

MODEL PENGEMBANGAN NASKAH AUDIO LAGU UNTUK MELATIH PENCAPAIAN PERKEMBANGAN MUSIK PADA ANAK USIA 4 - 6 TAHUN

Rina Wulandari

Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran Gunungpati Semarang

E-mail: rina_wulandari@ymail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian adalah belum adanya model pengembangan media audio untuk melatih pencapaian perkembangan bermain musik di Kelompok Bermain. Berdasarkan masalah yang ada maka rumusan masalah penelitian yaitu bagaimanakah model pengembangan media audio yang dapat melatih pencapaian perkembangan bermain musik anak usia Kelompok Bermain. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui model pengembangan media audio yang dapat melatih pencapaian perkembangan bermain musik anak usia Kelompok Bermain. Model pengembangan produk media dikhususkan untuk menentukan langkah-langkah maupun jenis kegiatan dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi produk penelitian ini.

Development Model of Song Audio Lyrics to Improve 4-6 Years Old Children's Music Aptitude

Abstract

The problem dealt with in this research is the absence of audio media development model used to elicit children's musical aptitude in a play group. Accordingly, the problem formulated in this research is how the development model of audio media could improve children's musical aptitude. The goal of this research is to find out how the development model of audio media could improve the children's musical aptitude. This model is specified to determine stages as well as kinds of activities in terms of need analysis, design, aptitude development, evaluation, and implementation of the research product.

Kata kunci: model pengembangan, naskah audio lagu, perkembangan musik.

PENDAHULUAN

Upaya perbaikan kualitas pembelajaran sudah seharusnya dilakukan oleh guru untuk membantu anak dalam mencapai tahapan perkembangannya. Terkait hal tersebut maka dibutuhkan media pengenalan musik untuk anak di antaranya adalah media lagu dalam format audio. Memang untuk jaman sekarang ini, media dalam format audio-visual lebih diutamakan mengingat perkembangan teknologi yang terus berjalan. Namun hal ini akan

berbeda ketika bertemu dengan realitas di lapangan. Sebagai contoh, dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi ke lapangan yaitu lembaga PAUD setingkat Kelompok Bermain di wilayah Sleman, Yogyakarta. Sarana terkait pembelajaran musik di lapangan pada umumnya adalah perangkat pendukung media dalam format audio sehingga hal ini menjadikan salahsatu dasar untuk proses penelitian.

Media audio sengaja disusun sesuai tahapan pencapaian perkembangan anak sehingga anak terbantu dalam mencapai

tahapan perkembangan tersebut sehingga peran orang dewasa sebagai penyedia media pengenalan anak menjadi sangat penting. Hal ini sejalan dengan pemikiran Vygotsky (Sujiono, 2009:115) yang menyatakan bahwa kita sebagai orang yang lebih dewasa dibanding anak usia dini merupakan faktor penting dalam perkembangan anak, berikut selengkapannya:

Vygotsky percaya bahwa kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah yaitu saat terjadi interaksi antara anak dan guru. Pengetahuan yang diberikan secara bermakna bagi anak akan memberikan dampak yang berharga bagi anak...Vygotsky mengemukakan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) sebagai kapasitas potensial belajar anak yang dapat terwujud melalui bantuan orang dewasa atau orang yang lebih terampil.

Gestwicki (2007: 132) menyatakan hal yang sama mengenai pengaruh lingkungan dalam pembelajaran anak yaitu: *"They need an environment that can support all that active energy and challenge with experiences that introduce ever more of the world"*. Sementara pendapat Santrock (2002: 240) juga mendukung pengaruh lingkungan dalam pembelajaran anak yaitu : *"Zona Perkembangan Proximal (Zone of Proximal Development, ZPD) ialah istilah Vygotsky untuk tugas-tugas yang terlalu sulit untuk dikuasai sendiri oleh anak-anak, tetapi yang dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan dari orang-orang dewasa atau anak-anak yang lebih terampil"*.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut maka terkait tujuan Pendidikan Anak Usia Dini dapat diberikan kesimpulan bahwa media audio merupakan wujud nyata dari kreasi orang dewasa di sekitar anak yang digunakan untuk menstimulasi anak itu sendiri. Melalui media audio ini diharapkan pencapaian perkembangan bermain musik pada anak dapat terlatih. Mengingat pentingnya pengenalan musik untuk anak maka perlu kiranya disusun sebuah model pengembangan naskah audio lagu anak terkait upaya melatih pencapaian perkembangan musik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan

naskah audio dari Sungkono (2008: 5-7).

METODE

Model Pengembangan

Model pengembangan yang menjadi pedoman dalam kegiatan penelitian ini yaitu; (1) model pengembangan produk media audio yang dikemukakan oleh Darmanto (1998), dan (3) model perekaman yang dikemukakan oleh Purwacandra (2007). Model pengembangan produk media menurut Darmanto dikhususkan untuk menentukan langkah-langkah maupun jenis kegiatan dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi produk penelitian ini. Adopsi model perekaman akan menitikberatkan pada teknis pelaksanaan perekaman lagu.

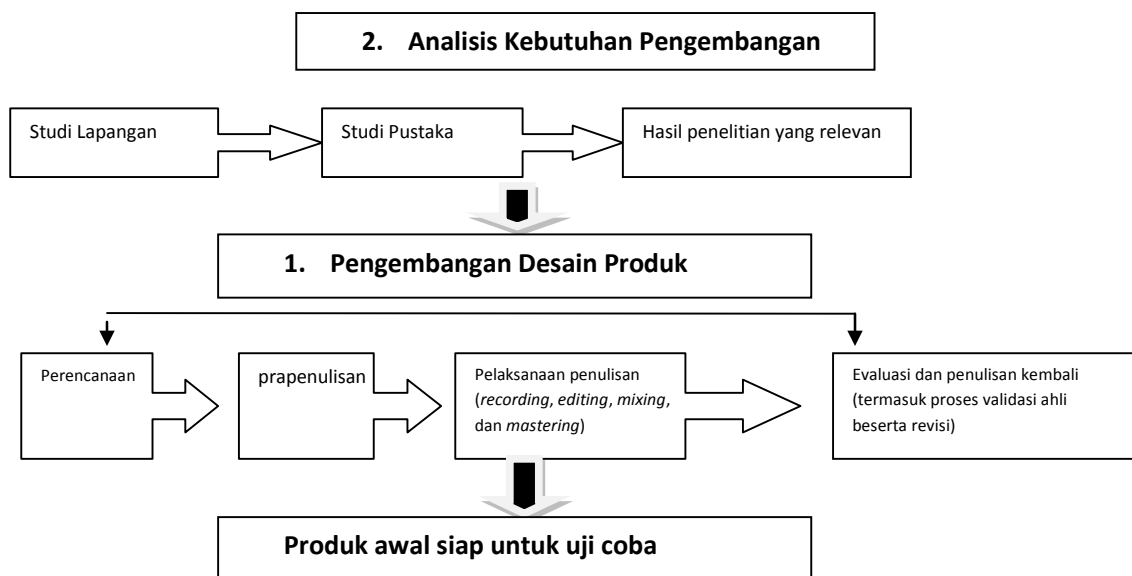
Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan jabaran dari model pengembangan. Terdapat 2 langkah utama dalam prosedur penelitian dan pengembangan ini, langkah prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

Dari gambar 1 dapat diuraikan tentang langkah prosedur penelitian pengembangan ini yaitu; (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan desain pembelajaran sehingga menjadi produk awal yang siap untuk diujicoba.

Langkah Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan atau sering disebut kegiatan penelitian sebelum dilakukan pengembangan uji coba produk. Kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan media audio serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terdapat pada pembelajaran. (2) Studi pustaka dimaksudkan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang ada kaitannya dengan materi maupun karakteristik media yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Model Pengembangan Modifikasi Darmanto dan Purwacandra

Langkah Pengembangan Desain Produk

Langkah ini lebih menitikberatkan pada kegiatan proses pembuatan produk media audio yang mengacu pada Darmanto yaitu: a) tahap perencanaan, b) tahap prapenulisan, c) tahap pelaksanaan penulisan, dan d) evaluasi dan penulisan kembali. Dalam model Darmanto terdapat proses penulisan dimana dalam tahap ini peneliti menggunakan model perekaman dari Purwacandra (2007).

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dan dikonversikan ke data kua-

litatif dengan skala 5 kemudian dideskripsikan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Perolehan data kuantitatif tersebut kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala lima (*likert*). Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan wawancara akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian di konversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2005:55). Berikut selengkapnya :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor		Kriteria
Rumus	Rentang	
$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$X > 4,08$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sb_i$	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sb_i$	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Ketentuan:

Rerata ideal ($\bar{X}_i$) = $1/2$ (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ideal (Sb_i) = $1/6$ (skor maksimal - skor minimal)

X = Skor Empiris

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pendidikan

Sadiman (2009:6) mengatakan bahwa "kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. *Meddö* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan".

Lebih lanjut Sadiman (2009:7) menambahkan bahwa "...apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi".

Smaldino (2008:6) menyatakan pengertian media yaitu: "*Derived from the Latin medium ('between') the term refers to anything that carries information between a source and receiver*" (Berasal dari bahasa Latin yaitu *medium*, yang berarti segala sesuatu yang membantu dalam menyampaikan pesan antara sumber pesan kepada penerima pesan).

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses komunikasi dan pembelajaran terjadi.

Kegunaan dan Manfaat Media Pendidikan

Media pendidikan mempunyai manfaat dalam PBM. Hal ini senada dengan pernyataan Sadiman (2009:17) tentang kegunaan media pendidikan secara umum, yaitu: (1)memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2)Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (misalnya: objek yang terlalu besar yang dapat digantikan

dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; objek yang kecil yang dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat yang dapat dibantu dengan atau *high-speed photography*; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal; objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan melalui model, diagram, dan lain-lain; serta konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain. (3)Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. (4)Dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua hal tersebut harus dilakukan sendiri oleh guru. Hal ini akan lebih terasa sulit lagi apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan rangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan kutipan di atas maka kegunaan media pendidikan yaitu: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sikap pasif anak didik, dan (4) membantu guru dalam PBM.

Terkait dengan kesimpulan tersebut maka pesan yang akan disampaikan kepa-

da anak dalam penelitian ini adalah lagu yang telah disesuaikan dengan perkembangan anak Kelompok Bermain usia (4-6 tahun) dengan tujuan akhir adalah melatih musikalitas anak tersebut. Untuk memproduksi hal tersebut maka dibutuhkan naskah audio yang sesuai dengan standar penulisan naskah agar pihak lain yang ingin mengadopsi model naskah audio lagu anak juga mempunyai ataupun menambah wawasan tentang lagu anak.

Jenis dan Karakter Media Pendidikan

Smaldino (2008:6) menyatakan jenis dari media yaitu:

Six basic categories of media are text, audio, visuals, video, manipulative (objects), and people. Text...that may displayed in any format-book, poster, chalkboard, computer screen,... Audio includes anything you can hear-a person's, voice, music, mechanical sound (running car engine), noise,... Visual are regularly used to promote learning. They include diagrams on poster, drawing on the whiteboard, photographs, graphics in book, cartoons,... Video...are media that show motion, including DVDs, videotape, computer animation,... Manipulatives are three dimensional and can be touched and handled by students. People...teachers, students, or subject-matter experts.

Enam kategori dasar dari media adalah *text*, *audio*, *visual*, *video*, benda yang dimanipulasi, dan orang. *Text* ...dapat berupa bermacam buku, poster, papan kapur, layar komputer,... audio terdiri dari semua hal yang dapat di dengar, suara, musik, suara mesin (mesin mobil yang berbunyi), kegaduhan,...visual adalah sesuatu yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Terdiri dari diagram pada poster, gambar pada papan, grafik di buku, kartun,...video... adalah media yang menampilkan gerak yang terdiri dari DVD, kaset video, animasi komputer,... manipulasi adalah bentuk tiga dimensi dan

dapat disentuh dan dipegang oleh anak...diantaranya orang, guru, peserta didik, atau ahli bidang studi.

Sadiman (2007: 28-81) menyebutkan karakter media pendidikan berdasarkan kelaziman media pendidikan itu sendiri dalam proses pembelajaran di Indonesia, yaitu: 1) media grafis, yang terdiri dari: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik, kartun, poster, peta serta globe, papan flanel, dan papan buletin. 2) media audio, yang terdiri dari: radio, alat perekam pita magnetik yang dalam perkembangannya menjadi CD, dan laboratorium bahasa. 3) media proyeksi diam, yang terdiri dari film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, serta permainan dan simulasi.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis media pendidikan yaitu: *text*, *audio*, *visual*, *video*, benda yang dimanipulasi, dan orang. *Text* dapat berupa bermacam buku, poster, papan kapur, layar komputer,...audio terdiri dari semua hal yang dapat di dengar, suara, musik, suara mesin (mesin mobil yang berbunyi), dan kegaduhan. Visual adalah sesuatu yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Terdiri dari diagram pada poster, gambar pada papan, grafik di buku, dan kartun. Video adalah media yang menampilkan gerak yang terdiri dari DVD, kaset video, animasi komputer, dan sebagainya. Manipulasi adalah bentuk tiga dimensi dan dapat disentuh dan dipegang oleh anak, diantaranya adalah orang, guru, peserta didik, atau ahli bidang studi. Terkait penelitian pengembangan ini maka media audio termasuk salah satu jenis media pendidikan.

Karakteristik media pendidikan yang digunakan di Indonesia dalam proses pembelajaran yaitu 1) media grafis, yang terdiri dari: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik, kartun, poster, peta serta globe, papan flanel, dan papan buletin. 2) media audio, yang terdiri dari: radio, alat perekam pita magnetik yang dalam perkembangannya menjadi CD, dan labo-

ratorium bahasa. 3) media proyeksi diam, yang terdiri dari film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, serta permainan dan simulasi. Terkait penelitian ini maka media audio yang dikembangkan adalah termasuk salah satu karakter media pendidikan yang digunakan di Indonesia.

Bahan Pembelajaran dalam Bentuk Audio

Pesan yang disampaikan dalam penelitian ini berupa lagu yang telah disusun sesuai perkembangan anak dalam bentuk audio. Sejalan dengan hal tersebut maka berikut uraian tentang pengertian dari bahan pembelajaran dalam bentuk audio. Pengertian dari file dalam bentuk audio dinyatakan oleh Frantiska (2008:24) yaitu:

"An audio file format is a format for storing audio data (sound) on a computer system or media. There are numerous file formats for storing audio files. They can be either uncompressed or compressed (to reduce the file size)".

(Bentuk file audio adalah sebuah bentuk penyimpanan data audio (suara) di sistem komputer atau media. Terdapat banyak jenis bentuk file dalam penyimpanan bentuk audio ini. Baik dalam bentuk tingkatan kecil ataupun sebaliknya dilihat dari sudut pandang besaran muatannya).

Jenis dari file audio dinyatakan oleh Smaldino (2008:283) yaitu:

audio comes in two primary: digital and analog...educational materials in digital audio format can be purchased on compact discs, downloaded or streamed as MP3, downloaded as WAV files from the web...digital recordings are then played back on a variety of players.

Audio terbagi atas dua jenis yaitu digital dan analog. Materi pendidikan dalam format digital audio tersedia dalam compact discs (CD), hasil men-download dalam bentuk MP3, men-

-download dalam format WAV yang kemudian hasilnya dapat diperdengarkan dengan bantuan sarana player (contoh: untuk mendengarkan lagu dalam format CD maka akan digunakan sarana penunjang yaitu CD player).

Bahan pembelajaran dalam bentuk audio dinyatakan oleh Sungkono (2008:5-3), berikut selengkapnya:

Bahan pembelajaran audio dapat diartikan bahan Belajar atau materi pelajaran yang direkam pada pita magnetik/kaset audio atau Compact Disk (CD) yang dapat didengarkan kembali dengan menggunakan alat penampil *tape recorder* atau CD player. Program kaset audio/CD ini dapat dipakai untuk belajar secara perorangan/individual, kelompok, maupun klasikal. Di samping itu program kaset audio ini dapat menjadi bahan belajar yang berdaya guna karena dapat didengarkan di kelas, ruang perpustakaan, laboratorium, di rumah, di halaman, bahkan di perjalanan.

Penyimpanan file audio dinyatakan oleh Smaldino (2008:284) yaitu:

Digital files are preserved on digital storage devices such as a CD, a computer hard drive, a flash driver, or a handheld digital recorder. The digital files are typically saved in MP3 or WAV format.

File digital disimpan pada perangkat digital seperti CD, hard drive komputer, flash driver, ataupun perekam digital lain. Ciri khas data digital adalah tersimpan dalam bentuk MP3 atau WAV.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran dalam bentuk audio adalah bahan pembelajaran (termasuk suara) yang direkam pada pita magnetik/kaset audio atau Compact Disk (CD) yang dapat didengarkan kembali dengan meng-

gunakan alat penampil *tape recorder* atau *CD player*.

Indikator Pencapaian Perkembangan Musik Anak Usia 4-6 Tahun

Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun, berikut pendapat Gestwicki (2007:8) yaitu: 1) usia 4 tahun anak sangat senang menyanyi berkelompok serta telah dapat memasangkan dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, pitch dan durasi, 2) usia 5-6 tahun anak dapat menunjukkan pengertian kontras dari suara seperti keras/ lembut dan tinggi/ rendah, 3) usia 5 tahun anak dapat menggunakan suatu pukulan akurat mantap, nyanyian, dan pengulangan irama di (dalam) bernyanyi mereka, dan 4) usia 6 tahun anak dapat mengenal pasangan dari paduan suara sebagai persamaan atau perbedaan.

Kassner (2006:69) menyatakan perkembangan anak dalam seni musik yaitu:

Dalam usia 1 sampai 2 tahun perkembangan anak dalam musik menunjukkan perilaku yaitu menirukan bentuk potongan melodi lagu namun belum mencirikan tinggi-rendah nadanya. Dalam usia 3 tahun anak dapat menemukan secara spontan lagu beserta karakter tinggi-rendah nadanya serta mengulang ritme dan melodi sebuah lagu...menghasilkan sajak dan nyanyian. Usia 4 tahun, menemukan perbedaan antara berbicara dan menyanyi, mengubah kualitas lagu, menyanyi spontan dalam dua oktaf, menyanyikan 5 nada.

Berdasarkan Kassner dan Gestwicki maka berikut tabel yang menyajikan ciri khas pencapaian perkembangan musik khususnya unsur irama:

Tabel 2. Indikator Pencapaian Perkembangan Musik Anak Usia 4-6 tahun
Berdasarkan Kassner dan Gestwicki

No	Usia	Indikator Perkembangan Kecerdasan Musik
1	2-4 tahun	1. Anak dapat menemukan secara spontan lagu beserta karakter tinggi-rendah nadanya.
		2. Senang menyanyi secara berkelompok.
		3. Mengubah kualitas lagu yaitu dengan menghasilkan sajak dan nyanyian.
		4. Memasangkan dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, pitch dan durasi.
		5. Menemukan perbedaan antara berbicara dan menyanyi
		6. Menyanyi spontan dalam dua oktaf.
2	4-6 tahun	1. Menunjukkan pengertian kontras suara keras dan lembut.
		2. Dapat menyanyi dalam wilayah tessitura (dari nada <i>d</i> sampai nada <i>a</i>).
		3. Memasangkan dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, <i>pitch</i> dan durasi.
		4. Anak dapat menggunakan suatu pukulan akurat mantap, nyanyian, dan pengulangan irama di (dalam) bernyanyi mereka.
		5. Anak dapat mengenal pasangan dari paduan suara sebagai persamaan atau perbedaan
		6. Melodi disarankan lebih kepada melangkah, bukan melompat

Model Pengembangan Naskah Audio Lagu untuk Melatih Pencapaian Perkembangan Musik pada Anak Usia 4-6 Tahun

Sungkono (2008: 5-7) menyatakan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam penulisan naskah audio, yaitu: (1) Menentukan topik, (2) melakukan riset pendengar, (3) merumuskan tujuan, (4) menentukan pokok-pokok materi program, (5) menulis draft naskah. Berikut proses penulisan naskah dalam penelitian pengembangan ini.

Topik dalam penelitian ini bersifat auditif. Materi yang akan direkam adalah bunyi dari MIDI yang berasal dari piano elektrik merk Yamaha PSR S-710 dan vokal manusia. Topik audio diambil dari tema yang sedang berjalan di Kelompok Bermain. Tema yang sedang berjalan adalah alam semesta.

Melakukan Riset Pendengar/ *Audience* Pendengar media audio ini adalah anak usia Kelompok Belajar dari usia 2 sampai dengan 6 tahun. Pada usia ini anak sebatas hanya diberikan pengenalan terhadap lingkungan termasuk musik. Penelitian ini nantinya akan menggunakan kombinasi antara suasana pembelajaran *Laissez-Fair* dan dipimpin dengan petunjuk. Suasana pembelajaran *Laissez-Fair* menguntungkan bagi anak yang memiliki kekuatan untuk mandiri sedangkan suasana pembelajaran dipimpin kegiatan dikendalikan oleh guru.

Merumuskan Tujuan/kompetensi, Setelah mendengarkan produk audio ini anak dapat terlatih kecerdasan musikal ritmiknya.

Menentukan pokok-pokok materi meliputi pembuatan *sinopsis* dan pemberian *treatment*. *Sinopsis*, berguna untuk mengenalkan anak tentang musik dapat ditempuh dengan menyanyi. Dengan memperhatikan perkembangan dan PBM pada anak maka menyanyi dapat disampaikan salahsatunya dengan bantuan media audio. Menceritakan terjadinya pelangi menggunakan metode pembelajaran dan suasana belajar anak yang sesuai akan mendukung lancarnya pengenalan anak

terhadap musik. *Treatment*, yang dilakukan meliputi: (1) Musik pembuka yang dimainkan secara *Fade In, Fade Up, Fade In to backsound* menggunakan *FX Style tone Messenger sub choir & pad, INTRO STYLE SONG POPBOSSA, BRAZILIANSAMBA, DAN LATINDISCO*. Masing-masing intro gaya musik akan digunakan sebagai musik latar pada *ANNOUNCER (ANNX)* dan *NAR* saat menyampaikan materi. (2) Musik dimainkan secara *Fade In, Fade Up, FADE IN TO BACKSOUND* menggunakan *Style Song Rumba-Island* tanpa *akompanyemen* yang bertujuan untuk musik latar pada penyampaian syair lagu oleh pelaku. Musik latar digunakan sebagai pengatur tempo. Hal ini dilakukan beberapa kali agar anak mulai hafal dengan syair lagu. (3) Musik *intro* yang dimainkan secara *Fade In, Fade Up* menggunakan *Akompanyemen Style Song Rumba-Island* untuk mengawali lagu. (4) Komposisi *Fade In, Fade Up* antara *Akompanyemen Style Song Rumba-Island, Style tone Funkylead dan Portatone sub Synt & FX, Style Tone String, dan Style Tone Flute sub flute & woodwind*. Perpaduan antara *style song* dan *style tone* membentuk awalan lagu. *Style tone* membunyikan 8 ruas birama terakhir sedangkan *style song* memainkan akor yang mengenai 8 ruas birama terakhir tersebut. *Style tone Funkylead dan Portatone sub Synt & FX* memainkan ruas birama 13 dan 14 sedangkan *Flute sub flute & woodwind* memainkan melodi 15 dan 16. (5) Komposisi *Fade In, Fade Up* menggunakan *Fill in Akompanyemen Style Song Rumba-Island* Persiapan ke syair pertama. (6) Komposisi *Fade In, Fade up, Fade In to backsound*. Menggunakan *Akompanyemen Style Song Rumba-Island, Style Tone Orch & Horn, Style Tone Orch & Oboe, dan Style Tone Vibraphone*. Musik *Style Tone String* Perpaduan *style song* dan *style tone* memainkan lagu dari awal sampai akhir lagu. *Style song* memainkan akor sedangkan *style tone* memberikan filler pada nada yang panjang. *Orch & horn* berfungsi memberikan *filler* syair lagu pertama birama 3 dan 4, *filler* syair kedua pada birama 7 dan 8. *Orch & Oboe* menghasilkan melodi lagu dari awal sampai akhir, seiring vokal ma-

nusia. *Vibraphone* berfungsi sebagai *filler* syair kedua akhir. *Style Tone String* sebagai *filler* syair ketiga dan keempat. *Vibraphone* : *filler* syair kedua akhir. (7) Setelah selesai proses di atas maka pelaku (vokalis) *on mike* untuk merekam syair lagu. (8) Musik dimainkan *Fade In, Fade Up, fade in to backsound* menggunakan musik *Intro Acompanyemen Style Song RumbaIsland* yang berfungsi juga sebagai musik latar saat NAR menyampaikan materi selanjutnya. (8) Terdapat pengulangan dalam *menyanyikan* lagu. (9) *Ending* lagu diakhiri dengan memainkan secara *Fade In, Fade Up, Fade in to backsound* menggunakan *Ending Acompanyemen Style Song RumbaIsland* yang berfungsi *menyampaikan* informasi bahwa lagu telah selesai. Bagian ini sekaligus sebagai musik latar saat ANNX memberikan informasi bahwa lagu telah selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Frantiska. 2008. One Sound is Worth a Thousand Words: Using and Understanding Audio Files. *The Technology Teacher*. Reston. Vol. 67, Iss. 5; pg. 23,
- 6 pgs. pada <http://proquest.umi.com/pqdweb?index=5&did=1424218741&SrchMode=1&sid=8&Fmt=3&VInst=PROD&VType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1299072218&clientId=68516> (diakses 2 Maret 2011).
- Gestwicki, Carol. 2007. *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development in Early Education*. Third edition. Delmar US.
- Sadiman dkk. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. *Indeks*.
- Smaldino, dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning Nine Edition*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.