

# **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO LAGU ANAK USIA 4-6 TAHUN DI LEMBAGA PAUD AN-NURR**

**Rina Wulandari**

## **Abstrak**

Guru sebagai salah satu stimulator musik pada anak sudah seharusnya memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Terkait hal ini, dalam observasi di lapangan didapatkan masalah bahwa SDM guru PAUD dalam bidang seni musik pada umumnya minim sehingga menyebabkan mengalami kendala saat mengenalkan lagu pada anak. Penelitian ini mencoba untuk menjawab pertanyaan lapangan terkait perlunya pengembangan media audio lagu anak. Pendekatan penelitian menggunakan model pengembangan perekaman musik menggunakan *cool edit pro* model Purwacandra (2007). Hasil akhir adalah media audio lagu anak di An-Nurr yang sesuai dengan kemampuan perkembangan anak terkait musik.

Kata kunci: media audio, lagu anak, usia 4-6 tahun.

## **A. PENDAHULUAN**

### **1 Latar belakang masalah**

Lingkungan merupakan faktor penting dalam proses stimulasi pada anak. Hal ini sebagaimana dikatakan Vygotsky dalam Sujiono (2009:115) menyatakan bahwa kita sebagai orang yang lebih dewasa dibanding anak usia dini merupakan faktor penting dalam perkembangan anak, berikut selengkapnya: "...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...". Terkait dengan pendapat ini maka dapat disimpulkan bahwa guru sebagai bagian dari lingkungan yang berfungsi sebagai stimulator sudah seharusnya menyediakan segala sarana agar perkembangan anak berjalan dengan lancar.

Melihat pendapat di atas, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang terjadi di lapangan yaitu SDM guru yang masih kurang dalam bidang musik dan media audio lagu anak yang belum ada. SDM guru yang kurang dalam bidang seni musik disebabkan karena latar belakang pendidikan guru yang memang tidak

berasal dari bidang seni musik. Dengan adanya kendala ini maka sering terjadi keluhan dari guru PAUD ketika akan melatih anak untuk menyanyi dalam rangka kegiatan-kegiatan terkait musik (lomba, pentas akhir tahun, dan sebagainya). Pada saat observasi di lembaga PAUD nonformal An-Nurr, masalah ini timbul pada rentang usia 4-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan tersebut maka dibutuhkan sebuah produk media audio lagu yang sesuai dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun. Melalui media audio tersebut guru tidak harus menguasai sebuah alat musik ataupun menguasai tentang seni musik itu sendiri sehingga media audio ini dapat digunakan setiap guru dalam proses PBM. Proses produksi media audio lagu menggunakan model *home recording* dari Purwacandra (2007) sehingga produk akhir dari penelitian ini adalah lagu anak dalam bentuk CD berformat MP3.

Berikut Nailly (2009) dalam abstrak tesisnya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar (CD Audio) Pembelajaran Mengapresiasi Geguritan SMP Kelas VII” menunjukkan bahwa setelah menggunakan media CD audio siswa mengalami peningkatan prestasi dalam hal apresiasi geguritan. Selain itu siswa menjadi lebih mudah dalam belajar dan media sangat menarik minat siswa untuk belajar geguritan. Berdasarkan kutipan ini maka media audio pada dasarnya mempunyai manfaat terhadap PBM dengan melalui tahapan pengembangan penelitian yang sesuai.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena kebutuhan lapangan terhadap media audio lagu yang memuat tentang bagaimana cara menstimulasi musik pada anak. Terkait sarana yang pada umumnya adalah CD *Player* dan *soundsystem* maka pengembangan media audio menjadi penting untuk menjawab persoalan di lapangan. SDM guru yang minim dalam musik akan terbantu dengan adanya produk pengembangan ini.

## **2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: “bagaimanakah pengembangan media audio lagu anak usia 4-6 tahun?”

### **3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah cara mengembangkan media audio lagu anak pada rentangan usia 4-6 tahun.

### **4 Manfaat**

Manfaat untuk peneliti

Menambah referensi peneliti pada permasalahan bidang musik yang terjadi di lapangan sehingga kajian terhadap musik untuk anak juga menjadi lebih mendalam.

Manfaat untuk umum

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wacana ataupun sekaligus referensi dalam stimulasi musik pada anak.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. Media Pendidikan**

Sadiman (2009: 6-17) menyatakan bahwa pengertian 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 belajar terjadi. Media pendidikan mempunyai beberapa manfaat 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 kepada anak dalam penelitian ini adalah lagu yang telah disesuaikan dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun. Pesan tersebut dikemas dalam bentuk kepingan *CD (Compact Disc)* yang diperdengarkan menggunakan sarana penyerta yaitu *CD Player* dan *soundsystem*.

### **2. 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 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. 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*). 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*. Terkait kesimpulan di atas, penelitian ini menggunakan data digital audio yang direkam dan disimpan dalam bentuk *CD MP3*.

### **3. Compact Discs**

Smaldino (2008: 284) menyatakan perkembangan teknologi terkait proses pembelajaran khususnya format *Compact Discs (CD)* dan keuntungan penggunaan *CD*, berikut selengkapnya:

*Compact Discs (CD) technology has become a standard format in education. The CD stores the music or other sounds as digitized bit of information. The disc is 4.72 inches (12 centimeters) in diameter, and store up to 80 minutes of information. Users of CDs can quickly locate selections on the discs and can program them to play in any desired sequence. Information can be selectively retrieved by learners or programmed by the instructor. A major advantage of the CD is its resistance to damage. Stains can be washed off, and ordinary scratches do not affect play back. If a*

*scratch does affect the quality of the audio signal, a resin is available to repair the disc. Many computers are equipped to create, or "burn" an audio CD, making it easy for teachers and students to create CD recordings*

Teknologi *Compact Disc (CD)* telah menjadi bentuk standar dalam pendidikan. Menyimpan *CD* musik atau suara lain dalam bentuk bit digital informasi. Disk berdiameter 4,72 inci (12 cm) dan dapat menyimpan informasi hingga 80 menit. Pengguna *CD* dapat dengan cepat menemukan data yang diinginkan dan dapat memprogramnya sesuai urutan yang diinginkan. Informasi dapat diselektif oleh peserta didik atau diprogram oleh instruktur.

Keuntungan penggunaan *CD* adalah resistensi terhadap kerusakan, dapat digunakan berulang-ulang, goresan biasa tidak mempengaruhi saat proses memperdengarkannya, goresan tidak mempengaruhi kualitas sinyal audio. Pada umumnya komputer telah dilengkapi untuk proses pembuatan atau "*burn*" ("membakar") *CD* audio sehingga mudah bagi guru dan siswa untuk rekaman *CD*.

Sungkono (2008: 5-3) menyatakan tentang keunggulan dan kekurangan dalam penggunaan bahan pembelajaran audio, berikut selengkapnya: Kelebihan bahan belajar kaset audio/*CD* antara lain sebagai berikut: (1) memiliki fungsi ganda yaitu untuk merekam, menampilkan rekaman, dan menghapusnya, (2) dapat diputar berulang-ulang, (3) dapat digunakan untuk belajar secara perorangan/mandiri maupun kelompok, (4) mudah diperbanyak dan didistribusikan, (5) mudah digunakan, (6) praktis, karena mudah dibawa-bawa, (7) Pesan/materi pelajaran sudah tetap dan terpatneri, dan (8) suasana dan perilaku pendengar dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik dan efek suara.

Bahan belajar audio/*CD* di samping memiliki kelebihan juga memiliki keterbatasan/kelemahan. Keterbatasan bahan belajar kaset audio/*CD* yaitu: (1) Komunikasi satu arah, (2) hanya mengandalkan indra pendengaran, (3) biaya pengadaan untuk sasaran yang banyak jauh lebih mahal, (4) sulit melakukan perbaikan, karena perbaikan biasanya menuntut diproduksi rekaman baru, (6) Perlu berkali-kali dalam memperkirakan kecepatan penyajian materi verbal, dan (7) daya jangkauannya terbatas

Pendapat lain mengenai alasan penggunaan *CD* yaitu didasarkan pada pendapat Campbell (2010: 423):

*In addition to tutorial types of programs, open-architecture programs expand students' abilities to think in musical sound and construct musical compositions without the need to know myriad complexities of tonal harmony and Standard Western notation. Student also do not have to spend years learning instrumental skill. Technology, through sequencing and printing software, eliminates traditional barriers to music composition by giving students tools to transform their ideas into actual sound, listen to their creations, self-critique...*

Inti dari kutipan di atas adalah bahwa penggunaan beberapa jenis program dalam bentuk *CD* memungkinkan anak untuk berpikir musikal dan menyusun musik tanpa diharuskan untuk memiliki kemampuan musikal dan kemampuan tentang notasi standar dari Barat (*western notation*). Anak juga tidak dituntut harus mampu terlebih dahulu dalam memainkan sebuah alat musik. Teknologi menghasilkan *software* (perangkat lunak) sebagai pengganti cara lama dalam proses penyusunan musik dengan memberikan perangkat kemudahan untuk memindahkan ide anak ke dalam bunyi musikal yang nyata, anak dapat mendengar hasil kreasi mereka, dan mengkritisi hasil kreasi mereka sendiri.

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas maka dapat disimpulkan pengertian dari Compact Disk (*CD*) yaitu penyimpanan data (termasuk suara) dalam bentuk digital informasi. Disk berdiameter 4,72 inci (12 cm) dan dapat menyimpan informasi hingga 80 menit. Pengguna *CD* dapat dengan cepat menemukan data yang diinginkan dan dapat memprogramnya sesuai urutan yang diinginkan beserta kegunaan dan kelemahannya. Melihat kesimpulan pengertian *CD* maka penelitian ini akan menggunakan *CD* sebagai sarana menyimpan file audio dengan berbagai keuntungan yang ada.

#### **4. MP3 (MPEG audio Layer 3)**

Smaldino (2008: 284) menyatakan pengertian dan lingkup tentang MP3, berikut selengkapnya:

*Your computer and the internet can be used to obtain audio files. MP3 (MPEG audio Layer 3) is an audio compression format that makes large audio files available by shrinking them*

*into smaller files that can quickly and easily be captured on the internet. MP3 audio compression technology reduces upload and download time and amount of storage space.*

Komputer dan internet dapat digunakan untuk memperoleh file audio. MP3 (MPEG audio Layer 3) adalah format kompresi audio berbobot kecil dan dapat dengan cepat dan mudah ditangkap di internet. Teknologi kompresi audio dalam bentuk MP3 dapat mengurangi besarnya bobot data ketika akan *upload* dan *download*. Berdasarkan kutipan tersebut maka disimpulkan bahwa MP3 adalah format kompresi audio berbobot kecil dan dapat dengan mudah ditangkap oleh internet. Terkait kesimpulan tersebut maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini berformat MP3 yang disimpan dalam CD (*Compact Disk*). Alasan penggunaan CD yang datanya berformat MP3 adalah bobot MP3 yang relatif lebih kecil sehingga mudah dalam mengoperasikannya dan bahkan CD dapat lebih banyak terisi data dalam format MP3 dengan alasan tersebut.

## **5. Musik untuk anak usia 4-6 tahun**

Alinea ini akan peneliti uraikan berdasarkan perkembangan anak terkait unsur musik. Safriena (1999: 1) menyatakan tentang pengertian musik yaitu salah satu cabang kesenian, sebuah karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang susunan tinggi-rendah nada dalam satu waktu. Musik mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya yang berupa susunan tinggi rendah nada yang tercipta melalui unsur-unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk lagu/ struktur lagu, dan ekspresi.

Irama mempunyai pengertian yaitu salah satu unsur musik dimana irama/ ritme merupakan unsur paling dasar dalam musik. Irama terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu dan panjang pendek (*tempo*) serta adanya aksentuasi dalam ketukan/ pulsa yang ditunjukkan. Irama mencakup pulsa/ ketukan, birama, dan pola irama. Ketentuan pola ritmenya dinyatakan dengan nama seperti: wals, mars, bossanova, dan lainnya. (Safriena, 1999: 1 & 168-169).

*Tempo* adalah istilah dari bahasa Itali yang secara harafiah berarti waktu, di dalam musik menunjukkan pada kecepatan dalam karya musik, yang terdapat

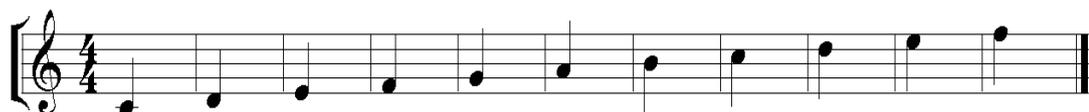
dalam ukuran langkah tertentu. Tempo yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tempo jenis *sedang* (Miller, TT : 24 & Safriena, 1999: 169). Penggunaan tempo *sedang* dalam penelitian ini diperkuat dalam pernyataan Pica (2000: 48) menyatakan bahwa usia 2 tahun anak telah mampu bermusik sederhana. Adapun tempo yang digunakan adalah tempo *sedang*. Dari kesimpulan ini maka mulai usia 2 tahun inilah anak dapat diberikan stimulasi musik sederhana. Mengenai pengertian moderato sebagai tempo *sedang*, Safriena (1999: 273) menyatakan bahwa: "Istilah-istilah ini menggunakan bahasa Itali, tetapi sekarang sudah menjadi istilah musik yang resmi dipakai secara umum". Selanjutnya Safriena (1999: 273) menyatakan bahwa tempo Moderato berarti *sedang*. Miller (TT: 24) menyatakan bahwa tempo Moderato berarti kecepatan *sedang*. Kesimpulan akhir yaitu penggunaan tempo untuk anak adalah *sedang*.

Melodi adalah bagian dari unsur pokok musik. Pengertian dari kata *melodi* adalah sebagai berikut rangkaian nada-nada yang teratur, berirama, mempunyai ragam tinggi-rendah ataupun panjang-pendek, serta mengandung ungkapan suatu gagasan pikiran dan perasaan penciptanya. Terkait dengan melodi maka perlu diingat bahwa ambitus atau wilayah jangkauan nada dalam menyanyi untuk anak mempunyai perbedaan dengan ambitus dewasa (Miller, TT: 37 & Safriena, 1999: 196).

Berikut adalah ambitus anak yang relatif dapat ditirukan anak dengan sempurna dalam lagu:

**Gambar**

Posisi suara anak jenis tinggi (wilayah nadanya antara nada c' – f'")  
dalam garis paranada yang bertanda kunci G



**Gambar**

Posisi suara anak jenis rendah (wilayah nadanya antara nada a – d'")  
dalam garis paranada yang bertanda kunci G



### Gambar

Posisi suara anak jenis tesitura (wilayah nadanya antara nada  $d - b'$ ) dalam garis paranada yang bertanda kunci G



Kassner (2006) dan Gestwicki (2007) menyatakan tentang indikator pencapaian perkembangan musik anak usia 4-6 tahun adalah 1) menunjukkan pengertian kontras suara keras dan lembut, 2) dapat menyanyi dalam wilayah tessitura (dari nada  $d$  sampai nada  $a$ ), 3) memasang dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, pitch dan durasi, dan 4) anak dapat menggunakan suatu pukulan akurat mantap, nyanyian, dan pengulangan irama di (dalam) bernyanyi mereka. Media audio yang dikembangkan memperhatikan indikator pencapaian perkembangan musik anak usia 4-6 tahun tersebut sehingga harapannya adalah selain membantu guru dalam PBM juga sebagai stimulasi yang sesuai terhadap perkembangan anak terkait musik.

Dari kutipan-kutipan di atas maka ketika akan merekam lagu yang telah ada perlu disesuaikan antara unsur musik yang akan digunakan terkait perkembangan anak. *Tempo* yang digunakan adalah *tempo sedang*. Kualitas nada pertama dalam tiap ruas birama (aksen kuat) adalah berkualitas *bunyi* bukan *diam*. Sukat atau tanda birama yang digunakan adalah semua tanda birama dapat digunakan dalam mencipta lagu. Pola irama yang digunakan hendaklah sederhana dan banyak pengulangan. Terkait dengan melodi maka ambitus vokal yang digunakan idealnya menyesuaikan dengan ambitus vokal khusus untuk anak. Dalam pengembangan ini, lagu yang direkam berasal dari lembaga An-Nurr. Berdasarkan kajian teori pada alinea sebelumnya maka lagu yang berasal dari An-Nurr peneliti sesuaikan dengan unsur musik yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga menghasilkan media audio lagu yang sesuai dengan perkembangan anak. Dampaknya adalah anak mudah untuk menirukan lagu tersebut.

## **6. Karakter anak usia 4-6 tahun**

Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri dari anak usia KB (Wulandari, 2011: 49-50) adalah : (1) terdapatnya pemikiran simbolis dan animisme. Simbolis dapat dikaitkan dengan perilaku anak ketika melakukan aktivitas musikal (mengangguk-anggukkan kepala, hentakan kaki, tepukan tangan, dan perpaduan bunyi musikal dari anggota tubuh anak), (2) perkembangan kecerdasan anak diperoleh dari interaksi anak dengan lingkungan anak yang dalam penelitian ini interaksi anak dengan lingkungan terjadi ketika anak mendengarkan lagu, (3) anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Oleh karena itu syair juga terdapat dalam lagu, (4) mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya, (5) proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindera dan diikuti dengan pertanyaan "mengapa", (6) Egosentris, (7) pengulangan digunakan untuk anak dalam belajar, dan (8) mulai dapat membedakan fantasi dengan realistik.

## C. PENGEMBANGAN PEREKAMAN MUSIK

(Kirim ke deniuny@gmail.com)

Perekaman musik dalam pengembangan ini menggunakan model *home* oleh Purwacandra (2007). Implementasi model pengembangan media audio dari Purwacandra lebih dititikberatkan pada kegiatan:

### 1) *Tracking*.

Dilakukan dengan cara;

- 1.1 Klik **file**→**new session**
- 1.2 Pilih **sample rate 44100 Hz** lalu klik **OK**. Pilih rate sesuai kemampuan sound card dan akan tampak tampilan dalam software yang segera membutuhkan langkah berikutnya.
- 1.3 Sebelum mulai mengerjakan perekaman, sebaiknya lakukan penyimpanan/ *save* dengan cara berikut yang fungsinya adalah untuk menyimpan perubahan pada session yang dikerjakan, klik **file** →**save session**
- 1.4 Untuk menyimpan session dengan nama lain maka lakukan klik **file** →**save session as**
- 1.5 Untuk menyimpan semua session yang sedang terbuka lakukan klik **file**→**save all**.
- 1.6 Simpan ke drive yang diinginkan dan berikan nama filenya.  
Tancapkan kabel dari keyboard (peneliti menggunakan Yamaha PSR 970) ke sound card. Buka panel mixer/ volume control dan posisikan mic volume dalam keadaan *selected* yaitu berkualitas diam. Peneliti menggunakan soundcard *Realtek HD Audio Manager*, *select record device* pada *stereo mic* yang secara otomatis mic volume tidak di *select*.
- 1.7 Hal penting adalah tancapkan *headset* pada *soundcard mic* agar kualitas iringan dapat diamati lebih tajam. Hindarkan pengamatan proses perekaman selain menggunakan *headset*.
- 1.8 Rekam iringan sesuai style iringan yang sesuai.
- 1.9 Rekam vocal.

1.10 Selalu lakukan *save* dan pemberian nama *file* pada tiap *tracking* yang dilakukan.

## 2) *Editing*.

*Editing* terdiri dari kegiatan: melihat *waveform* pada *edit view*, mengubah skala *vertical* dan *horizontal*, menyorot/ *select* data audio pada tampilan *waveform*, menyorot/ *select* data audio pada *spectral view*, menggunakan *tool copy, cut, paste, dan delete*, audio clip *properties*, dan *adjust* audio clip volume dan *pan*.

## 3) *Mixing*.

*Mixing* terdiri dari kegiatan: *mixing per track, automated mix, time stretching*, memasukkan *klip audio* kosong, menampilkan klip audio tersembunyi, *remove* dan *destroy clip*, serta *mixdown*.

## 4) *Mastering, burning, dan packing CD*,

Terdiri dari kegiatan: mengatur panjang lagu, mengekualisasi lagu, *compressor*, menyamakan *level* dan *normalize, file formats, mix to tape*, membuat CD audio, membuat *back up data* ke dalam *CD, packing CD*, dan meletakkan data lagu ke internet.

Masing-masing tahapan dapat ditempuh sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Artinya bahwa bisa jadi proses home recording ini tidak sampai pada meletakkan data lagu ke internet namun telah menjawab kebutuhan di lapangan seperti yang terjadi di An-Nurr yaitu bahwa media audio yang peneliti kembangkan telah dapat membantu guru dalam mengenalkan lagu baru pada anak. Manfaat media audio pada guru ini peneliti dapatkan berdasarkan wawancara.

## D. KESIMPULAN

Permasalahan yang ada adalah kurang adanya media audio lagu anak di lembaga A-Nurr yang mengakibatkan guru mengalami kendala dalam mengenalkan lagu yang dimaksud. Berdasarkan masalah yang ada maka peneliti mengembangkan media audio lagu dengan mengkaji berbagai teori terkait permasalahan yang ada. Melalui model pengembangan Purwacandra maka dihasilkan sebuah media audio lagu yang terdapat di An-Nurr sekaligus media

tersebut dapat membantu guru dalam mengenalkan lagu anak di An-Nurr hingga meraih beberapa kejuaraan. Manfaat media audio ini peneliti dapatkan dari wawancara setelah penggunaan media audio lagu tersebut.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Campbell, Patricia Shehan dkk. 2010. *Music in Childhood from Preschool through the Elementary Grades*. Schirmer. Canada USA

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. Available at <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.

Kassner, dkk. 2006. *Music in Childhood from Preschool through the elementary Grades*. Schirmer. Canada.

Miller, Hugh M. (Tanpa Tahun). *Pengantar Apresiasi Musik (Introduction to Music a Guide to Good Listening)*. Terjemahan dari Bahasa Inggris oleh Triyono Bramantyo PS.

Purwacandra, Pandan P. 2007. *Home Recording dengan Adobe audition 1.5*. Penerbit: Andi. Yogyakarta

Sadiman dkk. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta. Rajawali Pers.

Safriena, Rien. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta. TT

Sungkono. TT. *Pengembangan Bahan Pembelajaran Audio-Video*. TT.