

# **PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO DENGAN MODEL PERMAINAN DI TK TUNAS MUDA**

Nurul Husna, Yunita

Institut Agama Islam Darussalam Martapura

Emai: [nurulhusna753@gmail.com](mailto:nurulhusna753@gmail.com)

[Yunita.app13@gmail.com](mailto:Yunita.app13@gmail.com)

## **Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan model dan format media audio permainan ini untuk (1) Mendeskripsikan pemanfaatan media audio permainan dalam pembelajaran anak usia dini di TK Tunas Muda, (2) Untuk menyajikan dan menginformasikan kepada masyarakat pendidikan, khususnya guru TK Tunas Muda untuk mengenal dan memanfaatkan model media audio untuk pembelajaran. Menyediakan model media alternatif berupa media pembelajaran berbasis audio juga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dengan kegiatan bermain. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dalam penelitian ini data dihimpun menggunakan teknik wawancara dan observasi di TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru kecamatan simpang empat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran media audio di TK Tunas Muda seperti senam, menyanyi, menari, mendengarkan lagu-lagu untuk pelatihan agama, kognitif dan lainnya, serta memanfaatkan media audio saat bermain. Media audio permainan di TK Tunas Muda dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema.

***Kata Kunci : Permainan, TK Tunas Muda, Media Audio .***

## **PENDAHULUAN**

Bermain identik dengan dunia anak. Dunia anak adalah sebuah dunia yang unik dan mengasyikkan untuk bermain. Bermain bagi anak adalah suatu aktivitas yang dapat menjadikan anak berlatih untuk pertumbuhannya. Seorang psikolog sosial dari Universitas Utrecht Belanda mengatakan bahwa anak-anak yang gemar bermain akan tumbuh menjadi anak yang selalu gembira, mudah beradaptasi, mudah bekerjasama dan disukai teman-temannya. Penelitiannya membuktikan bahwa mainan yang dipilih dengan baik dapat meningkatkan perkembangan emosi, fisik, sosial dan intelektual, serta berpotensi mengembangkan Intelligence Quotient (IQ). Riset-riset neurologi juga menyiratkan bahwa bermain dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan otak. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa bermain dapat mengaktifkan molekul dalam otak yang memfasilitasi proses

pembelajaran dan daya ingat. Dengan berkembangnya pendidikan di Indonesia, pemerintah telah mencanangkan pendidikan anak usia dini (PAUD).<sup>1</sup>

PAUD bertujuan untuk membina anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Esensi pembelajaran pada PAUD adalah bermain, yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan. Oleh karena itu, sistem pembelajaran yang diterapkan di PAUD prinsip bermain sambil belajar.

Prinsip ini mengandung makna bahwa setiap kegiatan pembelajaran haruslah menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis (Suyanto, 2005). Pendapat Suyanto tersebut di atas adalah sejalan dengan Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.<sup>2</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru/calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara baik berdaya guna dan berhasil guna. Untuk mewujudkan adanya pengembangan dalam proses pembelajaran yang efisien dan lebih efektif yaitu dengan memanfaatkan teknologi berupa animasi, gambar, audio, atau video. Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak sekali macam-macam media

---

<sup>1</sup> Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 190.

<sup>2</sup> Sujiono, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2017), hlm. 3-4.

yang digunakan dan sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media audio.<sup>3</sup>

Tujuan pengembangan model dan format media audio dalam permainan ini untuk menyajikan dan menginformasikan kepada masyarakat pendidikan, khususnya para guru untuk mengenal dan memanfaatkan model media audio untuk pembelajaran. Selain itu, menyediakan model media alternatif berupa media pembelajaran berbasis audio juga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dengan kegiatan bermain.<sup>4</sup>

## **Kajian Teori**

### **1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada Pasal 28 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. PAUD formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Ki Hajar Dewantara dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia yang memiliki konsep bahwa pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta fisik seseorang. Ki Hajar Dewantara beranggapan bahwa pendidikan harus dilakukan melalui lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat (Sujiono, 2009). Tidak hanya dengan pendidikan yang bersifat umum, Ki Hajar Dewantara juga sangat peduli dengan anak usia dini. Sebagai bukti dari kepedulian Ki Hajar Dewantara adalah didirikannya Taman Siswa yang diperuntukkan bagi anak usia dini di bawah 7 tahun

---

<sup>3</sup> Raharjo Puji, *Modul Pembuatan Media Audio Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional, 2019), hlm. 6.

<sup>4</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 10.

dengan nama Taman Anak, yang kemudian diganti namanya menjadi Taman Indria pada tanggal 3 Juli 1922 di Yogyakarta.

Konsep PAUD menurut Ki Hajar Dewantara ialah budi pekerti dan sistem among. Budi pekerti sama dengan moralitas yang berisi adat-istiadat, sopan santun dan perilaku yang dapat membentuk sikap terhadap Tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan alam sekitar. Sedangkan sistem among merupakan suatu metode pembelajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah dan asuh. Dalam sistem among, pendidikan memberikan kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan, dan menghindari perintah dan paksaan.<sup>5</sup>

## **2. Media Audio Pembelajaran**

Salah satu bentuk atau jenis media pembelajaran adalah media audio pembelajaran. Audio berasal dari kata *audible* yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Pengertian audio adalah media audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Munadi, 2008). Jadi, media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan hanya melalui suara. Sedangkan istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya.

Oleh karena itu, jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada anak menggunakan sebuah alat pemutarnya.<sup>6</sup> Secara fisik, media audio pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset audio atau VCD audio dan disajikan dengan menggunakan peralatan tape recorder, VCD player, komputer atau laptop. Media audio mempunyai sifat ciri khas yaitu hanya mengandalkan suara, bersifat personal, cenderung satu arah, dan mampu menggugah imajinasi.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Sujiono, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2017), hlm. 5.

<sup>6</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 67.

<sup>7</sup> Arief Sadirman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2009), hlm. 55.

Selain merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, terdapat pula beberapa pemanfaatan media audio dalam pembelajaran di taman kanak-kanak diantaranya yaitu:

- Untuk kegiatan pengembangan fisik motoric, misal digunakan ketika senam
- Untuk kegiatan pengembangan bahasa anak dengan mendengarkan cerita
- Untuk kegiatan pengembangan seni, misalnya menyanyi, menari, dan mengiringi bermain drama.
- Untuk kegiatan pengembangan sosial emosional, misalnya saat anak bermain drama, dan anak menghayati sesuai alunan music
- Untuk kegiatan pengembangan nilai agama dan moral, misalnya mendengarkan lagu-lagu dan cerita-cerita islami.
- Untuk kegiatan pengembangan kognitif, misalnya digunakan untuk mengenal abjad dan angka menggunakan lagu-lagu. Sehingga anak-anak akan tetap merasa senang.<sup>8</sup>

Adapun fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.<sup>9</sup>

### **3. Bermain**

Pada umumnya, anak-anak memanfaatkan sebagian waktunya untuk bermain sehingga bermain selalu melekat pada dunia anak. Fungsi Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

- a. Kemampuan Motorik Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.
- b. Kemampuan Kognitif Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengar untuk mengetahui sifat-sifat objek.
- c. Bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal ini merupakan tahap awal perkembangan moral.

---

<sup>8</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), hlm.106.

<sup>9</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 78.

- d. Kemampuan Bahasa Pada saat bermain, anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.
- e. Kemampuan Sosial Pada saat anak bermain, anak berinteraksi dengan anak yang lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Upaya pembinaan anak dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Tujuannya adalah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, maupun informal. Sehubungan dengan hal ini, maka sistem pembelajaran yang diterapkan adalah bermain sambil belajar.

Dengan pembelajaran bermain diharapkan anak dapat belajar dengan senang, bebas tanpa paksaan sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik, afektif, bahasa, kognitif dan sosial anak. Bermain sambil belajar dalam kegiatan pembelajaran di PAUD dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan media, yang diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar di PAUD.<sup>10</sup>

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta media internet. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa hasil wawancara, tulisan, dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan untuk memahami masalah social berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dengan sebuah latar ilmiah. Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang diperoleh melalui wawancara dan sumber data sekunder yang diperoleh melalui media online. Setiap informasi yang ditemukan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat hasil wawancara dan penelitian sebagai bukti konkret untuk menganalisis data.

---

<sup>10</sup> Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 199-200.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di TK Tunas Muda yang beralamatkan di Jl. Rawa-rawa, Desa Sungkai Baru Kec. Simpang Empat Kab. Banjar Prov. Kalimantan Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada hari rabu 30 mei 2023. Adapun informan dalam penelitian ini adalah Ibu Khairunnisa selaku guru dikelas B. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media audio dengan permainan dalam pembelajaran anak usia dini di TK Tunas Muda. Mengingat penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif, maka instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, peneliti yang datang sendiri ke lokasi, melakukan observasi, memilih informan serta melakukan wawancara dengan informan.

## **Hasil & Pembahasan**

### **1. Pemanfaatan Media Audio di TK Tunas Muda**

Media audio ialah sebuah media yang digunakan dengan cara mendengarkan. Dengan kata lain, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti salon, radio, tape recorder, dan benda-benda lain yang menghasilkan suara. Dalam pendidikan anak usia dini media ini sangat cocok digunakan pada saat menyampaikan materi dengan metode bercerita, bernyanyi, atau menari. Media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar.<sup>11</sup>

Terdapat beberapa manfaat yang akan diperoleh jika memanfaatkan media audio sebagai media pembelajaran. Selain merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, tugas pendidik juga akan lebih ringan dibandingkan dengan tanpa menggunakan media audio. Selain itu, media audio juga akan membantu membangun semangat anak agar lebih antusias dalam berkegiatan, karena media audio dalam pembelajaran anak usia dini identik dengan bunyi, lagu, dan suara yang menyenangkan.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru, Ibu Khairunnisa guru dikelas B menjelaskan, bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio ini lebih sering dilakukan pada saat jadwal olahraga. Anak-anak di TK Tunas Muda sangat antusias dan merasa gembira jika pembelajaran menggunakan media audio dilaksanakan. Ibu Khairunnisa dan guru lainnya, melakukan implementasi pemanfaatan media audio dalam pembelajaran seperti

---

<sup>11</sup> Muhammad Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), hlm. 200.

<sup>12</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1997), hlm. 129.

senam, menyanyi, menari, mendengarkan lagu-lagu untuk pelatihan agama, kognitif dan lainnya, serta memanfaatkan media audio saat bermain. Dimulai dengan melakukan beberapa kegiatan, diantaranya yaitu melaksanakan kegiatan pembukaan seperti mengucapkan salam, menyapa anak, mengiri daftar hadir, dan berdoa. Kemudian melakukan pembiasaan seperti melakukan tepuk, dan sebagainya.

## **2. Pembelajaran Media Audio Permainan di TK Tunas Muda**

Di TK Tunas Muda menerapkan prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar secara interaktif, sehingga melalui kegiatan bermain memungkinkan anak-anak saling berinteraksi, baik dengan teman maupun pendidik. Sesuai dengan prinsip yang demikian ini, maka di TK Tunas Muda saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio dikaitkan pula dengan kegiatan bermain. Dalam rangka pemanfaatan media audio permainan dalam kegiatan pembelajaran di TK Tunas Muda, diperlukan berbagai sarana berupa listrik atau baterai sebagai sumber tenaga pemutar alat-alat elektronik yang akan digunakan, dan pemutar CD, baik yang berupa CD player, komputer/laptop/notebook, dan salon atau pemutar MP3.

Kegiatan penggunaan media audio salon yang dilakukan di TK Tunas Muda yaitu seperti melakukan senam setiap pagi dijadwal olahraga. Selain menyenangkan bagi anak, senam merupakan salah satu kegiatan yang mampu mengembangkan aspek fisik anak. Guru memutar musik senam yang sesuai dengan anak usia dini dan sudah biasa dipakai di TK Tunas Muda sehingga anak sudah cukup menguasai gerakan. Meski masih ada beberapa anak yang terlihat tidak fokus mengikuti gerakan senam.

Selain itu, media audio salon juga dipakai dalam kegiatan belajar sambil bermain, contohnya dalam permainan tongkat ajaib yang dilakukan di TK Tunas Muda. Adapun cara mainnya yaitu guru mengatur posisi duduk anak secara melingkar dan mengatur jarak duduk setiap anak sehingga anak bisa leluasa bermain atau bergerak. Kemudian guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak tentang tema dan sub tema yang akan disampaikan dalam permainan.

Guru memotivasi anak agar aktif mengikuti permainan yang akan dilakukan. Kemudian guru menjelaskan peraturan permainan yaitu lagu-lagu akan diputar menggunakan handphone yang sudah disambungkan ke salon, sepanjang lagu diputar anak menyanyi bersama sambil menggilirkan sebuah tongkat keteman disampingnya, apabila lagu habis dan berhenti disalah satu anak, maka anak tersebut akan mendapatkan tantangan atau



pertanyaan dari guru misal menirukan suara binatang ataupun menyebutkan nama-nama binatang darat.

Guru mengawasi dan membantu siswa memahami permainan, bahkan Ibu Khairunnisa selaku guru dikelas B juga ikut melakukan permainan. Permainan tersebut dilakukan oleh anak-anak di TK Tunas Muda dengan penuh antusias dan penuh kegembiraan. Permainan dilakukan dengan memutar lagu-lagu berbeda agar anak tidak bosan. Setelah Memanfaatkan media audio dengan permainan selesai, guru mengulas kembali isi materi dalam permainan. Seperti memberikan penjelasan lebih luas kepada anak mengenai tantangan atau pertanyaan yang diberikan guru saat bermain. Guru meminta siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum di pahami.

Permainan ini untuk mengembangkan fisik motorik dengan menggerakkan tangan saat menggilirkan tongkat keteman, pengembangan sosial emosional pada saat dalam lingkaran, pengembangan nilai-nilai moral dan agama pada saat menyanyikan lagu-lagu islami, pengembangan kognitif pada saat melakukan tantangan, serta untuk pengembangan bahasa pada anak saat menyanyi dan menjawab pertanyaan.<sup>13</sup>

**Dokumentasi pemanfaatan pembelajaran media audio dengan model  
permainan di TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru**



---

<sup>13</sup> Wawancara Ibu Khairunnisa Guru TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru, Pada Hari Selasa 30 Mei 2023.



## Kesimpulan

Media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada anak menggunakan sebuah alat pemutarnya. Fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Adapun bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi di TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru Kec. Simpang Empat, pada hari rabu 30 mei 2023. Adapun informan dalam penelitian ini adalah guru dikelas B.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media audio dengan permainan dalam pembelajaran anak usia dini di TK Tunas Muda. Implementasi pemanfaatan media audio dalam pembelajaran di TK Tunas Muda seperti senam, menyanyi, menari, mendengarkan lagu-lagu untuk pelatihan agama, kognitif dan lainnya, serta memanfaatkan media audio saat bermain. Pembelajaran media audio dengan permainan dilakukan oleh anak-anak di TK Tunas Muda dengan penuh antusias dan penuh kegembiraan. Media audio permainan dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema

## Daftar Pustaka

- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Fadillah, Muhammad, (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Kustiawan, Usep, (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra
- Munadi, Yudhi, (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Raharjo Puji, *Modul Pembuatan Media Audio Pembelajaran*, Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sadirman, Arief dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, (1997). *Media Pengajaran*, Bandung: CV Sinar Baru, 1997.
- Sujiono, (2017). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks
- Wawancara Ibu Khairunnisa Guru TK Tunas Muda Desa Sungkai Baru, pada tanggal 30 mei 2023.