaluasi dengan memberikan Media Audio Pembelajaran Mengenal Nama dan Tugas 10 Malaikat dengan kualitas kejernihan suara yang sangat bagus guna mendorong semangat Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di TK . Perangkat audio yang diberikan berupa sound system dari produk Polytron dengan kualitas suara yang tidak diragukan kualitasnya. Kerna produk ini sudah dikenal dimana-mana. Berbagai ukuran dan bentuk audio dari produk yang bermerk polytron semua bernilai kualitas suara yang sangat juernih, dan bisa diambil kesimpulan bahwa media audio belajar yang disajikan tersebut dinyatakan layak serta bisa dimanfaatkan untuk dijadikan stimulasi bagi anak baik yang sifatnya perorangan ataupun kelompok.

Media audio tersebut dipilih sebagai untuk mengevaluasi pembelajaran karena dalam proses pembelajaran yang ada di TK Melati Tamban Raya masih mendapat berbagai kesulitan baik dari pihak anak ataupun pengajar. Masalah ini seperti metode pembelajaran yang digunakan guru tidak inovatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi audio, visual, maupun audiovisual. Padahal di sekolah tersebut memiliki audiotape yang harusnya bisa dimaksimalkan manfaatnya. Permasalahan tersebut terjadi karena dua hal yaitu (1) kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi audio, visual, maupun audiovisual dan (2) kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan perangkat teknologi elektronik yang tersedia.

Penelitian Balai Besar Pengembangan Media Radio Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (BPMR-Pustekom-Kemdikbud) Yogyakarta yang menghasilkan Media Pembelajaran Audio

untuk Anak Usia Dini (MAPAUD) dengan Model Game mendukung temuan pada penelitian ini. Melalui pemanfaatan model ADDIE selama proses perancangan, media ini mengimplementasikan gagasan “belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar” melalui model dan gaya media audio interaktif yang dipakai dalam penyajian mata pelajaran tertentu pada materi PAUD dengan standar waktu 10-15 menit.

Sejalan pada prinsipnya “belajar sambil bermain”, dihasilkan tagline MAPAUD permainan yakni “Asyik Bermain sambil Belajar”. Tagline tersebut menunjukkan sebuah target bahwa melalui program MAPAUD tersebut pembelajaran bisa terlaksana secara lebih aktif dan komunikatif.

Penelitian lainnya yang turut menunjang temuan penelitian ini yakni penelitian yang dilaksanakan Ririn Rismawati mahasiswi Unesa yang berjudul penelitian Pengembangan Media Audio Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Lidah Wetan II Surabaya. Ia mengatakan dalam tesisnya bahwa media audio mempunyai keuntungan karena mudah dibuat dan merupakan alat yang sangat ampuh karena dapat diputar ulang beberapa kali pun diperlukan. Pembelajaran akan menarik banyak perhatian siswa dengan media auditori, yang akan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan yang cukup besar pada prestasi belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penggunaan sumber belajar audio. Temuan penelitian Rina Wulandari, “Pengembangan Media Audio Lagu Anak Usia 4-6 Tahun di Lembaga PAUD An-Nurr”, semakin memberikan bukti atas hasil penelitian ini. Menurut penelitiannya, mengintegrasikan sumber belajar audio untuk PAUD akan meningkatkan tingkat prestasi anak-anak dan memungkinkan instruktur memainkan musik ramah anak di An-Nurr, di

mana mereka nantinya akan memenangkan banyak penghargaan atas kompetisi yang diikutinya. Jelas bahwa penggunaan media audio untuk pembelajaran anak usia dini mampu memberikan peningkatan pada level keberhasilan siswa.

Dari peneliti yang mendukung penelitian ini dengan hasil penelitian yang sudah dicapai. Dalam (Sudjana, 2009:130) mengungkapkan, beberapa kelebihan yang dapat diraih melalui pemanfaatan perangkat audio diantaranya, pertama, pemusatan fokus serta menjaga fokus perhatian tersebut. Kedua, ikut dalam arahan. Ketiga, dipakai guna memacu level kognitif siswa mengenai apa yang telah didengarkan. Keempat, memisahkan makna yang signifikan dan sebaliknya. Kelima, memperoleh arti dari suatu konteks. Keenam, mereka mengulangi konsep atau materi dari apa yang mereka dengar. Kemajuan media audio pembelajaran mengidentifikasi nama dan fungsi malaikat untuk memancing minat belajar anak usia 4-6 tahun di TK juga mampu menuntaskan kemampuan dan temuan penelitian menarik hasrat belajar anak, penerapannya tergantung pada konsep dan temuan penelitian yang sudah ditetapkan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran audio mengenal nama dan tugas 10 malaikat dilapangan, dalam hal memberikan pembelajaran masih sangat kurang layak, dilihat dengan kualitas media audio yang kurang bagus, namun setelah diberikan percobaan dengan media audio yang baik dan berkualitas, ternyata membuat perubahan yang sangat baik, anak-anak sangat suka belajar dan mendengarkan audio tersebut., sehingga menghasilkan media audio pembelajaran yang mendorong semangat belajar anak usia 4-6 tahun di TK .

Dengan adanya evaluasi mengenai media pembelajaran audio, sangat jelas terlihat

bahwa, kualitas belajar anak juga sangat berpengaruh pada kualitas suara audio untuk menarik minat perhatian belajar. Sehingga pentingnya untuk memberikan kelayakan media audio elektronik pada sekolah TK dan dapat meningkatkan minat belajar anak. Anak sangat menyukai kejernihan suara musik yang ada dalam media audio pembelajaran mengenal nama dan tugas 10 malaikat ini.

Respon anak sangat baik, peningkatan minat belajarnya pun termasuk dalam kategori tinggi yang didapat melalui wawancara dengan guru kelas. Dengan demikian media audio mengenal nama dan tugas 10 malaikat guna meningkatkan semangat belajar anak usia 4-6 tahun di TK yang peneliti berikan dapat dan layak digunakan untuk media pembelajaran di TK/ PAUD.

Saran

Saran yang dibuat oleh studi ini dikelompokkan menjadi tiga kategori: untuk peneliti, pendidik, dan lembaga, serta untuk program studi di bidang teknologi pendidikan. Bagi akademisi lebih mendalami bagaimana menilai konten audio yang berkualitas dengan berfokus pada karakteristik siswa. Sementara itu, TK dan instruktur harus mampu memanfaatkan sumber belajar audio secara maksimal untuk membangkitkan antusiasme dan semangat anak-anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, agar prodi Teknologi Pendidikan dapat melestarikan berbagai temuan penelitian ini agar bisa dijadikan acuan atau rujukan bagi peneliti mendatang serta dalam meningkatkan akreditasi prodi FKIP Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S.(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Rizky. (2020) *Evaluasi Media Pembelajaran E-book pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam SMP Negeri 24 Banjarmasin*. Skripsi.

- Univesitas Lambung Mangkurat.
Banjarmasin.
- Dwi, Ardhani Kinasih. Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran PAUD Studi Kasus Di Paud Seruni 05 Kota Malang, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964x Vol.x, No. x, Juli 2017.
- Friska Dwi Yusantika, dkk. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume: 3, No: 2, Hlm: 251—258.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD, Tinjauan Teoritik & Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Farida, Ida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mansur, Hamsi ddk (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menyimak Teks Wawancara Kebangsaan*. Banjarmasin. Universitas Lambung Mangkurat.
- Margono, S. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prana D. Iswara. (2016). *Pengembangan Materi Ajar dan Evaluasi pada Rohani, Ahmad. 2014. Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Lubbuyyaqib Hidayatur. (2019). *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Mengenal Nama dan Tugas Malaikat Untuk Menarik Minat Belajar Anak Usia 4-6 Tahun Di TK*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.