

## **KELAYAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TOKOH PEWAYANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Yulia Indriani<sup>1\*</sup>, Kholifah<sup>2</sup>, Firdausi Nuzula Apriliyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: yuliaindriani1316@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual dengan inovasi pengenalan tokoh pewayangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun dan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Metode penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*). Di mana pada masa pandemi ini tidak memungkinkan untuk dilakukan uji validasi lapangan dalam skala luas, maka uji validasi produk hanya dilakukan oleh validator yang berupa dosen ahli, yakni dengan tiga ahli media dan dua ahli materi. Hasil analisis data dalam penelitian ini setelah dilakukan uji validasi menunjukkan bahwa media audio visual tokoh pewayangan layak untuk digunakan dengan rata-rata hasil uji ahli media 4,5 dan persentase 91% serta kriteria sangat layak sedangkan rata-rata hasil uji ahli materi 3,5 dan persentase 70% serta kriteria layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual pengenalan tokoh pewayangan dalam kriteria layak untuk dipakai dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** Media audio visual; Tokoh Pewayangan; Kemampuan berbicara

### **PENDAHULUAN**

Pada saat ini pendidikan anak usia dini tengah menjadi perhatian masyarakat. Pemberian stimulasi positif pada anak yang dilakukan sejak usia dini memberikan berbagai manfaat pada anak-anak. Sehingga masyarakat mulai tertarik dengan Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia dini. Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini juga sangat bervariasi guna menarik perhatian anak agar dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Salah satu aspek yang perlu untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan berbicara anak[1]. Namun tidak jarang juga ditemui anak usia dini yang masih kesulitan dalam berbicara baik itu menjawab pertanyaan maupun mengungkapkan apa yang dirasakan. Padahal berbicara memiliki peran penting dalam kehidupan anak agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Pada Kamus besar Bahasa Indonesia Bahasa diartikan sebagai lambang bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga diartikan sebagai percakapan atau perkataan yang baik. Selain stimulasi positif yang diperlukan untuk merangsang kemampuan berbicara anak, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan

kemampuan berbicara anak. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan materi yang disampaikan oleh guru mudah diterima dan cepat untuk dipahami oleh anak, maka dibutuhkan media yang tepat [2].

Dalam hal ini peneliti juga sebagai tenaga pendidik berusaha mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Peneliti menggunakan media audio visual untuk dikembangkan. Di mana media audio visual ini adalah media yang dapat didengarkan secara audio dan dapat dilihat secara visual dengan cara bersamaan.

Media audio visual yang akan dikembangkan ini, peneliti memberikan inovasi pengenalan tokoh pewayangan. Kesenian wayang memiliki kedudukan yang penting dalam masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa. Dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan ini peneliti menggunakan tokoh pewayangan punakawan untuk dikenalkan pada anak. Punakawan disebut sebagai karakter yang khas dalam pewayangan Indonesia. Dalam wayang Jawa Punakawan terdiri atas empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

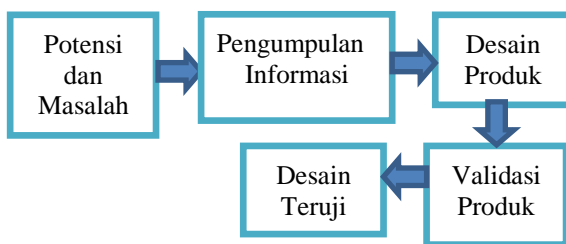
Penelitian ini mengembangkan media audio visual dengan inovasi pengenalan tokoh pewayangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui

kelayakan media pembelajaran, dalam media ini berisi video pembelajaran yang berisi tentang pengenalan tokoh pewayangan, yang dilengkapi dengan animasi yang diharapkan dapat menarik minat dan perhatian anak.

#### METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan yang dipaparkan oleh Sugiyono [3] yaitu dengan penelitian pengembangan Level 1 (Meneliti tanpa menguji), peneliti memilih Level 1 dikarenakan tidak memungkinkannya untuk dilakukan uji coba lapangan pada saat masa pandemi seperti ini. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan rancangan produk, dan rancangan tersebut tidak diuji coba secara luas atau uji lapangan dan hanya divalidasi secara internal oleh para ahli, dalam hal ini dilakukan uji validasi media dan uji validasi materi oleh ahli dibidangnya tetapi tidak diproduksi.

Untuk analisis data dilakukan setelah uji validasi produk, dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menggunakan deskriptif kuantitatif untuk mengolah data berupa skor dari hasil penilaian validator, adapun teknik penilaian kelayakan media dan kelayakan materi dengan menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Berikut rancangan penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1: Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Level 1 [3].

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yaitu berupa media audio visual tokoh pewayangan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun yang telah diuji validasi.

#### 1. Potensi dan Masalah

Karena adanya potensi maupun masalah maka penelitian dapat dilakukan. Berdasarkan terjadinya potensi dan permasalahan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Dalam tahap ini ditemui suatu potensi masalah pada penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media untuk merangsang kemampuan berbicara anak, disini peneliti menggunakan media audio visual dengan inovasi pengenalan tokoh pewayangan sebagai alternatif media pembelajaran.

#### 2. Pengumpulan informasi

Setelah menentukan potensi dan masalah, kemudian perlu dilakukan pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan media yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahapan ini dilakukannya pengumpulan informasi mengenai beberapa studi pustaka baik itu berupa jurnal maupun buku yang terkait, serta dari hasil wawancara singkat dengan salah satu tenaga pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini. Sehingga media audio visual dengan inovasi pengenalan tokoh pewayangan adalah produk yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

#### 3. Desain produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pembuatan media, desain media dibuat dengan menggunakan program aplikasi *KineMaster* dan *XRecorder*. Dengan cara menggabungkan berbagai gambar hingga menjadi video yang kemudian diisi oleh audio yang sebelumnya telah dilakukan perekaman suara, sehingga menjadi pengisi suara dalam video. Setelah itu gabungkan juga musik sebagai *background* agar video pembelajaran lebih menarik.

Tabel 1. Desain *background* video



Tabel 2. Desain penggabungan tokoh Punakawan dalam video



Tabel 3. Desain pembukaan dan penutupan video



#### 4. Validasi produk

Setelah desain produk selesai dibuat, kemudian dilakukan uji validasi oleh validator. Dari hasil uji validasi media dan materi, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui tahap revisi. Hasil uji validasi dari validator dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil validasi uji media

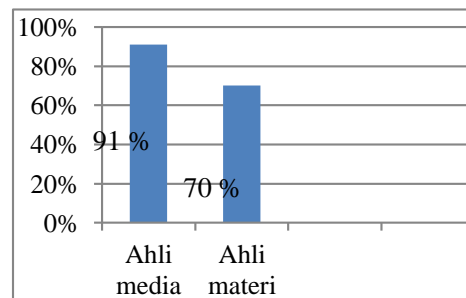
Rata-rata skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
4,5	91%	Sangat layak	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil validasi uji materi

Rata-rata skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
3,5	70%	Layak	Valid, tidak revisi

Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun rata-rata skor oleh ahli media 4,5 dengan persentase 91% dalam kriteria sangat layak tanpa revisi. Sedangkan rata-rata skor oleh ahli materi diperoleh sebesar 3,5 dengan persentase 70% dalam kriteria layak tanpa revisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari kedua data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram persentase ahli media dan ahli materi

#### 5. Desain teruji

Setelah dilakukan uji validasi maka diketahui kelemahan media. Perbaikan media yang akan dilakukan mengacu pada beberapa saran dari ahli media dan ahli materi.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian media pembelajaran audio visual tokoh pewayangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak diperoleh skor kelayakan dari hasil uji validasi ahli media dengan rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat layak dan dari hasil uji validasi ahli materi dengan rata-rata 3,5 dengan kriteria layak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] F. N. Apriliyana, “Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita,” *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 109–118, 2020.
- [2] A. S. Ifadah, R. D. Permata, and N. Makhmudiyah, “MEDIA AUDIO DAN PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA DINI,” *JIEEC (Journal Islam. Educ. Early Childhood)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [3] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [4] Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), 177-186