

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL LAGU ANAK TEMATIK MELALUI KREATIVITAS MAHASISWA

Indri Dwi Isnaini¹, Mira Pradipta Ariyanti²

^{1,2} PG-PAUD, STKIP Bina Insan Mandiri

indridwi@stkipbim.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Diperlukan sebuah media yang inovatif yang mudah digunakan untuk anak usia dini, guna untuk mempermudah penyampainnya. Dimana pada kenyataannya lagu anak merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan, tetapi sulit bagi guru PAUD untuk menciptakan lagu anak. Audiovisual lagu anak yang dikembangkan melalui kreativitas mahasiswa PG-PAUD STKIP Bina Insan Mandiri bertujuan untuk membantu para pendidik untuk mempermudah proses pembuatan audiovisual dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang bisa di download di handphone. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jumlah responden 20 mahasiswa dari program studi PG-PAUD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. Tahap yang dihasilkan produk awal divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan menggunakan lembar evaluasi (angket) untuk uji ahli isi materi dan uji ahli media. Hasil penilaian terhadap produk media dilaksanakan berdasarkan dua aspek, yaitu: (1) ditinjau dari aspek isi materi pada lagu anak yaitu tentang tema binatang, alat transportasi, anggota tubuh, rekreasi dan kebutuhanku. Media ini termasuk dalam predikat layak dengan persentase tingkat pencapaian 85% dikatakan layak dalam hal ini adalah lirik lagu memiliki bahasa yang sederhana dan bermakna sehingga mudah diingat dan dinyanyikan oleh anak-anak; dan (2) ditinjau dari aspek media audiovisual berupa video lagu anak termasuk dalam predikat sangat layak dengan hasil persentase tingkat validasi media mencapai 80%. Sangat layak yang dimaksud yaitu dengan tampilan yang kreatif sehingga menarik dan penuh warna. Dengan demikian produk media audiovisual berupa video lagu anak melalui kreativitas mahasiswa ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

Kata kunci: *Media Audiovisual, Lagu Anak, Kreativitas*

Abstract

Learning media is a technology that has the goal of conveying messages in the learning process. We need an innovative media that is easy to use for early childhood, in order to make it easier to convey it. Where in fact children's songs are learning media that are easy to use, but it is difficult for PAUD teachers to create children's songs. Audiovisual children's songs developed through the creativity of STKIP Bina Insan Mandiri PG-PAUD students aim to help educators to simplify the process of making audiovisuals using the kinemaster application which can be downloaded on mobile phones. This research is a development research using the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The number of respondents was 20 students from the STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya PG-PAUD study program. The stage that resulted in the initial product was validated by media experts and material experts. The collection instrument used an evaluation sheet (questionnaire) to test the content expert and media expert test. The results of the assessment of media products were carried out based on two aspects, namely: (1) in terms of the content aspect of the children's songs, namely the themes of animals, means of transportation, limbs, recreation and my needs. This media is included in the appropriate predicate with an achievement level percentage of 85% which is said to be feasible in this case the song lyrics have simple and meaningful language so that children can easily remember and sing them; and (2) in terms of the aspect of audiovisual media in the form of children's song videos, it is included in the very proper predicate with the results of the media validation level reaching 80%. Very worthy of what is meant by a creative appearance so that it is attractive and colorful. Thus the audiovisual media product in the form of children's song videos through student creativity has a good level of validity and is suitable for use in the learning process in early childhood.

Keywords: *Audiovisual Media, Children's Songs, Creativity*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang efektif sangatlah dibutuhkan untuk memudahkan para pendidik anak usia dini dalam proses belajar mengajar. Situasi yang santai dan menyenangkan tidak ada tekanan adalah situasi yang harus diciptakan oleh guru pada saat pembelajaran. Apalagi untuk anak usia dini, dengan situasi yang nyaman dan diselingi dengan kegiatan bernyanyi bersama pastilah anak akan menjadi lebih senang. Misalkan saja ketika anak-anak sedang menikmati sebuah lagu, dengan menggeleng-gelengkan kepala, menghentakkan kaki, dan juga menggoyangkan tangan serta badannya. Sambil menyanyikan lirik lagunya yang memiliki pesan dan kemudian di ingatnya. Oleh karena itu calon pendidik diharapkan mampu untuk mengasah kreatifitasnya dalam hal menciptakan sebuah media pembelajaran yang efektif. Misalkan dengan menciptakan lagu sendiri.

Menurut (Alimuddin, 2015) lagu anak merupakan sarana untuk mendidik anak, karena lagu anak menjadi perantara untuk menyampaikan pesan kepada anak dengan sederhana dan menyenangkan. Syair lagunya bisa disesuaikan tema misalkan saja tentang ketuhanan, keindahan alam, diri sendiri, keluarga, lingkungan sosial dan nasionalisme. Menciptakan sebuah karya dalam bentuk lagu sebagai media merupakan penyampaian pesan secara tidak langsung (Ewata, 2015). Kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini sering dilakukan melalui media lagu anak untuk menyampaikan sebuah materi sesuai dengan tema pada kurikulum. Berdasarkan hal tersebut, maka banyak pula dibutuhkan lagu anak untuk memenuhi proses belajar. Kebutuhan akan lagu anak menuntut pendidik untuk kreatif menciptakan sendiri lagu anak sederhana (Ratri, 2016).

Media pembelajaran akan membantu keefektifan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar atau bisa disebut dengan video (Fitria, 2014) manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk menarik perhatian anak dalam menyampaikan materi sesuai dengan tema, menumbuhkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan mengamati gambar bergerak pada tampilan video yang disajikan. Menikmati lagu anak dengan mendengarkan/audio akan semakin terasa lebih lengkap kalau didukung dengan tampilan/visual.

Pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti ketika mewawancarai beberapa guru taman kanak-kanak yang ada di sekitar lingkungan kampus STKIP Bina Insan Mandiri bahwa sebagian besar guru hanya merubah lirik dari lagu yang sudah ada kemudian dinyanyikan kembali berulang-ulang. Hal tersebut dilakukan untuk menunjang pembelajarannya. Begitu seterusnya diulang sampai anak-anak merasa jenuh. Pada mata kuliah pendidikan musik anak usia dini ini merupakan kesempatan calon pendidik anak usia dini di STKIP Bina Insan Mandiri untuk mengasah kreatifitasnya dalam menciptakan lagu anak yang dikemas melalui audiovisual yaitu berupa video lagu anak. Dimana nantinya dengan anak melihat video pada lagu anak tersebut anak mampu menirukan gerakan dan menyanyikan lirik lagu sesuai tema yang di dengarnya. Sehingga nanti dapat di ingat dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Misalnya saja pada lagu mengenal anggota tubuh, dimana pada lirik lagu tersebut menceritakan tentang fungsi anggota tubuh. Setelah anak melihat video lagu tersebut nanti anak akan mengingat bahwa melihat itu dengan mata, mencium dengan hidung, dan mendengar dengan telinga.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Angraini, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Lagu Muatan Moral Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Kota Prabumulih”. Penelitian pengembangan tersebut bertujuan mengembangkan serta menghasilkan produk media Audio Visual berbasis lagu yang bermuatan moral. Media Audio Visual pada penelitian ini didesain menggunakan warna yang cerah sehingga menarik perhatian anak, penggunaan musik pada setiap lagu, gambar animasi yang menarik dan sesuai dengan pesan moral lagu, sesuai dengan indikator perkembangan moral anak usia (5-6) tahun. Penelitian tersebut memiliki tujuan yaitu dengan melihat dan mendengarkan lagu bermuatan moral maka pengetahuan anak akan bertambah serta nantinya dapat di implementasikan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nailul, 2018) dengan judul ”Pengembangan Lagu-Lagu Islami Berdasarkan Tema Berbasis Video Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Izzuddin Palembang” di dalam penelitian nya dikatakan bahwa pengembangan media audio visual ini dinyatakan valid dan praktis dikarenakan anak mampu mengucapkan doa-doa pendek melalui metode bernyanyi. Lagu-lagu islami berdasarkan tema berbasis video ini telah valid dan praktis untuk digunakan pada anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari kedua penelitian terdahulu diatas menunjukkan bahwa pengembangan media audiovisual lagu anak sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari pada anak usia dini.

Untuk itu diperlukan inovasi lain selain lagu tentang moral dan lagu islami, yaitu seperti pengembangan lagu anak tematik yang akan peneliti kembangkan pada penelitian ini. Dimana nanti mahasiswa menciptakan lagu sendiri hingga pembuatan videonya diberi kebebasan pada mahasiswa untuk sekreatif mungkin sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Manfaat media audiovisual lagu anak tematik ini adalah dapat menstimulasi kemampuan anak untuk menyimak. Selain itu juga mampu menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan dalam setiap tema pembelajaran, karena lagu yang diciptakan menyesuaikan tema pada kurikulum. Menurut (Rasyid, 2020) syair dan musik merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan bila disatukan akan membentuk sebuah karya yaitu lagu. Dimana bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak.

Bentuk media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa audiovisual lagu anak. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang memiliki arti kata tengah, bisa disebut juga penghantar atau perantara (Arsyad, 2011). Bisa diartikan bahwa media itu merupakan perantara dalam menyampaikan pesan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada murid. Kehadiran media pembelajaran sungguh sangatlah penting, untuk itu sebagai mahasiswa calon pendidik harus betul-betul dapat memanfaatkan kesempatan untuk belajar menciptakan media pembelajaran yang inovatif selama dibangku kuliah. Agar nanti setelah benar-benar terjun di dunia mengajar ilmu tersebut dapat diterapkan.

Dibutuhkan kreativitas dari mahasiswa sebagai calon guru anak usia dini untuk menciptakan lagu anak yang dikemas dalam bentuk audiovisual guna untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Lagu anak adalah lagu yang biasa dinyanyikan oleh anak-anak yang memiliki bahasa ringan dan mudah dinyanyikannya (Endraswara, 2019). Lagu bagi anak memiliki fungsi sebagai bahasa emosi dimana anak bisa mengekspresikan bahagia dan sedih. Kemudian fungsi yang lain adalah bahwa lagu anak juga merupakan bahasa gerak dimana anak ketika menyanyikan lagu tersebut tangan kaki dan kepala dapat digerakkan sesuai dengan irama (Rasyid, 2020). Lagu anak-anak memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki keutuhan dan kelengkapan sehingga membuat lagu tersebut enak dinyanyikan
2. Memiliki pola-pola melodi yang sederhana
3. Wilayah nada melodinya mudah dinyanyikan anak
4. Memiliki ritmik yang menarik namun tidak sulit untuk dinyanyikan

5. Memiliki judul lagu yang sederhana dan menarik
6. Melodi nyanyian mudah diingat dan cukup menarik untuk dinyanyikan tanpa teks lagu (Pekerti & Tridjata S., 2014).

Bernyanyi merupakan suatu metode pendekatan pembelajaran yang mampu merubah perasaan anak menjadi riang dan gembira. Hal tersebut sama saja dengan mengembangkan rasa melalui bernyanyi yaitu dengan mengungkapkan kata di iringi nada yang dirangkai hingga menjadi sebuah lagu. Metode bernyanyi tersebut merupakan salah satu kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak (Mindradini, 2012). Bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan oleh guru atau pendidik. Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan gembira sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. (Fadlillah, 2012)

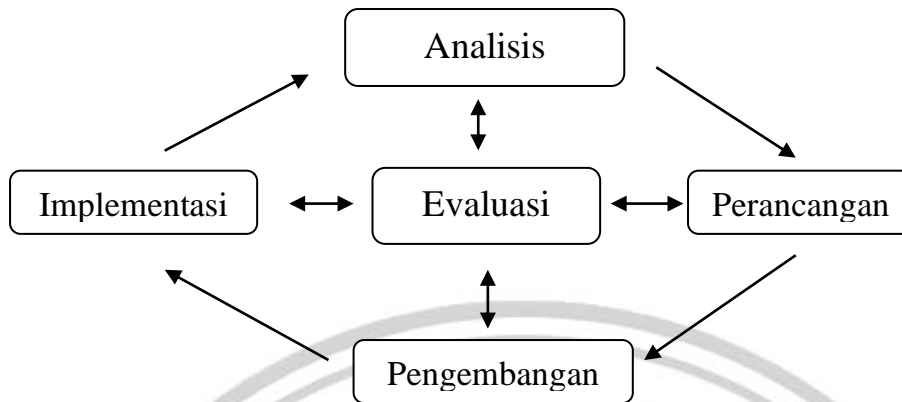
Kreativitas yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kreatif dalam hal menciptakan syair lagu dan bentuk media audiovisualnya. Pada hakikatnya semua manusia itu memiliki potensi kreatif masing-masing. Potensi tersebut akan berkembang sesuai dengan kondisi lingkungan dan pengalaman yang didapat. Dari pengalaman yang didapat itu bisa memunculkan suatu ide atau gagasan untuk menghasilkan suatu karya (Munandar, 2014). Kreativitas sangat berperan penting dalam kehidupan, terutama di dunia pendidikan. Hasil yang diperoleh dari sebuah kreativitas akan menjadi hal baru bagi lingkungannya. Setiap manusia berperan penting untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk hidup yang lebih produktif dan untuk masa yang akan datang agar menjadi lebih baik (Rachmawati & Kurniati, 2017).

Pengembangan media audiovisual berupa lagu anak melalui keratifitas mahasiswa ini bertujuan untuk dapat diaplikasikan sebagai media mengajar guru. Selain untuk mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran dengan syair tematik, juga memberikan warna baru di dunia musik anak-anak. Ditambah dengan tampilan video yang kreatif yang akan menarik perhatian anak untuk melihatnya. Audiovisual yang dimaksud adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar dan suara. Alat yang termasuk media audio visual seperti televisi, video-DVD, sound slide, dan film (Husain, 2017). Media dalam penelitian ini merupakan audiovisual dalam bentuk video-DVD yang bisa di tampilkan melalui Televisi atau pun laptop. Video lagu anak tersebut juga di unggah dalam laman youtube agar bisa diakses dan dapat dinikmati orang banyak.

METODE

Penelitian ini bertujuan dapat mengembangkan suatu media pembelajaran berupa audiovisual lagu anak dengan ciptaan lagu dan video dari kreativitas mahasiswa, kemudian penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini diterapkan dalam pendidikan dari sebuah produk dalam bentuk video-DVD. Dimana di dalam sebuah kepingan DVD tersebut terdapat 5 lagu anak yang memiliki 5 tema dalam masing-masing lirik lagu. Kemudian dalam pembuatannya 1 kelompok menghasilkan 1 video lagu anak, sehingga untuk 5 lagu anak diciptakan oleh 5 kelompok dengan jumlah total 20 mahasiswa. Proses pembuatan lagu anak, masing-masing kelompok hanya menciptakan liriknya saja, kemudian dosen pengampu matakuliah pendidikan musik untuk anak usia dini yang melengkapi syair lagu tersebut dengan nada menggunakan alat music berupa keyboard. Setelah itu untuk video, mahasiswa membuat sendiri dengan merekam ketika mereka bernyanyi yang setelah itu hasil rekamannya di edit dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran (Junaedi, 2019). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, diantaranya tahap pertama yaitu analisis dimana yang dilakukan adalah identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran difokuskan pada lagu anak yang di nyanyikan ulang oleh guru dan hanya diganti liriknya saja. Tahap kedua desain/perancangan yang dilakukan pada tahap ini adalah pemilihan konsep dalam penyusunan pembuatan lagu dan video yang akan digunakan. Tahap ketiga yaitu pengembangan dimana pada tahap ini dalam prosesnya dibagi menjadi dua tahap lagi yaitu pembuatan lagu anak dan pembuatan video. Keempat yaitu tahap implementasi/ eksekusi dimana pada tahap ini produk video lagu anak di implementasikan pada lingkungan belajar yang telah disiapkan yaitu RA Ananda pada kelompok A, dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi/umpan balik dimana pada tahap ini dilakukan peneliti pada saat melihat respon dari implementasi. Dirasa cukup atau tidak perlu adanya revisi media lagu anak tergantung pada respon anak-anak terhadap media audiovisual lagu anak tersebut.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian angket kepada ahli materi dan ahli media lagu pada media audiovisual lagu anak.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument ahli materi

Kriteria	Indikator	Butir penilaian
Pertimbangan isi materi	Kebenaran isi	1. Kesesuaian lirik lagu dengan tingkat kemampuan anak 2. Kesesuaian lirik dengan tema 3. Kesesuaian alur cerita lirik lagu dengan tema 4. Lirik lagu sesuai untuk anak usia dini
	Pembelajaran	5. Menyajikan konsep tematik 6. Lirik lagu mudah diingat anak 7. Lirik lagu mudah diucapkan anak 8. Lirik lagu mudah dihafal anak 9. Lirik lagu mudah dipahami anak 10. Video lagu anak dapat diputar menggunakan handphone, Laptop, DVD, dan Flashdisk 11. Video lagu anak mudah digunakan oleh guru untuk pembelajaran 12. Meningkatkan motivasi belajar anak usia dini 13. Meningkatkan pemahaman anak usia dini 14. Bisa digunakan diluar proses belajar mengajar 15. Video lagu anak dapat dinikmati oleh anak melalui kanal youtube

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

Kriteria	Indikator	Butir penilaian
Kriteria Produk video lagu anak	Kondisi fisik	1. Kemenarikan desain sampul
		2. Kesesuaian gambar sampul
		3. Terdapat judul lagu pada sampul
		4. Kepraktisan media
	Kualitas Bahan	5. Keamanan penggunaan media
		6. Kualitas bahan sampul media
		7. Daya tahan keawetan media
	Kualitas teknik	8. Kemampuan media memotivasi anak
		9. Kemampuan media membuat materi disajikan lebih menarik
	Teks	10. Kemudahan penggunaan media
		11. Ketepatan ukuran teks
		12. Kesesuaian jenis font yang digunakan
	Video dan Lagu	13. Kesesuaian warna teks
		14. Kejelasan teks pada sampul
		15. Kesesuaian lirik dengan tempo
		16. Kesesuaian intonasi dengan nada dan ketukan

Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian pada ahli media audiovisual dan ahli materi lagu anak tematik. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kategori Kelayakan Produk Media Video Lagu Anak

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76%-100%	Layak (tidak perlu revisi)
56%-75%	Cukup layak (tidak perlu revisi)
40%-55%	Kurang layak (revisi)
0-39%	Tidak layak (revisi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media audiovisual lagu anak dengan konsep menyesuaikan tema akan diuraikan berdasarkan tahap-tahap pengembangan model ADDIE. Terdapat lima tahapan yang dilakukan. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahapan analisis yang dilakukan yaitu identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran difokuskan pada lagu anak yang di aransemen ulang yang dilakukan

oleh banyak guru di lingkungan mahasiswa. Hal tersebut dibuktikan dengan wawancara dengan salah satu guru di RA Ananda sebagai berikut:



Gambar 2. Wawancara dengan guru RA Ananda

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa proses belajar mengajar pendidik anak usia dini sudah terbiasa dalam mengganti lirik sebuah lagu yang sudah ada kemudian dinyanyikan kembali dengan lirik yang berbeda. Itu menunjukkan bahwa guru kurang kreatif untuk bisa menciptakan lagu sendiri. Menciptakan lagu sendiri nanti melalui tahapan dari mulai membuat syair lagu yang disesuaikan tema pada pembelajaran kemudian menentukan nada dasar, lalu tahap selanjutnya mencari notasi angka untuk nadanya, setelah itu tahap selanjutnya yaitu merekam dan membuat video sesuai dengan kreatifitas mahasiswa.

2. Desain atau Perancangan

Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pemilihan dan penyusunan pembuatan lagu dan video yang akan digunakan. Merancang tahapan pembuatan lagu kemudian mengevaluasi. Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk mengukur kevalidan media pembelajaran video lagu anak. Angket serta lirik beserta not angka dibuat dan diberikan kepada ahli materi dan video yang sudah dirancang serta pengemasannya dalam bentuk DVD diberikan kepada ahli media untuk dilakukan penilaian terhadap media lagu anak tersebut.

Tahap pertama yaitu menciptakan lirik lagu beserta notasinya. Berikut di bawah ini merupakan 5 lirik lagu anak beserta notasinya:

1. Tema Lagu : Rekreasi
Judul : Taman Safari
Birama : 4/4
Tempo : 95
Lirik lagu dan notasi:

<p> 2 2 1 7 7 6 1 7 6 5 Oh senangnya hati pergi tamasya G</p> <p> 5 6 7 2 2 2 2 3 2 1 3 2 • • Ku ajak kakak adik ayah dan bunda G</p> <p> 7 7 1 3 3 • 3 3 4 5 4 3 Ber ke li ling ke taman safari C</p> <p> 2 2 1 7 7 7 6 1 7 6 5 Melihat binatang yang lucu sekali G</p>	<p> 5 3 3 3 4 5 4 3 • • Ga jah be la lai nya Panjang C</p> <p> 3 2 2 2 0 7 2 3 2 2 • Je rapah lehernya tinggi G</p> <p> 5 3 3 3 4 5 4 3 • • U lar tu buh nya Panjang C</p> <p> 2 1 7 7 7 7 6 1 7 6 5 • Kelinci lom pat kesana ke ma ri G C G</p>
--	--

Lagu ini menceritakan tentang pergi tamasya ke taman safari bersama keluarga. Melihat binatang gajah, jerapah, ular dan kelinci. Lirik lagu dengan syair yang ringan dan mudah dipahami akan membuat anak-anak bernyanyi dengan gembira dan bersuka cita. Seolah-olah mereka sedang bertamasya sungguhan.

2. Tema lagu : Kendaraan
 Judul : Mobil dan sepeda
 Birama : 4/4
 Tempo : 100
 Lirik lagu dan notasi:

<p> 3 2 3 1 • • 1 7 1 2 • • Ro da mo bil a da empat C G</p> <p> 2 3 4 • 6 6 5 4 3 • Sa tu dua ti ga dan empat C</p> <p> 1 1 6 • 1 1 7 6 5 Si a pa siap me ra pat F C</p> <p> 3 4 5 3 1 2 1 • A yo ki ta be rang kat G C</p> <p> 3 2 3 1 • • 1 7 1 2 • • Ro da se peda a da du a C G</p> <p> 2 3 4 4 • 6 6 5 4 3 • Si apa i kut naik se pe da C</p> <p> 1 1 6 6 6 7 1 7 6 5 6 5 4 3 Ber kli ling kli ling ko ta A tau ber kli ling de sa F C</p> <p> 1 1 2 3 5 3 2 3 1 Na ik se pe da ro da du a G C</p>	} 2X
---	------

Lagu ini menceritakan tentang kendaraan roda empat dan roda dua. Roda empat yang dimaksud adalah mobil dan roda duanya sepeda. Lirik lagu ini mengandung makna kegembiraan dimana mengajak anak-anak untuk berimajinasi naik kendaraan dan berkeliling-keliling kota atau berkeliling desa.

3. Tema lagu : Binatang
Judul : Ragam Binatang
Birama : 4/4
Tempo :100
Lirik lagu dan notasi:

The image shows a white box containing musical notation for the song 'Ragam Binatang'. The notation consists of eight lines, each with a line of numbers (representing notes) above a line of lyrics, and a chord symbol below the lyrics. The notes are numbered 1-5, with 6 representing the octave. The lyrics are: 'A yo ka wan Ki ta menge nal', 'Bi na tang di in do ne sia', 'A da ga jah da ri su ma tra', 'Ba dak ber cu la di pu lau ja wa', 'Cendra wa sih da ri pa pu a', 'Di su la we si a da a noa', 'I ngat i ngat hai ka wan', and 'Ra gam bi na tang di in do nesia'. The chord symbols are C, C, F, G, C, G, F, and G, C respectively.

Lagu ini menceritakan tentang ragam binatang yang ada di Indonesia. Lirik lagu dengan bahasa yang sederhana akan mudah di ingat oleh anak-anak. Selain itu mengenalkan ragam binatang melalui lagu akan membuat anak-anak menjadi mudah untuk menghafalkan ragam binatang yang ada di Indonesia.

4. Tema lagu : Kebutuhanku
Judul : Mandi
Birama : 4/4
Tempo :100

Lirik lagu dan notasi:

| 3 5 6 5 | 4 3 2 1 6 5 |
Mandi Mandi Ayo Kita Mandi
C G

| 3 5 6 5 | 4 3 2 1 2 • |
Jangan Lupa Menggosok Gigi
C G

| 3 5 6 5 | 4 3 2 1 6 5 |
Mandi Mandi Ayo Kita Mandi
C G

| 3 3 5 5 6 6 5 | 3 4 3 2 3 1 • |
Dua kali sehari kita harus mandi
C F G C

| 2 2 3 4 4 4 | 3 3 4 5 5 5 |
Mandi pagi hari Man di sore hari
G C

| 2 2 3 4 4 4 | 3 2 1 7 1 |
Biar badan bersih sehat dan wangi
G C G C

Lagu ini menceritakan tentang mengajak anak untuk mandi. Dimana biasanya anak usia dini banyak yang susah diajak mandi. Untuk itu lagu ini diciptakan agar anak menjadi semangat mandi dengan bernyanyi. Lirik pada lagu ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga anak bisa dengan mudah menyanyikannya.

5. Tema lagu : Diri sendiri
Judul : Mengenal anggota tubuh
Birama : 4/4
Tempo :100
Lirik lagu dan notasi:

| 5 5 1 1 1 1 | 1 3 2 1 7 1 2 | 4 4 3 • | 2 4 3 2 1 • |
A yo kawan semu a mari kita bela jar me nge nal anggota tu buh
C G C

| 1 1 4 4 6 | 5 6 5 4 3 | 3 3 2 • | 3 4 3 4 6 5 • |
dari yang atas hingga yang bawah semu a... kita akan tau...
E C G C

| 1 1 4 4 4 4 6 | 5 6 5 6 5 4 3 | 3 3 2 • | 3 4 3 2 1 • |
meli hat de ngan mata mençi um dengan hidung mende ngar dengan teli nga
E C G

| 1 1 4 4 4 4 6 | 5 6 5 6 5 4 3 | 3 3 2 • | 3 4 3 2 1 • |
kaki untuk berjalan tangan untuk memegang semu a jangan lah lu pa
E C G C

Lagu ini menceritakan tentang fungsi anggota tubuh. Dimana lirik lagu ini mengajak anak-anak untuk mengenal macam anggota tubuh beserta fungsinya. Lirik dengan bahasa yang ringan dan sederhana akan membuat anak mudah untuk menyanyikan dan mengingatnya.

Materi pada lirik lagu diatas sudah divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Gesa Kharisma Putri M. Pd. Berikut hasil validasi yang diperoleh:

Tabel 4. Hasil Validasi ahli materi

No	Butir penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian lirik lagu dengan tingkat kemampuan anak	4	Baik
2.	Kesesuaian lirik dengan tema	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian alur cerita lirik lagu dengan tema	4	Baik
4.	Lirik lagu sesuai untuk anak usia dini	5	Sangat Baik
5.	Menyajikan konsep tematik	4	Baik
6.	Lirik lagu mudah diingat anak	4	Baik
7.	Lirik lagu mudah diucapkan anak	4	Baik
8.	Lirik lagu mudah dihafal anak	4	Baik
9.	Lirik lagu mudah dipahami anak	4	Baik
10.	Video lagu anak dapat diputar menggunakan handphone, Laptop, DVD, dan Flashdisk	4	Baik
11.	Video lagu anak mudah digunakan oleh guru untuk pembelajaran	5	Sangat Baik
12.	Meningkatkan motivasi belajar anak usia dini	4	Baik
13.	Meningkatkan pemahaman anak usia dini	4	Baik
14.	Bisa digunakan diluar proses belajar mengajar	4	Baik
15.	Video lagu anak dapat dinikmati oleh anak melalui kanal youtube	5	Sangat Baik
Total Skor		64	

Tabel dari hasil validasi ahli materi di atas diperoleh jumlah skor 64 yang kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{64}{75} \times 100\% = 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan pedoman konversi pada kategori kelayakan menunjukkan hasil 85%, maka produk lagu anak tematik yang dikembangkan pada tahap validasi ahli materi

termasuk pada katerogi “Layak”. Pada validasi ahli materi ini memberikan pernyataan bahwa materi pada produk lagu anak tematik yang dikembangkan layak diujicobakan.

Tahap selanjutnya yang kedua yaitu merancang pembuatan video. Berikut di bawah ini tampilan video yang telah dirancang dan dibuat melalui kreatifitas mahasiswa PAUD STKIP Bina Insan Mandiri dalam penelitian pengembangan media audiovisual lagu anak. Angket beserta tampilan video diberikan kepada ahli media untuk divalidasi.

Tabel 5. Cuplikan Video Lagu Anak Tematik

No	Judul lagu	Gambar cuplikan video	Deskripsi
1.	Taman Safari		Tampilan video sangat kreatif. Dilihat dari animasi yang digunakan sesuai dengan lagunya yaitu tentang binatang yang ada di taman safari. Videonya benar-benar menyerupai seperti berada di taman safari. Anak-anak yang melihat pasti akan senang karena videonya sangat menarik
2.	Mobil dan Sepeda		Tampilan video pada lagu mobil dan sepeda sangat kreatif. Animasi yang dipakai sesuai dengan lagu yang dinyanyikan. Tampilan videonya sangat menarik.
3.	Ragam Binatang		Tampilan video pada lagu ragam binatang disamping cukup kreatif. Dengan mengusung tema binatang yang ada di Indonesia model dalam video membawa contoh ragam binatang yang terbuat dari piring kertas. Kemudian

animasi yang digunakan pada lagu tersebut menggambarkan sebuah keceriaan yang sesuai dengan anak usia dini.

4. Mandi



Tampilan pada lagu yang berjudul mandi disamping cukup kreatif. Sesuai dengan temanya mandi, model yang ada di dalam video memakai piama semua dan membawa peralatan untuk mandi. Mereka tidak memakai animasi pada videonya, tetapi cukup kreatif dengan membawa alat yang sebenarnya untuk mandi. Ada gayung, sikat gigi, sabun, dan handuk

5. Anggota Tubuh



Tampilan video disamping cukup sederhana dan kreatif. Alat peraga yang dibawa pun sesuai dengan lagu yang dinyanyikan. Ada kacamata yang dipakai dan diperagakan untuk melihat, parfum untuk mencium bau harum, kemudian headphone yang dipasang di kedua telinga yang menandakan bahwa telinga itu untuk mendengar

Tahap terakhir yaitu merancang pengemasan video dalam bentuk kepingan DVD. Dirancang atau didesain semenarik mungkin agar anak-anak tertarik untuk melihat isi videonya. Berikut rancangan desain dari sampul tempat DVD hingga desain pada kaset DVDnya:



Gambar 3. Rancangan desain sampul DVD

Media berupa video lagu anak tematik diatas sudah divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Tasi'awati Salsa Kaliwanovia, M. Pd. Berikut hasil validasi yang diperoleh:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kemenarikan desain sampul	4	Baik
2.	Kesesuaian gambar sampul	4	Baik
3.	Terdapat judul lagu pada sampul	4	Baik
4.	Kepraktisan media	5	Baik sekali
5.	Keamanan penggunaan media	4	Baik
6.	Kualitas bahan sampul media	5	Baik sekali
7.	Daya tahan keawetan media	4	Baik
8.	Kemampuan media memotivasi anak	4	Baik
9.	Kemampuan media membuat materi disajikan lebih menarik	5	Baik sekali
10	Kemudahan penggunaan media	4	Baik
11	Ketepatan ukuran teks	4	Baik
12.	Kesesuaian jenis font yang digunakan	5	Baik sekali
13.	Kesesuaian warna teks	4	Baik
14.	Kejelasan teks pada sampul	4	Baik
15.	Kesesuaian lirik dengan tempo	4	Baik
16.	Kesesuaian intonasi dengan nada dan ketukan	4	Baik
Total Skor		68	

Tabel dari hasil validasi ahli materi di atas diperoleh jumlah skor 68 yang kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{68}{85} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan pedoman konversi pada kategori kelayakan menunjukkan hasil 80%, maka produk lagu anak tematik yang dikembangkan pada tahap validasi ahli materi termasuk pada katerogi “Layak”. Pada validasi ahli materi ini memberikan pernyataan bahwa materi pada produk lagu anak tematik yang dikembangkan layak diujicobakan.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan pada penelitian ini ada dua, pertama proses pembuatan lagu anak yang menggunakan iringan musik dengan keyboard. Kemudian tahap yang kedua pembuatan video disini peneliti memberi kebebasan kepada mahasiswa dalam merancangny sesuai dengan kreatifitas masing-masing kelompok. Boleh dengan animasi juga boleh dengan rekaman video langsung dengan objek orang atau boleh juga kombinasi antara keduanya. Pembuatan video melalui aplikasi kinemaster.



Gambar 4. Tahap pembuatan Video dengan Kinemaster

Setelah tahapan diatas selesai maka dilakukan uji validitas oleh ahli materi tentang syair lagu anak dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video lagu anak tersebut. Berikut hasil validasi ahli materi dan ahli media:

Lembar Penilaian Ahli Materi

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Kebenaran isi	1. Kesesuaian lirik lagu dengan tingkat kemampuan anak				✓	
	2. Kesesuaian lirik dengan tema					✓
	3. Kesesuaian alur cerita lirik lagu dengan tema				✓	
	4. Lirik lagu sesuai untuk anak usia dini					✓
Pembelajaran	5. Menyajikan konsep tematik				✓	
	6. Lirik lagu mudah diingat anak				✓	
	7. Lirik lagu mudah diucapkan anak				✓	
	8. Lirik lagu mudah dihafal anak				✓	
	9. Lirik lagu mudah dipahami anak				✓	
	10. Video lagu anak dapat diputar menggunakan handphone. Laptop, DVD, dan Flashdisk				✓	
	11. Video lagu anak mudah digunakan oleh guru untuk pembelajaran					✓
	12. Meningkatkan motivasi belajar anak usia dini				✓	
	13. Meningkatkan pemahaman anak usia dini				✓	
	14. Bisa digunakan diluar proses belajar mengajar				✓	
	15. Video lagu anak dapat dinikmati oleh anak melalui kanal youtube					✓

Gambar 4. Hasil Validasi ahli Materi

Lembar Penilaian Ahli Media

Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
Kondisi fisik	1. Kemenarikan desain sampul				✓	
	2. Kesesuaian gambar sampul				✓	
	3. Terdapat judul lagu pada sampul				✓	
	4. Kepraktisan media					✓
Kualitas Bahan	5. Keamanan penggunaan media				✓	
	6. Kualitas bahan sampul media					✓
	7. Daya tahan keawetan media					✓
Kualitas teknik	8. Kemampuan media memotivasi anak				✓	
	9. Kemampuan media membuat materi disajikan lebih menarik					✓
	10. Kemudahan penggunaan media				✓	
Teks	11. Ketepatan ukuran teks				✓	
	12. Kesesuaian jenis font yang digunakan				✓	
	13. Kesesuaian warna teks				✓	
	14. Kejelasan teks pada sampul				✓	
Video dan lagu	15. Kesesuaian lirik dengan tempo				✓	
	16. Kesesuaian intonasi dengan nada dan ketukan				✓	

Gambar 5. Hasil Validasi ahli Media Lagu Anak Tematik

4. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini dipersiapkan lingkungan belajar dan pelaksana belajar dengan melibatkan anak usia taman kanak – kanak untuk menyesuaikan tema pada lagu. Disitu dapat dilihat melalui respon dari anak-anak tentang media audiovisual lagu anak tematik tersebut seperti apa. Lingkungan belajar yang disiapkan untuk implementasi adalah kelompok A dengan jumlah 9 anak dari RA Ananda Surabaya.



Gambar 6. Respon anak kelompok A

Hasilnya respon yang sangat positif, mereka sangat antusias bernyanyi sambil memperhatikan video yang diputar di laptop. Tanpa mereka sadari suasana menjadi sangat ceria, banyak yang berdiri sambil bernyanyi meluapkan ekspresi. Mereka

mempraktekkan ketika mengendarai mobil dan sepeda motor. Mereka pun juga beraksi ketika diputarkan lagu taman safari, ada yang memperagakan seekor gajah, jerapah, dan ular. Sangat penuh ekspresi mereka sangat senang sekali. Hal ini menunjukkan kalau media audiovisual lagu anak layak dan bisa di terapkan.

5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan peneliti pada saat melihat respon dari implementasi. Dirasa cukup atau tidak perlu adanya revisi media lagu anak tergantung pada respon anak-anak terhadap media audiovisual lagu anak tersebut. Peneliti dapat menilai kualitas dari media audiovisual lagu anak pada saat proses penyampaian lagu kepada anak-anak. Sudah menarik atau belum, bahkan anak-anak mampu untuk menirukan atau tidak lagu-lagu tersebut. Pada kenyataannya ketika implementasi anak-anak sangat senang dan antusias terhadap lagu-lagu yang diciptakan dari hasil pengembangan media audiovisual lagu anak. Selain lagunya yang mudah dinyanyikan, juga video yang memiliki animasi yang kreatif.

Pada penyajian data dan analisis data produk yang peneliti kembangkan berupa video lagu anak divalidasi oleh seorang ahli materi yaitu Ketua Program Studi PIAUD Universitas Islam Lamongan yang bernama ibu Tawaduddin Nawafilati, M. Pd. Instrumen yang peneliti gunakan adalah berupa angket. Penilaian yang diberikan oleh validator dilihat dari segi materi pada lirik atau syair lagunya. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi tingkat pencapaian 85 % dengan kualifikasi Layak. Bahasa yang digunakan pada lirik dalam setiap lagu merupakan bahasa yang sederhana. Sehingga anak dengan mudah mengingat dan menirukan syair lagunya. Kemudian judul dan lirik lagu sesuai dengan tema.

Sedangkan untuk ahli media video lagu anak tematik yang merupakan salah satu dosen dari STKIP Bina Insan Mandiri yang bernama ibu Tasi'awati Salsa Kaliwanovia, M. Pd. instrument yang digunakan juga sama berupa angket. Menurut ahli media pengembangan audiovisual lagu anak tematik pada pengembangan ini setelah dikonversikan tingkat pencapaian 80% dengan kualifikasi layak. Tetapi ada satu lirik lagu yang berjudul mengenal anggota tubuh yang harus direvisi sedikit karena intonasi nada dan ketukan tidak sesuai. Sedangkan untuk lagu dengan judul taman safari, kendaraan, ragam binatang, dan mandi secara keseluruhan sudah bagus semua dan sesuai. Berikut not angka pada lirik lagu mengenal anggota tubuh yang harus diperbaiki:

Mengenal Anggota Tubuh

Tempo : 100

$\bar{1} \bar{5} \bar{5} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \mid \bar{1} \bar{3} \bar{2} \bar{1} \bar{7} \bar{1} \bar{2} \mid \cancel{4} \cancel{4} \cancel{3} \cdot \mid \bar{2} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \bar{4} \bar{1} \cdot \mid \cancel{\times} \cancel{\times} \mid$
 A yo ka wan semua mari kita be la jar men ge nal anggota tu buh
 C G C

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \cancel{3} \cancel{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{4} \bar{6} \bar{5} \cdot \mid \cancel{\times} \cancel{\times} \mid$
 dari yang atas hingga yang bawah semu a... kita akan ta u...
 E C G C

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \cancel{3} \cancel{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \mid \cancel{\times}$
 me li hat dengan mata men cium dengan hidung mende ngar dengan te li nga
 E C G

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \cancel{3} \cancel{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \mid \cancel{\times}$
 kaki untuk berjalan tangan untuk memegang semu a jangan lah lu pa
 E C G C

Gambar 7. Sebelum direvisi

$\bar{1} \bar{5} \bar{5} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \bar{1} \mid \bar{1} \bar{3} \bar{2} \bar{1} \bar{7} \bar{1} \bar{2} \mid \bar{4} \bar{4} \bar{3} \cdot \mid \bar{2} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \bar{1} \cdot \mid$
 A yo kawan semua mari kita bela jar me nge nal anggota tu buh
 C G C

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \bar{3} \bar{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{4} \bar{6} \bar{5} \cdot \mid$
 dari yang atas hingga yang bawah semu a... kita akan tau...
 E C G C

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \bar{3} \bar{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \bar{1} \cdot \mid$
 me li hat de ngan mata men ci um dengan hidung mende ngar dengan te li nga
 E C G

$\bar{1} \bar{1} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{4} \bar{6} \mid \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{6} \bar{5} \bar{4} \bar{3} \mid \bar{3} \bar{3} \bar{2} \cdot \mid \bar{3} \bar{4} \bar{3} \bar{2} \bar{1} \cdot \mid$
 kaki untuk berjalan tangan untuk memegang semu a jangan lah lu pa
 E C G C

Gambar 8. Setelah direvisi

Kemudian menurut ahli media pada video lagu anak sudah baik semua dan layak sehingga tidak perlu adanya revisi. Hanya saja ada 1 diantara 5 video yang belum totalitas kreatifitasnya, tetapi secara keseluruhan sudah bagus dan layak untuk di implementasikan ke anak-anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (chairunnisa, 2021) yaitu tentang pengembangan media audio lagu yang layak digunakan untuk pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dimana lagu tersebut mengusung tema tentang mengenalkan konsep matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami konsep matematika dengan adanya audio lagu anak. Dengan begitu

dapat disimpulkan bahwa lagu anak baik berupa audio maupun video mampu meningkatkan pemahaman belajar anak sehingga anak dengan mudah memahami suatu konsep yang ada pada lirik lagu. Baik itu tentang konsep matematika maupun konsep lainnya seperti halnya yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu konsep tematik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media audiovisual lagu anak tematik melalui kreatifitas mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video lagu anak yang memiliki 5 tema yaitu rekreasi, kendaraan, binatang, kebutuhanku dan diri sendiri. Lagu tematik tersebut mudah untuk dinikmati dan dinyanyikan anak-anak karena bahasa yang digunakan bahasa sederhana. Begitu mudah dihafalkan juga dengan animasi video yang diciptakan membuat anak-anak tertarik untuk memperhatikan, menyimak dan mempraktekkan gerakannya. Penelitian ini beda dengan penelitian-penelitian lain. Lagu anak dalam penelitian ini diciptakan dari hasil kolaborasi antara dosen matakuliah pendidikan musik Anak Usia Dini dengan mahasiswa PG-PAUD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya semester 5. Hal ini penting dilakukan karena tujuannya untuk membiasakan calon guru dalam menciptakan lagu sendiri bukan mengganti lirik pada lagu orang lain. Teknik menciptakan video lagu anak tematik ini dari membuat lirik lagu sampai mengedit video pun bisa dilakukan sendiri tanpa membutuhkan jasa studio musik. Setelah pengembangan media video lagu anak tematik ini berhasil, penelitian yang selanjutnya akan dikembangkan yaitu video lagu anak dengan mengangkat konsep pembiasaan moral untuk anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil implementasi video lagu anak yang dikembangkan oleh mahasiswa PG-PAUD STKIP Bina Insan Mandiri menunjukkan bahwa mendapatkan respon yang sangat positif dari anak-anak RA Ananda pada kelompok A. Mereka sangat antusias menyanyikannya kembali. Bahkan dikegiatan selanjutnya ada beberapa anak yang masih menyanyikan lagu mobil dan sepeda. Itu menandakan bahwa lagu tersebut mudah dinyanyikan dan memiliki bahasa yang sederhana sehingga mudah di ingat. Peneliti berharap untuk kedepannya ada lagu baru yang dikembangkan oleh para pendidik. Bisa menggunakan tema lain selain tematik yang ada di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2015). *Lagu Anak Sebagai Salah Satu Sarana Mendidik Anak*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 108–116.
- Anggraini, Monica. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Lagu Muatan Moral Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Kota Prabumulih*. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chairunnisa, Dina. (2021). *Pengembangan Lagu Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenalkan Konsep Matematika*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Endraswara, S. (2019). *Metodologi Penelitian Foklor*. Yogyakarta: Medpress.
- Ewata, T. O. (2015). Music & Social Criticism in Nigeria. *International Journal of Humanities and Cultural Studies*, 2(3), 262–282.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Husain, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin.
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. Sukabumi: STAI Syamsul Ulum.
- Mindradini, L. E. (2012). *Penggunaan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Pembiasaan Dalam Pembentukan Nilai-nilai Moral pada Anak Kelompok B di TK Dharmahusada Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nailul. (2018). *Pengembangan lagu-lagu islami berdasarkan tema berbasis video untuk anak usia 5-6 tahun di tk it izzuddin palembang*. skripsi
- Pekerti, W., & Tridjata S., C. (2014). *Metode Pengembangan Seni*. In: *Wawasan Seni dan Pendidikan Kesenian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rasyid, F. (2020). *Cerdaskan Anakmu dengan Musik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ratri, A. K. (2016). Penerapan Metode Penciptaan Lagu Anak Berbasis Tema untuk Guru TK Negeri Pembina Srengat Blitar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(2), 25–43. Retrieved from <https://doi.org/10.29100/jpsd.v1i02.167.g59>