

Pengembangan Lagu Kreasi Tematik Berbasis Kognitif pada Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak

Ririen Arinalhaq 1, Indra Yeni 2, Syahrul Ismet 3, Saridewi 4

¹²³⁴Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: rrienadinalhaq@gmail.com

Abstract: This study aims are creating of a thematic creation song at early childhood for children's cognitive development in kindergarten. There are two songs developed in accordance with the theme of animals sub theme land animals and theme plant sub theme wild plants. Type of the research is Research and Development (R and D) in accordance with the design forward by Plomp consists of three phases : preliminary research, development/ prototyping phase and assesment phase. Assesment phase limited to levels One to One, so this research can provided information about the validity dan practicality of the product. Data on validity was obtain from music, media and subject matter axperts from Department of PG PAUD FIP Universitas Negeri Padang, and information about practicality taken from Teacher of Kindergarten. Data analysis techniques are combination of qualitative analysis and quantitative analysis, which qualitative analysis used at preliminary research and development/prototyping phase, and quantitative analysis uses percentage statistics. The result of the study are (1) the validity of product is 87.79% in the category of very valid, and (2) The practicality of product is 83.75% in the category of very practical. Finaly as the conclusion of this study is: The Thematic Creation Song Based on Cognitive Development as the product of this study valid dan practical for Chilhood at kindergarten.

Keywords: thematic creation song, cognitive development, childhood

Abstrak: Penelitian ini bertujuan membuat produk lagu kreasi tematik berbasis kognitif untuk anak tahap perkembangan usia dini dalam mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak. Dua lagu yang dikembangkan disesuaikan dengan tema binatang sub-tema binatang darat dan tema tumbuhan sub-tema tumbuhan liar. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R and D) dengan desain Plomp terdiri dari tiga fase yaitu: preliminary research, development/ prototyping phase dan assesment phase. Phase assesment dibatasi sampai langkah One to One, sehingga penelitian ini dapat mengungkapkan validitas dan praktikalitas produk. Data validitas diperoleh dari Ahli Musik/Media dan Ahli Materi berasal dari Bapak/Ibu Dosen Jurusan PG PAUD FIP

Received April 12, 2020;

Revised May 02, 2020;

Accepted May 28, 2020;

Published Online June 09, 2020

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020 by author

Universitas Negeri Padang dan data praktikalitas diperoleh dari guru taman kanak-kanak. Teknik analisis data adalah gabungan dari analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, dimana analisis kualitatif dilakukan pada fase preliminary research dan fase development/prototyping phase serta analisis kuantitatif menggunakan statistik persentase. Hasil penelitian adalah: nilai validitas produk sebesar 87,79% yang dikategorikan sangat valid, serta nilai praktikalitas produk sebesar 83,75% yang dikategorikan sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa produk lagu kreasi tematik berbasis kognitif untuk anak usia dini valid, praktis pada pembelajaran di taman kanak-kanak.

How to Cite: Ririen Arinalhaq 1, Indra Yeni 2, Syahrul Ismet 3, Saridewi 4. 2020. Pengembangan Lagu Kreasi Tematik Berbasis Kognitif pada Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jaiptekin*, Vol 4 (2): pp. 110-125, DOI: <https://doi.org/10.24036/4.24365>

Pendahuluan

Merawat dan membina anak merupakan kewajiban yang harus di laksanakan agar memiliki budi pekerti yang baik dan meraih cita-citanya. Ada empat bidang yang harus dikembangkan pada diri anak yaitu ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; berkehidupan sosial; pengetahuan; dan keterampilan. Dalam kurikulum 2013 dijabarkan program pengembangan Taman Kanak-kanak menjadinilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Program pengembangan menjadi dasar tema-tema dalam pembelajaran yaitu: diriku, keluargaku, lingkunganku, tanaman, binatang, kendaraan, dan alam semesta, serta negara (Kemendikbud, 2014).

Bernyanyi merupakan ungkapan pikiran dan perasaan yang begitu menyenangkan bagi anak usia dini. Mendengarkan musik, merespon lirik dan bernyanyi merupakan aktivitas yang membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar seperti daya cipta, bahasa, daya pikir, keterampilan jasmani (Yeni & Putra, 2017). Hasil observasi di salah satu Taman Kanak-kanak Kota Padang ditemukan kecenderungan bernyanyi hanya sebatas untuk menghibur anak yang jenuh dan bosan belajar. Secara teori bernyanyi di taman kanak-kanak merupakan hal yang penting dalam perkembangan kognitifnya; dengan bernyanyi anak mudah mengingat dan cepat mendapatkan pengetahuan di dalam kata-kata atau lirik yang ada pada lagu tersebut. Uraian ini adalah dasar pelaksanaan penelitian pengembangan lagu sesuai tema pembelajaran taman kanak-kanak berdasarkan pengetahuan yang harus dipahami anak tentang: lingkungan sekitar, warna, angka, perbandingan ukuran, perbandingan waktu, dan membantu anak meningkatkan sikap religius dan sosial seperti ayo bersyukur, menyayangi ciptaan Tuhan, tidak menyakiti, dan lain-lain.

Lagu produk penelitian direkam dalam bentuk MP4 audio video, dapat dimiliki oleh setiap taman kanak-kanak dan anak usia dini yang ingin memutar lagu tersebut di sekolah, rumah atau di perjalanan. Ide penelitian juga muncul berdasarkan tugas akhir mata kuliah Seni Musik AUD (AUD 107) yang diampu oleh Ibu Indra Yeni, M Pd. Bermodal pengetahuan tentang lagu dan musik pada mata kuliah tersebut peneliti mencoba mengembangkan dua lagu anak yang akan disesuaikan dengan tema binatang dan tanaman, sehingga judul penelitian ini adalah : “Pengembangan Lagu Kreasi Tematik berbasis Kognitif bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak”.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah Lagu Kreasi Tematik berbasis Kognitif bagi Anak Usia Dini adalah valid dan praktis digunakan

di Taman Kanak-kanak?”. Manfaat penelitian ini di antaranya adalah sumbangan terhadap dunia pendidikan di taman kanak-kanak berupa ide dalam pengembangan beberapa lagu kreasi yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah, dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Bagi peneliti sebagai penelitian skripsi untuk menyelesaikan Program Sarjana di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dan bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber referensi dan sitasi.

Rentangan usia anak usia dini yaitu dari usia 0 sampai 6 tahun. Anak akan mengalami proses tumbuh dan kembangnya yang berada pada fase golden age. Anak memiliki karakteristik berupa aktif, egosentris, rasa keingintahuan yang tinggi, daya konsentrasi yang pendek, unik, dan berimajinasi tinggi (Mulyasa, 2012; Rakimahwati, 2012; Suryana, 2013; Susanto, 2017).

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan pendidikan anak usia dini merupakan proses dasar dalam memberikan potensi dan rangsangan yang terintegrasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pada anak dalam persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa pada fase dini; anak usia dini, anak akan mengalami berbagai perkembangan sebagai dasar bagi fase perkembangan berikutnya. Fase ini akan memberi warna pada tumbuh kembang anak selanjutnya baik dari segi fisik, intelektual, emosional, moral dan sebagainya (Sano, 2011).

Di antara aspek yang dikembangkan pada pendidikan anak usia dini yaitu aspek kognitif, yaitu kemampuan yang menyangkut perkembangan berpikir yang memiliki peranan penting bagi keberhasilan belajar anak. Maksud dari perkembangan kognitif ini adalah agar anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang menimbulkan pengetahuan bagi anak agar dapat melangsungkan kehidupannya di masa yang akan datang (Dacholfany, 2018; Khadijah, 2016). Piaget (Yamin, 2013) menjelaskan ada 4 (empat) tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensori-motorik, praoperasional, praoperasional konkret, dan praoperasional formal, dan (Khoiriyati & Saripah, 2018) mengatakan bahwa pada usia 4 tahun pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak akan memiliki potensi yang sangat baik.

Anak belajar mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui musik. Musik sebagai wadah yang sempurna dan menyenangkan untuk anak serta menghasilkan perkembangan yang lebih baik terhadap perkembangan sosial, fisik dan mental anak. Musik juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan sosial, bahasa, dan percaya diri (Yeni & Putra, 2017). Menurut Gordon setiap anak memiliki kemampuan alamiah dalam bermusik.

Manfaat musik bagi anak adalah (R.A. Maulana, 2002): (1) meningkatkan perhatian terhadap tugas-tugas dan kemampuan berbicara, (2) mengembangkan kontrol impulsif dan perkembangan motorik, (3) memfasilitasi emotional bonding (ikatan emosi), (4) membangun keterampilan sosial dan emosi anak, (5) mengoptimalkan perkembangan otak, (6), dan (7) meningkatkan kecerdasan manjemuk menjembatani kreativitas dan kesenangan. (Yeni, 2015) menjelaskan bahwa bernyanyi memberikan manfaat untuk perkembangan aspek perkembangan dan psikologis anak. Anak dapat mengeluarkan ekspresi diri, meningkatkan kreatifitas, mendapatkan kesenangan tersendiri, dan anak akan merasakan sesuatu yang indah dalam bernyanyi. Terdapat beberapa hal yang diperhatikan dalam menciptakan lagu PAUD yaitu: Pertama tema lagu, dimana lagu harus disesuaikan dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan; Kedua untuk membantu anak mencapai tahap perkembangan selanjutnya; Ketiga lirik dan melodi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, karena lagu anak-anak pada umumnya riang (Latif, 2016). Begitu juga nada tidak boleh terlalu tinggi atau terlalu rendah; Keempat lirik/teks lagu yang dibuat lebih difokuskan kepada pengetahuan, dan penggunaan bahasa yang sederhana sesuai dengan taraf kemampuan anak. Dalam pemilihan lagu untuk anak usia dini, pendidik perlu mempertimbangkan karakteristik suara dan lagu anak usia Taman Kanak-kanak. Lagu yang akan diajarkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak dengan memilih tema-tema yang sesuai dengan pembelajaran yang akan di ajarkan (Yeni & Putra, 2017).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis model pembelajaran terpadu (Daryanto, 2014; Majid, 2014; Suryaningsih & Rimpiati, 2018). Maka dari itu, penelitian ini bertujuan adalah memproduksi Lagu Kreasi Tematik berbasis Kognitif bagi Anak Usia Dini yang valid dan praktis dalam mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak.

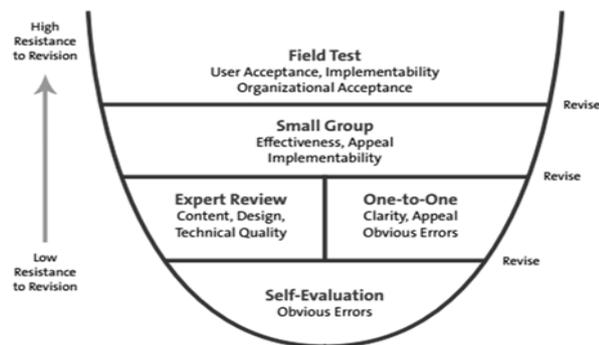
Metode

Metode penelitian ini berbentuk pengembangan dengan desain Research Development (Plomp & Nieveen, 2013) yang meliputi tiga phase.

Fase pertama adalah “Preliminary Research” adalah analisis isi prototipe pengumpulan literatur terbaru; menemukan penelitian yang relevan; merancang kerangka kerja dan blueprint prototipe.

Fase kedua adalah “Development or Prototyping Phase” diawali dengan pembuatan prototipe, memvalidasi konstruksi analisis praktikalitas, dan serta perhatian peneliti supaya prototipe bisa efektif digunakan. Kegiatan mengembangkan prototipe oleh peneliti sendiri melalui ujicoba dan revisi sebagai dasar evaluasi format dari prototipe. Dilanjutkan dengan judgment dari para ahli untuk perbaikan.

Fase ketiga adalah “Assessment Phase” dengan pengujian validitas dan praktikalitas. Kegiatan yang dilakukan mengevaluasi apakah produk yang dibuat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan mulai dari self evaluation oleh peneliti. Selanjutnya prototype divalidasi oleh tim ahli (expert review). Setelah direvisi, prototipe dan produk dinyatakan valid oleh ahli kemudian dilakukan uji kepraktisan prototype melalui evaluasi one to one dengan merujuk pada diagram Tessmer pada Gambar berikut.



Gambar 1. Evaluasi Formatif (Tessmer, 1993, dalam Plomp & Nieveen, 2013)

Tahap pertama yaitu self-evaluation, penilaian oleh peneliti sendiri terhadap prototipe dan mengkaji secara berulang-ulang demi ketidak sempurnaan prototipe yang dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap self-evaluation meliputi: (1) analisis lirik lagu; (2) membuat not angka sesuai dengan irama lagu serta birama yang sesuai; (3) menentukan nada dasar lagu; (4) menyanyikan lagu berulang-ulang dan melakukan perubahan baik lirik maupun irama lagu; (5) menganalisis rentangan nada yang digunakan apakah sesuai dengan perkembangan pita suara anak. Tahap kedua, expert review yaitu uji validitas oleh tim ahli yang berasal dari: (1) Dosen PGPAUD FIP UNP tentang kebahasaan dan kesesuaian lirik lagu dengan Anak Usia Dini, kesesuaian dengan kurikulum Taman Kanak-kanak serta indicator lainnya.; (2) Ahli pada bidang seni suara berasal dari Dosen yang mengerti dengan pengembangan lagu. Setelah divalidasi, direvisi sesuai saran ahli, untuk memperoleh validitas produk. Tahap ketiga, penelaahan produk dalam bentuk focus group discussion ‘one to one’ yaitu mengkaji kepraktisan produk secara perorangan untuk melihat keterbacaan dan kejelasan maksud yang tertulis pada produk lagu kreasi tematik untuk taman kanak-kanak. Tahap keempat, adalah uji coba terbatas small group, dimana pada penelitian ini dibatasi sampai analisis one to one.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan keinginan peneliti mengembangkan lagu anak berdasarkan tema-tema pembelajaran di taman kanak-kanak yang juga diilhami oleh tugas akhir pada mata kuliah Seni Musik AUD (AUD 107) yang diampu oleh Ibu Indra Yeni, M Pd. Tugas akhir mata kuliah adalah tantangan berupa penciptaan lagu anak-anak oleh mahasiswa. Untuk keperluan penelitian dilakukan pengumpulan data awal melalui observasi dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas, terutama terhadap lagu-lagu yang dinyanyikan anak-anak di kelas. Ditemukan beberapa hal

mengenai pembelajaran pada anak yaitu: (1) Guru telah memberikan beberapa lagu kepada anak dengan baik, tetapi belum disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan, (2) umumnya lagu yang dinyanyikan adalah lagu yang dikarang sendiri oleh guru dan mengambil irama lagu-lagu yang sudah ada, (3) bernyanyi hanya sebatas untuk menghibur anak di kala sudah jenuh dan bosan saat belajar dan tidak menekankan pada isi dan makna dari kata-kata yang terkandung pada lagu yang dinyanyikan, (4) anak menyanyi dengan bersemangat, tetapi pesan yang ada pada lagu terlepas dari tema pembelajaran yang dipersiapkan pada hari tersebut. Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa lagu yang dinyanyikan anak kurang menunjang pembelajaran. Hanya sekedar menghilangkan rasa jenuh dan menjadi pengetahuan terpisah dan kurang relevan. Seharusnya bernyanyi di taman kanak-kanak dapat membantu perkembangan kognitif anak, karena melalui bernyanyi anak akan mudah mengingat dan cepat mendapatkan pengetahuan di dalam kata-kata atau lirik yang ada pada lagu. Inilah dasar dari penelitian pengembangan yang peneliti laksanakan

Dalam tahap “preliminary research” selanjutnya dilaksanakan analisis kebutuhan dan kajian literatur yang menunjang perencanaan pembuatan prototipe/produk. Analisis kebutuhan dilakukan agar dapat memperkirakan kebutuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan kajian lapangan yang berupa analisis situasi taman kanak-kanak sehubungan dengan lagu-lagu yang diberikan kepada anak dan menelaah kurikulum Taman Kanak-kanak untuk menetapkan tema dan sub tema lagu yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang ada. Berdasarkan analisis kurikulum terdapat 8 tema pembelajaran di Taman Kanak-kanak, dimana masing-masing tema dipilah menjadi 4 atau 5 sub tema yang masing-masing sub tema diajarkan selama satu minggu, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1 berikut ini

Tabel 1: Tema dan Sub-Tema Materi yang dipelajari di Taman Kanak-Kanak sesuai Kurikulum 2013

NO	TEMA	SUB-TEMA
1.	Diriku	a. Identitasku b. Tubuhku c. Kesukaanku
2.	Keluargaku	a. Anggota Keluargaku b. Profesi Anggota keluarga
3.	Lingkunganku	a. Rumahku b. Sekolahku
4.	Binatang	a. Binatang di air b. Binatang di darat c. Binatang bersayap d. Binatang hutan/buas
5.	Tanaman	a. Tanaman buah b. Tanaman sayur c. Tanaman hias d. Tanaman obat e. Tanaman Liar
6.	Kendaraan	a. Kendaraan darat b. Kendaraan air c. Kendaraan udara
7.	Alam Semesta	a. Benda-benda di alam b. Benda-benda di langit c. Gejala alam
8.	Negaraku	a. Tanah air

Dari Tabel 1 terlihat bahwa Lagu Kreasi Tematik pertama termasuk kepada tema binatang dan Lagu Kreasi Tematik kedua termasuk kepada tema tumbuhan. Pada tema tumbuhan tidak disebut adanya sub-tema tumbuhan liar, tetapi pengetahuan ini harus diberikan di taman kanak-kanak mengingat tumbuhan liar sangat banyak terdapat di lingkungan anak, sehingga mereka harus diberi pengetahuan tentang

tumbuhan liar. Hal ini boleh dilakukan karena tema dan sub-tema yang digariskan pada kurikulum 2013 merupakan muatan minimal yang harus diberikan kepada anak-anak di taman kanak-kanak.

Tahap Pengembangan Prototipe (*Prototyping Phase*)

Tahap pengembangan prototipe ini bertujuan untuk merancang beberapa prototipe, mengevaluasi prototipe dan merevisinya, yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menghasilkan hasil yang baik. Tahap ini digunakan untuk merancang dua buah lirik lagu anak usia dini yang sesuai dengan tema dan sub-tema pada kurikulum 2013 dan merevisi kembali prototipe yang sudah di buat sampai menghasilkan prototipe yang baik. Tahap ini dikenal dengan Self Evaluation yang merupakan perancangan prototipe lagu kreasi tematik sebelum menjadi produk penelitian ini. Langkah-langkah dalam self evaluation adalah: (1) merancang lirik lagu dengan cara bernyanyi dan merekam berulang-ulang menggunakan alat perekam pada HP dan selanjutnya lirik lagu dicatat dalam buku catatan, (2) menggunakan alat musik dalam menemukan nada-nada yang dipakai pada lagu dalam bentuk not angka, dan (3) menentukan birama, nada dasar, dan tempo sesuai dengan lirik dan not yang telah dibuat. Kegiatan self evaluation dilakukan secara berulang-ulang dengan bimbingan dosen Pembimbing. Hasilnya adalah diperoleh lirik dan not angka lagu sebagai berikut:

a. Lirik Lagu Pertama

Tema : Binatang
 Sub Tema : Binatang Darat
 Judul : Sayangi Binatang
 Ciptaan : Ririen Arinalhaq

LIRIK LAGU

Abel anak kucing belang
 Belangnya ada tiga
 Hitam kuning dan putih
 Slalu riang gembira

Ayo sayangi binatang
 Binatang ciptaan Tuhan
 Jangan diganggu, jangan sakiti
 Jadi anak berbudi

b. Lirik Lagu Kedua

Tema : Tanaman
 Sub Tema : Tanaman Liar
 Judul : Putri Malu
 Ciptaan : Ririen Arinalhaq

LIRIK LAGU

Ku lihat ada tumbuhan
 Berduri daun nya mengembang
 Pabila batang nya disentuh
 Menutup daunnya menguncup

Putri malu... putri malu
 Itulah namanya tumbuhan yang lucu
 Putri malu... putri malu
 Senang nya bermain dengan putri malu

Berikut ini adalah aransemen lagu yang disajikan dalam bentuk not angka dengan judul “SAYANGI BINATANG” dan “PUTRI MALU”

SAYANGI BINATANG

2/4

Cipt : Ririen Arinalhaq

C = Do

5 3 | . 3 4 3 | 4 6 5 | 5 0 |
A - bel a - nak ku - cing be - lang

1 1 6 | . 7 i | 6 5 | 5 . |
be - lang - nya a - da ti - ga

. 3 4 | 3 2 | 2 5 | 4 3 |
hi - tam ku - ning dan pu - tih

4 3 2 | . 3 4 | 2 1 | . . |
sla - lu ri - ang gem - bi - ra

5 3 | . 3 4 3 | 4 6 5 | 5 0 |
A - yo sa - ya - ngi bi - na - tang

1 1 6 | 6 7 i | 6 5 | 5 . |
bi - na - tang cip - ta - an Tu - han

. 3 4 | 4 3 2 | 5 6 5 | 4 3 |
ja - ngan di - gang - gu ja - ngan sa - ki - ti

4 3 2 | . 3 4 | 2 1 | 1 . ||
ja - di a - nak ber - bu - di

PUTRI MALU

2/4

Cipt : Ririen Arinalhaq

C = Do

$\overline{3\ 2} \mid 1 \cdot \overline{7} \mid 2\ 7\ 6 \mid \overline{5} \cdot \mid 5$

Ku- li - hat a - da tum - bu - han

$\overline{6\ 7} \mid 1 \cdot \overline{1} \mid 7\ 1\ \overline{2\ 4} \mid \overline{3} \cdot \mid \cdot$

Ber - du - ri da - un - nya me - ngem - bang

$\overline{4\ 2} \mid 1 \cdot \overline{7} \mid 2\ 1\ \overline{7\ 6} \mid \overline{5} \cdot \mid \cdot$

Pa - bi - la ba - tang - nya di sen - tuh

$\overline{6\ 7} \mid 1 \cdot \overline{1} \mid 7\ 1\ \overline{2\ 7} \mid \overline{1} \cdot \mid \cdot$

Me - nu - tup da - un - nya me - ngun cup

$\cdot \overline{5} \mid 6 \cdot \overline{5} \mid 4 \cdot 6 \mid \overline{5} \cdot 4 \mid 3 \overline{\quad}$

Put - ri ma - lu put - ri ma - lu

$\cdot \overline{4} \mid 2\ \overline{2\ 2}\ 3 \mid 4 \cdot 4 \mid \overline{3\ 2}\ 3\ \overline{4} \mid 5 \overline{\quad}$

i - tu - lah na - ma - nya tum - bu - han yang lu - cu

$\cdot \overline{5} \mid 6 \cdot \overline{5} \mid 4 \cdot 6 \mid \overline{5} \cdot 4 \mid 3 \overline{\quad}$

Put - ri ma - lu put - ri ma - lu

$\cdot \overline{4} \mid 2\ \overline{2\ 2}\ 3 \mid \overline{4} \cdot 4 \mid \overline{3\ 2}\ 7\ 2\ \overline{1\ 0} \mid \overline{\quad}$

Se - nang - nya ber - ma - in de - ngan put - ri ma - lu

c. Rekaman Audio dan Video

Rekaman terdiri dari rekaman audio dan rekaman video. Rekaman audio dilakukan di studio rekaman 3AM yang berada di Jalan Garuda 2 Nomor 8 Andalas Kota Padang. Rekaman video, peneliti rancang sendiri menggunakan kamera NIKON DSLR 3000 dan aplikasi edit video tak berbayar FILMORA-PC. Cover Lagu peneliti rancang sendiri memakai Aplikasi tak berbayar CANVA. Proses dan hasil rekaman dapat dilihat pada keterangan Gambar 2 berikut ini.

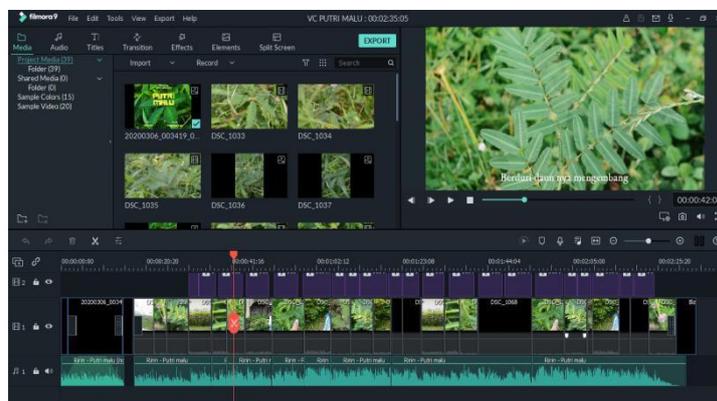


Gambar 2: Suasana Rekaman Audio di Studio 3AM Padang

Gambar 2 menunjukkan peneliti sedang melaksanakan proses rekaman lagu dimana hasil rekaman berupa lagu tanpa musik dengan tempo yang didiskusikan dengan pemandu rekaman di studio. Saat rekaman juga ditetapkan nada dasar yang digunakan, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah sesuai dengan perkembangan vokal anak-anak usia dini. Berikutnya adalah kegiatan edit video yang peneliti lakukan sendiri seperti Gambar 3 dan Gambar 4 berikut ini:



Gambar 3: Screen Shot Edit Video Lagu Pertama dengan Aplikasi FILMORA.PC



Gambar 4: Screen Shoot Edit Video Lagu Kedua dengan Aplikasi FILMORA.PC

Proses terpenting dalam edit video adalah menyelaraskan antara video dengan lagu dan tambahan lainnya seperti teks lirik lagu animasi lainnya, dan Gambar 5 di bawah ini adalah cover kedua lagu yang dikembangkan

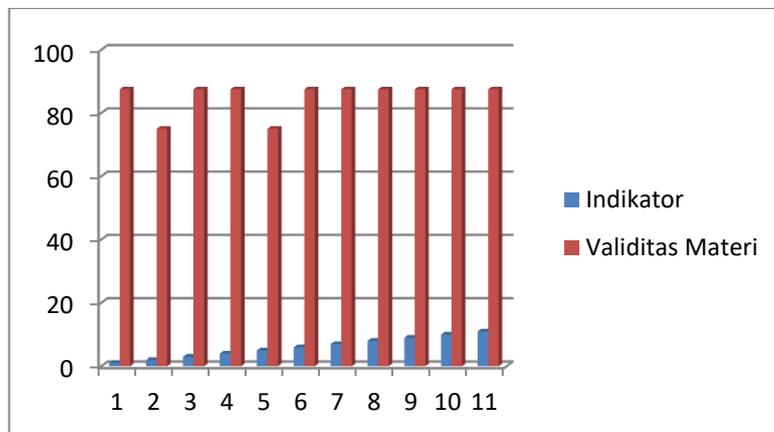


Gambar 5: Cover Lagu: Sayangi Binatang dan Putri Malu

ANALISIS DATA

Analisis Validitas

Analisis data dilakukan sesuai dengan desain penelitian (Plomp & Nieveen, 2013) yaitu pada tahap Evaluasi Formatif dan Revisi Prototipe. Tahap ini dibagi dua yaitu fase “Expert Review” dan “One to One” Validitas materi diperoleh dari ahli materi yang merupakan dosen-dosen Jurusan PGPAU FIP UNP. Ada 11 poin yang menggambarkan tingkat validitas prototipe yaitu seperti pada Gambar 6 berikut:



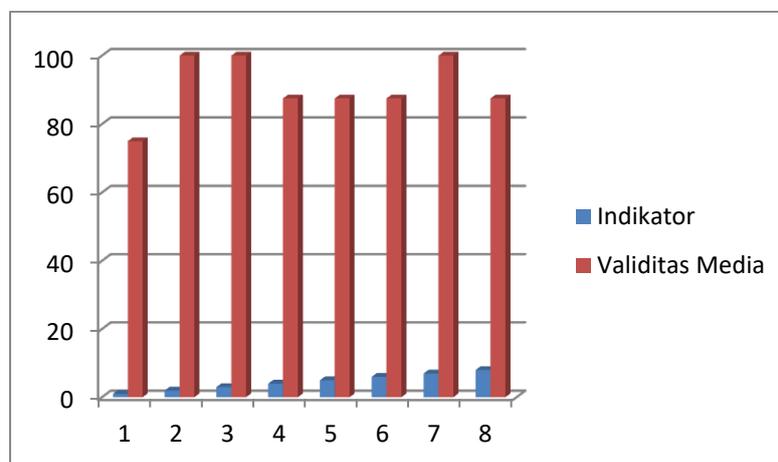
Gambar 6: Diagram Batang Validitas prototipe menurut Ahli Materi

Keterangan:

- 1 : Kesesuaian antara lagu dengan tema dan sub tema
- 2 : Kesesuaian antara lagu dengan perkembangan anak
- 3 : Kesesuaian antara lagu dengan perkembangan kognitif anak
- 4 : Daya Tarik lagu pada saat pembelajaran
- 5 : Kesesuaian lagu dengan tingkat pemahaman anak
- 6 : Penyajian lagu untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak
- 7 : Penyajian lagu untuk meningkatkan pemahaman tentang alam sekitar
- 8 : Memiliki nada yang sederhana
- 9 : Kesesuaian tempo lagu dengan karakteristik musik anak usia dini
- 10 : Melodi mudah diingat
- 11 : Lirik lagu sederhana

Diperoleh bahwa rata-rata tingkat validitas menurut ahli materi adalah 85,23%. Skor tertinggi adalah 87,5% dan skor terendah adalah 75%. Penilaian validitas ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang diperoleh (Ridwan, 2005) prototipe yang dihasilkan adalah sangat valid.

Validitas sebagai media pembelajaran yaitu seperti pada Gambar 7 di bawah ini:



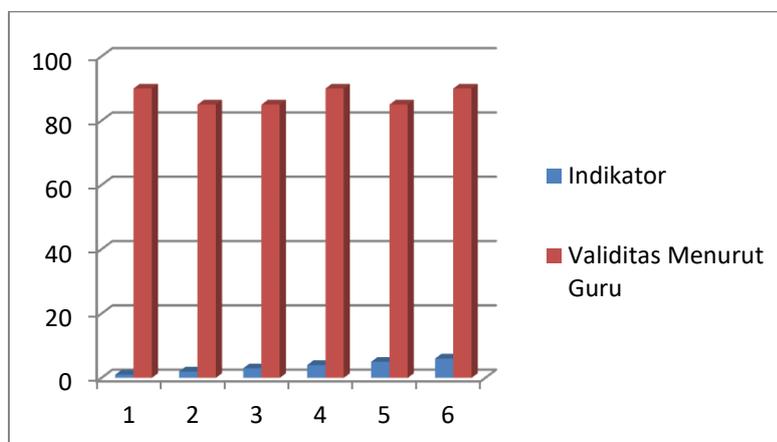
Gambar 7: Diagram Batang Validitas Prototipe menurut Ahli Media

Keterangan :

1. Kemenarikan desain kemasan
2. Kejelasan gambar pada video clip lagu
3. Kesesuaian gambar video clip dengan lagu
4. Kesesuaian *font* huruf pada not lagu
5. Kesesuaian tata letak not dan lagu
6. Kejelasan tulisan judul lagu pada kemasan
7. Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)
8. Ketepatan media lagu dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak

Diperoleh bahwa rata-rata tingkat validitas menurut ahli media adalah 90,63%. Skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 75, sehingga validitas produk sebagai media berada pada kategori sangat valid.

Validitas prototipe sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru diperoleh dari 5 orang guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Ampang. Ada 6 poin yang menggambarkan tingkat validitas prototipe sehubungan dengan perannya sebagai media pembelajaran yang digunakan beberapa guru di Taman Kanak-kanak yaitu seperti pada Gambar 8 di bawah ini:



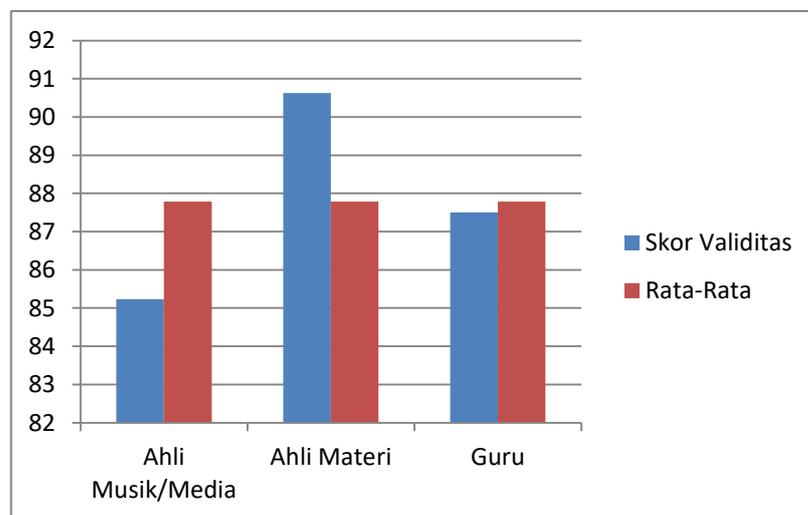
Gambar 8: Diagram Batang Validitas prototipe menurut Guru

Keterangan :

1. Kesesuaian lagu dengan Tema dan Sub Tema Taman Kanak-kanak
2. Kesesuaian materi pembelajaran dengan lagu
3. Lagu memberikan keceriaan di dalam kelas
4. Lagu bisa dihubungkan dengan kognitif anak
5. Lagu dapat diserap anak dengan baik
6. Lagu mudah dinyanyikan oleh anak

Validitas prototipe menurut guru adalah 87,5%. Skor tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 85. Dapat disimpulkan bahwa prototipe yang dihasilkan adalah sangat valid.

Validitas total disajikan sebagai validitas produk berdasarkan respon dari ahli (dosen) dan pengguna (guru) yang sudah dipaparkan pada bagian a, b, dan c. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 9 yaitu sebagai berikut.



Gambar 9: Diagram Validitas Produk

Berdasarkan hasil analisis yang tergambar pada Gambar 9 validitas produk Lagu Kreasi Tematik memiliki skor rata-rata validitas sebesar 87,79. Dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas produk berupa Lagu Kreasi Tematik untuk Anak Usia Dini berada pada kategori sangat valid.

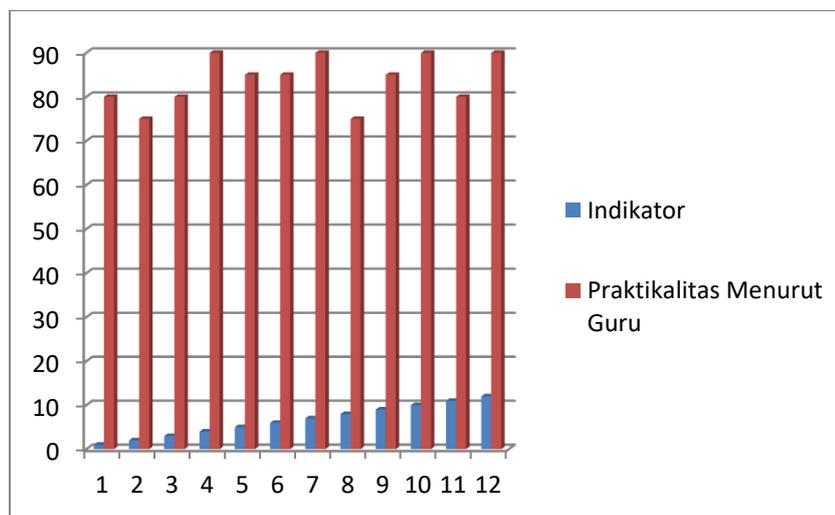
Analisis Praktikalitas

Skor praktikalitas penggunaan Lagu Kreasi Tematik pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak diperoleh dari 5 orang guru Taman Kanak-kanak yang telah berpengalaman lebih dari 5 tahun. Suasana pengambilan data tentang praktikalitas dapat dilihat pada Gambar 10 di bawah ini:



Gambar 10: Simulasi Produk kepada Guru Saat Pengumpulan Data Praktikalitas.

Ada 12 poin yang menggambarkan tingkat praktikalitas prototipe yaitu seperti pada Gambar 11 di bawah ini:



Gambar 11: Diagram Batang Praktikalitas Prototipe

Keterangan :

1. Memudahkan guru menggunakan produk
2. Kemenarikan produk
3. Produk sangat efisien (tenaga, biaya dan waktu)
4. Disukai oleh pengajar di Taman Kanak-kanak
5. Produk dapat membantu guru untuk mengajarkan materi pembelajaran
6. Produk yang di buat sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD
7. Produk sangat praktis dan mudah di bawa karena dapat disimpan
8. Desain tampilan produk menarik untuk dilihat
9. Isi dalam produk dilengkapi ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran
10. Tulisan pada produk terbaca dengan jelas
11. Bahasa yang digunakan pada produk mudah dipahami oleh anak
12. Produk dapat memberikan pengetahuan kepada anak

Dari hasil analisis diperoleh bahwa rata-rata tingkat praktikalitas prototipe adalah 83,75. Skor tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 75. Penilaian praktikalitas ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang diperoleh, jadi prototipe yang dihasilkan adalah sangat praktis.

Revisi Produk

Ada beberapa revisi yang dilakukan dalam penyempurnaan prototipe menjadi produk Lagu Kreasi Tematik dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak berdasarkan saran perbaikan yang diberikan tenaga ahli. Perubahan aransemen musik meliputi tanda birama. Semula tanda birama yang diberikan adalah 2/4, berdasarkan revisi ahli musik diubah menjadi 4/4. Revisi kedua adalah penambahan tanda “lagato” berupa tanda (gris lengkung di bawah not) sehingga nada disambung tanpa jeda. Perubahan yang dilakukan adalah seperti di bawah ini.

GAMBAR NOT ANGKA PRODUK SETELAH DIPERBAIKI

SAYANGI BINATANG

4/4

Cipt : Ririen Arinalhaq

C = Do

5 | 3 . 3 4 3 4 6 | 5 5 0

A - bel a - nak ku - cing be - lang

1 1 | 6 . 7 i 6 | 5 5 .

be - lang - nya a - da ti - ga

. 3 | 4 3 2 2 | 5 4 3

hi - tam ku - ning dan pu - tih

4 3 | 2 . 3 4 2 | 1 1 .

sla - lu ri - ang gem - bi - ra

5 | 3 . 3 4 3 4 6 | 5 5 0

A - yo sa - ya - ngi bi - na - tang

1 1 | 6 6 7 i 6 | 5 5 .

bi - na - tang cip - ta - an Tu - han

. 3 | 4 4 3 2 5 6 | 5 4 3
 ja - ngan di - gang - gu ja - ngan sa - ki - ti

 4 3 | 2 . 3 4 2 | 1 1 . 0 ||
 ja - di a - nak ber - bu - di

Pembahasan

Analisis kebutuhan sangat penting dilakukan terutama dalam penelitian pengembangan (Research and Development). Temuan di lapangan bahwa lagu yang biasa diberikan hanya sebatas tema pembelajaran, padahal satu tema bisa mengandung beberapa sub-tema, dan satu sub-tema diajarkan selama seminggu pembelajaran. Oleh sebab itu sangat terbuka penelitian pengembangan lagu kreasi tematik lebih lanjut. Pesan yang sangat penting bahwa lagu tidak hanya menghilangkan kebosanan, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Rachmi (Anggraini, Yulsyofriend, & Yeni, 2019) bahwa kriteria lagu yang dapat dipilih oleh anak prasekolah haruslah lagu-lagu yang dapat: mendorong aktifitas; minat, dekat dengan dunia anak, lirik yang berulang; berunsur ritmik, irama, literasi dan adaptif.

Prototipe adalah perancangan awal desain produk yang harus melalui analisis sesuai dengan metode pengembangan yang dilakukan. Akhir dari analisis dan revisi desain adalah terciptanya produk (pada penelitian ini adalah “lagu kreasi tematik berbasis kognitif”). Dalam pengembangan prototipe dituntut kesabaran dalam bekerja yang tidak puas hanya dengan sekali cipta, tetapi dilakukan berulang-ulang, yang dalam penelitian ini dikenal sebagai self evaluation. Sesuai dengan pendapat (Plomp & Nieveen, 2013) bahwa self evaluation haruslah dilaksanakan tidak hanya sekali jadi, tetapi harus berulang-ulang prototipe ditelaah dari berbagai segi. Pada penelitian ini tahap self evaluation telah dibimbing dengan sangat baik.

Prototipe dari produk penelitian ini telah melalui beberapa evaluasi dan revisi. Evaluasi yang sangat penting ada dua bagian yaitu expert review dan one to one proces. Dari hasil keduanya diperoleh bahwa prototipe perlu direvisi dalam hal: aransemen dan tampilan video lagu. Aransemen lagu direvisi sehubungan dengan birama tanda legato dan tempo, hal ini penting dilakukan karenamusik/lagu adalah bunyi yang memiliki nada tersendiri dan enak didengar (Nasution, 2016). Seni menyusun nada atau suara sedemikian rupa sehingga membentuk irama yang harmonis. Revisi untuk tampilan video lagu adalah mengubah warna teks lagu dari berwarna putih menjadi warna kuning, sehingga kontras dan dapat dibaca dengan jelas. Masukan dari para ahli (dalam hal ini Bapak/Ibu dosen PGPAUD FIP UNP Padang) telah menjadikan produk penelitian ini lebih baik.

Analisis validitas produk menunjukkan bahwa produk yang dibuat berada pada kategori sangat valid yaitu pada skor 87,79 dan sangat praktis pada skor 83,75. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa lagu kreasi tematik berbasis kognitif untuk anak usia dini yang dikembangkan dapat digunakan secara tepat pada sub-tema binatang darat dan sub-tema tumbuhan liar. Basis kognitif produk ini dapat dilihat dari unsur-unsur materi yang ada pada lirik yaitu warna, angka, kosa kata baru, dan lain-lain

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini dirasakan sejak selesai seminar proposal. Keterbatasan pertama adalah dalam hal rekaman produk dalam bentuk compact disk belum bisa dilakukan sampai sekarang, dan produk masih dikemas dalam bentuk MP4 yang di-burning sendiri, belum disiapkan untuk diedarkan secara komersial.

Kesimpulan

Simpulan

Simpulan pada artikel ini adalah: (1) lagu kreasi tematik untuk anak usia dini adalah produk yang sangat valid, dimana lagu ini merupakan lagu yang tepat digunakan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak pada sub tema binatang darat dan tumbuhan liar, dan (2) lagu kreasi tematik untuk anak usia dini adalah sangat praktis digunakan menurut guru di taman kanak-kanak.

Saran

Ada beberapa saran yang disampaikan yaitu: (1) penelitian ini hanya terbatas pada dua lagu untuk dua sub tema, sedangkan banyak lagu anak yang bisa dikembangkan sehubungan dengan sub tema yang lain, dan (2) diharapkan pada masa yang akan datang jika penelitian dengan permasalahan yang sama dilakukan, maka diharapkan untuk melaksanakan research and development secara utuh sampai pelaksanaan diseminasi secara luas.

Referensi

- Anggraini, V., Yulsyofriend, & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Lagu Kreasi Minangkabau pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73–84.
- Dacholfany, I. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful Of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 163.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 53.
- Latif, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, R. M. (2016). Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *RAUDAH*, 4(1).
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands.
- R.A. Maulana. (2002). *Math Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: IGI PD Kabupaten Sumedang.
- Rakimahwati. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press Padang.
- Ridwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sano, A. (2011). Pembinaan Moral Anak Usia Dini Pada Keluarga Muslim. *Potensia, Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1).
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press Padang.
- Suryaningsih, A., & Rimpiati, N. L. (2018). Implementation of Game-Based-Thematic-Science-Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, M. (2013). *Panduan PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Yeni, I. (2015). Efektivitas Penggunaan Permainan Perkusi Sederhana untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22(1), 76–81.
- Yeni, I., & Putra, I. E. (2017). Pelatihan Mencipta Lagu Anak Pada Guru PAUD di Kec. ABTB Kota Bukittinggi dan Kec. Tilatang Kamang Kab. Agam. *PEDAGOGI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 177.