ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
page 1286-1295
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengembangan Pattern Sound Safari untuk Mengenalkan Konsep Pola pada Anak Usia Dini

Ayu Asqy Qury [a]✉, **Dian Kristiana** [b], **Nurtina Irsad Rusdiani** [c]
[a b c] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pattern Sound Safari untuk mengenalkan konsep pola pada anak usia dini. Pengembangan dilakukan untuk melatih daya ingat pendengaran anak dalam memahami urutan pola melalui suara, sekaligus melengkapi jenis media pembelajaran yang sudah ada di sekolah agar anak tidak hanya belajar pola melalui benda fisik dan gambar, tetapi juga melalui suara. Metode yang digunakan adalah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Dharma Wanita Jalen, Ponorogo. Data dikumpulkan melalui proses penilaian oleh ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan alat, serta observasi langsung dan dokumentasi saat siswa melakukan uji coba penggunaan media di kelas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pada tahap analisis dan desain, pembelajaran pola sebelumnya diketahui hanya mengandalkan media visual sehingga anak kurang melatih daya ingat suara, sehingga dirancang media yang menggabungkan stik, suara hewan, kartu gambar, dan buku panduan sebagai petunjuk penggunaan media.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Alat Peraga Edukatif, Pattern Sound Safari, Anak Usia Dini.*

Abstract

This study aims to develop a Pattern Sound Safari learning media to introduce the concept of patterns to early childhood. The development was carried out to train children's auditory memory in understanding the sequence of patterns through sound, while also complementing the types of learning media already available in schools so that children not only learn patterns through physical objects and images, but also through sound. The method used is development using the ADDIE model. The subjects of this study were group B students at Dharma Wanita Jalen Kindergarten, Ponorogo. Data were collected through an assessment process by material experts and media experts to test the feasibility of the tool, as well as direct observation and documentation when students conducted trials of the media use in class. The research findings showed that in the analysis and design stages, previous pattern learning was known to only rely on visual media so that children did not train their sound memory, so a media was designed that combined sticks, animal sounds, picture cards, and a guidebook as instructions for using the media.

Keywords: *Learning Media, Educational Teaching Aids, Pattern Sound Safari, Early Childhood.*

Copyright (c) 2026 Ayu Asqy Qury, et al.
✉ Corresponding author :
E-mail address: ayasqy@gmail.com (Ponorogo, Jawa Timur)
Received 19 January 2026, Accepted 1 March 2026, Published 11 April 2026

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan digitalisasi global telah membawa dampak pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Di era abad ke-21, anak dituntut memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif, dan berkembang sesuai kemajuan teknologi informasi. Salah satu keterampilan dasar yang perlu dibangun sejak dini yakni keterampilan mengenal pola, karena pola merupakan fondasi berpikir logis dan awal dari pemahaman konsep matematika. Menurut (Fauziyah et al., 2024),

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

pengenalan pola berperan penting dalam menumbuhkan kecerdasan logika matematika anak, sebab melalui kegiatan menyusun dan memperkirakan pola, anak belajar berpikir sistematis serta memahami keteraturan di sekitarnya. Hal ini diperkuat oleh (Yuriansa, 2023) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif dalam bermain pola membantu anak menyelesaikan solusi sederhana melalui aktivitas sehari-hari.

Pembelajaran pola bagi anak usia dini tidak hanya menekankan pada pengulangan visual seperti warna dan bentuk, melainkan harus mengintegrasikan berbagai aspek sensorik. Melalui pengalaman multisensori, anak dapat lebih mudah memahami pola secara bermakna. Menurut (Ayuni et al., 2022)**,** konsep pola mencakup urutan angka, warna, bentuk, gerakan, atau suara yang berulang secara teratur dan dapat diprediksi. Hal ini didukung oleh (Apriani & Pratiwi, 2025) yang menyatakan bahwa pendidikan matematika pada anak usia dini diarahkan untuk membentuk dasar kemampuan berpikir logis dan kritis melalui kegiatan bermain yang bersifat menyenangkan serta bermakna sesuai tahap perkembangan anak. Pengenalan pola yang dikemas secara interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Searah dengan pandangan (Astrid Adisty et al., 2021) yang membuktikan bahwa kegiatan mengenal pola seharusnya dilakukan secara bertahap, mulai dari pola sederhana hingga kompleks seperti pola ABCD-ABCD sesuai usia anak 5–6 tahun.

Dalam praktiknya, pembelajaran pola di berbagai lembaga PAUD masih belum memiliki variasi aktivitas yang memungkinkan anak mengeksplorasi pola melalui pengalaman langsung. Kegiatan pembelajaran pola selama ini masih sebatas menggunakan alat peraga (APE) yang hanya berfokus pada aktivitas mengurutkan benda secara penglihatan atau visual. Ketersediaan alat peraga yang ada belum menyentuh aspek multisensori secara utuh, terutama yang melibatkan stimulasi pendengaran atau suara. Guru cenderung menggunakan media umum yang hanya sebatas mengurutkan benda saja (seperti ukuran atau warna) tanpa adanya urutan suara. Hal ini menyebabkan kesempatan eksplorasi melalui media yang lebih nyata masih terbatas karena jenis alat peraga yang tersedia belum beragam. (Yunitasari, 2023) mengungkapkan bahwa kurangnya pilihan media yang menarik membuat anak mudah teralihkan perhatiannya karena merasa bosan.

Temuan ini selaras sejalan dengan penelitian (Yuliani et al., 2024)**,** yang mengungkapkan bahwasannya kegiatan di PAUD umumnya belum inovatif karena guru belum banyak memanfaatkan media yang lebih interaktif untuk memicu kreativitas. Hal ini berdampak pada keterlibatan anak yang belum optimal dalam membangun pemahaman konsep pola. (Astrid Adisty et al., 2021) juga mencatat bahwa sebagian besar aktivitas masih fokus pada kegiatan meniru urutan benda yang sudah ada, sehingga ruang bagi anak untuk melatih daya ingat dan kemampuan mendengarkan dalam menciptakan pola belum sepenuhnya tersedia, sehingga ruang bagi anak untuk menciptakan, memodifikasi, atau memprediksi pola baru belum sepenuhnya tersedia. Kurangnya variasi ini juga disoroti oleh (Rahakbauw et al., 2022) yang melihat rendahnya kemampuan menyusun pola jika model pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat anak.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sarana edukasi yang tidak hanya meringankan guru memberikan contoh, melainkan juga mendorong anak untuk aktif mengasah daya ingat melalui pengalaman nyata yang melibatkan pendengaran. Di sinilah peran guru menjadi penting dalam menyediakan aktivitas yang memungkinkan anak bereksplorasi menggunakan media yang lebih menarik. Media *Pattern Sound Safari* dirancang sebagai salah satu alternatif yang menghadirkan pengalaman bermain sambil belajar melalui kombinasi bunyi dan irama, sehingga anak dapat memahami konsep keteraturan secara lebih nyata. Menurut (Salna, 2024)**,** pengenalan konsep matematika, termasuk pola, akan lebih efektif apabila menggunakan alat peraga atau media interaktif yang mampu menstimulasi pancaindra dan menumbuhkan dorongan semangat anak. Hal ini diperkuat oleh (Pendidikan & Usia, 2024) bahwa media audiovisual yang menggabungkan unsur suara sangat potensial membuat anak lebih antusias.

Sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran pola yang lebih bervariasi, Pattern Sound Safari dikembangkan dengan memanfaatkan urutan suara hewan sebagai dasar kegiatan belajar. Anak terlebih dahulu mendengarkan rangkaian bunyi yang menuntut penggunaan daya ingat auditif sebelum menyusun kartu gambar sesuai urutan suara. Aktivitas ini memberi kesempatan kepada anak untuk melatih perhatian, mengingat urutan secara sistematis, dan memahami pola secara lebih bermakna. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada pengurutan benda fisik, melainkan mengembangkan pemahaman keteraturan melalui pengalaman mendengarkan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa pengembangan logika anak dapat distimulasi melalui aktivitas penemuan pola yang menyenangkan (Haloho & Kunci, 2022). Melalui penyajian pola dari tingkat sederhana hingga lebih kompleks, media ini memberikan fleksibilitas bagi guru sekaligus membantu anak memahami keteraturan secara bertahap dan terarah (Pembelajaran et al., 2024)**.**

Dalam pengembangan media pembelajaran, diperlukan landasan yang sistematis agar produk yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan anak. Pendekatan pengembangan ini difokuskan pada

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

terciptanya media yang tidak hanya valid secara instruksional, tetapi juga praktis dan efektif saat digunakan di lingkungan PAUD. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap elemen media mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak secara optimal, sejalan dengan prinsip pengembangan alat peraga edukatif yang menekankan pada tahapan perencanaan yang matang serta penilaian ahli untuk menjamin kualitas materi dan desainnya (Haloho & Kunci, 2022).

Berdasarkan prinsip pengembangan tersebut, diperlukan bahan ajar yang tidak hanya memberikan contoh pola statis, melainka juga mengajak anak terlibat langsung melalui aktivitas yang menuntut perhatian dan pemahaman urutan. Para ahli pendidikan menyatakan bahwa media yang berkualitas harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengaplikasikannya secara mandiri agar penyerapan pembelajaran lebih optimal. Pandangan ini memperkuat kebutuhan akan media yang memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, penggunaan media permainan yang tepat juga berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan interaksi dan komunikasi yang efektif bagi anak usia dini selama proses belajar berlangsung (Anak et al., 2024).

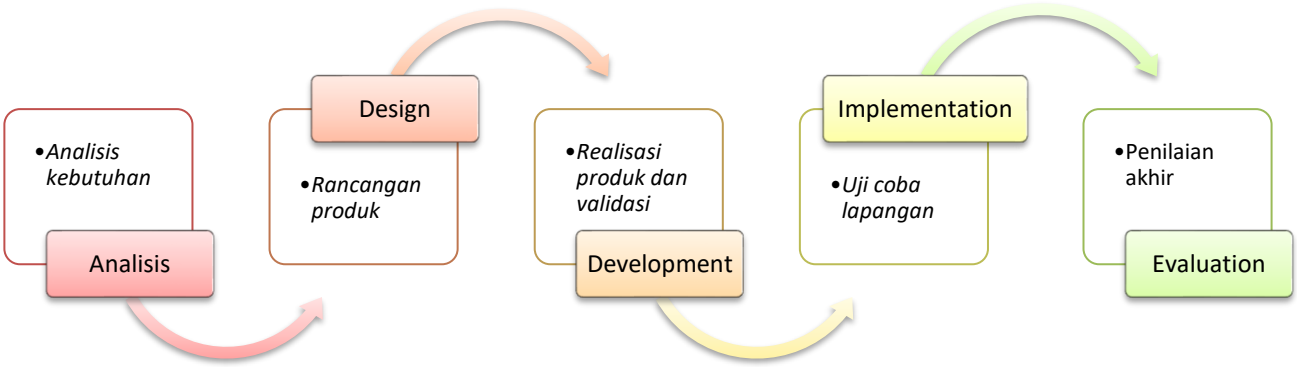
Sejalan dengan hal tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah pengembangan media berbasis suara yang dapat membantu anak mengenali dan menyusun pola sederhana secara tepat, sekaligus mendukung guru dalam menyediakan perangkat pembelajaran yang adaptif. Penggunaan bahan yang aman serta desain yang menarik menjadi standar utama dalam menciptakan media yang mampu memicu minat belajar anak tanpa mengabaikan aspek fungsionalnya (Putri et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan keseluruhan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar variatif menjadi semakin diperlukan. Stimulasi multisensori melalui media interaktif dapat membantu anak memahami konsep dasar matematika secara lebih bermakna (Salna, 2024). Pernyataan ini menunjukkan bahwa penyediaan media yang melibatkan aktivitas mendengarkan dan menyusun kembali urutan merupakan pendekatan yang seimbang untuk mempertajam daya ingat dan karakter belajar anak usia dini, sebagaimana upaya meletakkan fondasi penalaran logis bagi anak melalui serangkaian kegiatan bermain yang edukatif serta memberikan pengalaman yang mendalam (Apriani & Pratiwi, 2025) atau melalui penggunaan media kreatif lainnya dalam menarik minat belajar (Kurniati et al., 2022). Oleh karena itu, *Pattern Sound Safari* dikembangkan sebagai media yang diharapkan mampu membantu anak mengenal konsep pola melalui pengalaman auditif yang sederhana namun efektif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul: "Pengembangan Pattern Sound Safari untuk Mengenalkan Konsep Pola pada Anak Usia Dini."

Metodologi

Penelitian ini dijalankan menggunakan skema penelitian pengembangan (Research and Development). Mengacu pada pendapat Sugiyono (2019), penggunaan metode ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk inovatif dan mengukur sejauh mana produk tersebut layak untuk diimplementasikan di lapangan serta menilai kelayakan produk tersebut. Kerangka kerja yang diimplementasikan adalah model ADDIE, yang mengarahkan proses pengembangan melalui lima fase sistematis mulai dari analisis kebutuhan (*Analyze*), perancangan konsep (*Design*), realisasi produk (*Development*), uji coba lapangan (*Implementation*), hingga penilaian akhir (*Evaluation*). Namun, pada penelitian ini pengembangan dibatasi pada tahap Analyze, Design, Development, dan Validasi Ahli, sedangkan tahap Implementation dan Evaluation direncanakan pada penelitian lanjutan setelah media dinyatakan layak digunakan. Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Jalen, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo, dengan subjek penelitian guru Kelompok B sebagai pengguna media pembelajaran. Pengujian kualitas produk dilakukan melalui lembar validasi yang diisi oleh para profesional di bidangnya. Penilaian tersebut berfokus pada kelayakan produk dari aspek kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan agar media *Pattern Sound Safari* memenuhi standar pembelajaran yang efektif. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan skor dan masukan dari para ahli sebagai upaya menguji kualitas serta validitas produk pembelajaran yang telah dirancang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Hasil dan Pembahasan

Melalui metode *Research and Development* (R&D), riset ini bertujuan melahirkan sebuah inovasi media pembelajaran pola yang mengandalkan stimulasi suara untuk anak usia dini. Prosedur pengembangan media tersebut dipandu oleh model ADDIE, yang mencakup rangkaian tahapan mulai dari analisis kebutuhan, pendesainan konsep, pembuatan produk, uji coba di lapangan, hingga tahap evaluasi menyeluruh. Menurut (Pembelajaran et al., 2024) serta (Lewa et al., 2023), model ADDIE merupakan kerangka kerja yang sistematis untuk menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas. Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan.

Tahap Analisis (Analyze)

Hasil penelitian ini diawali dari temuan kondisi pembelajaran pola pada anak usia dini yang dihimpun berdasarkan hasil pengamatan lapangan, serta penelusuran dokumen terkait di TK Dharma Wanita Jalen pada bulan November 2025. Guru kelompok B yang mengajar 11 anak usia 5–6 tahun menyampaikan bahwa pembelajaran pola selama ini masih sangat bergantung pada alat peraga yang bersifat visual saja, seperti mengurutkan benda-benda berdasarkan warna atau bentuk tertentu. Temuan ini sejalan dengan observasi (Yunitasari, 2023) bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan media yang nyata membuat perhatian anak mudah teralihkan karena proses yang kurang variatif.

Pembelajaran pola yang dilaksanakan di kelas berjalan dengan cukup baik, namun anak cenderung hanya mengikuti contoh urutan benda yang sudah tersedia. Anak lebih banyak meniru apa yang ditampilkan oleh guru menggunakan media umum yang ada, sehingga keterlibatan anak dalam mengasah daya ingat dan logika urutan masih terbatas. Hal ini sebagaimana dicatat oleh (Astrid Adisty et al., 2021), bahwa ruang bagi anak untuk menciptakan atau memodifikasi pola baru belum sepenuhnya tersedia jika hanya terpaku pada penyalinan.

Temuan lapangan juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pola belum memberikan variasi aktivitas yang melibatkan pengalaman multisensori, khususnya melalui rangsangan pendengaran. Guru cenderung menggunakan media umum yang hanya sebatas mengurutkan benda saja (seperti ukuran atau warna) tanpa adanya urutan suara. Akibatnya, anak belum memperoleh kesempatan untuk melatih daya ingat auditif mereka dengan mengenali pola melalui bunyi. Hal ini menyebabkan pengalaman belajar anak masih didominasi oleh aktivitas melihat saja, sehingga pembelajaran pola menjadi kurang menstimulasi kemampuan berpikir logis secara optimal. Padahal, menurut (Ayuni et al., 2022) konsep pola seharusnya mencakup urutan bunyi dan gerakan agar lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang ditemukan kondisi yang melandasi riset ini yaitu masih minimnya ketersediaan alat peraga edukatif (APE) yang mampu melatih daya ingat suara anak dalam menyusun urutan secara nyata. Permasalahan ini mengarah pada upaya membantu anak memahami konsep keteraturan melalui kekuatan daya ingat suara secara lebih nyata. Hal ini didukung oleh (Salna, 2024) yang menyatakan bahwa alat peraga interaktif sangat diperlukan untuk menanamkan konsep matematika dasar.

Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media Pattern Sound Safari. Media ini dirancang agar anak dapat melampaui sekadar mengurutkan benda fisik dengan cara mendengarkan rangkaian suara dan mengingat urutannya sebelum menyusun kartu gambar. Pengembangan media diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bertahap dan memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam proses mengenal pola, sejalan dengan pentingnya stimulasi kecerdasan logika matematika (Fauziyah et al., 2024).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Tahap Desain (Design)

Merujuk pada temuan dari proses analisis yang telah dilakukan, terlihat bahwa anak usia dini memerlukan alat peraga pendidikan yang mampu menciptakan stimulasi pengalaman belajar multisensori kepada anak yang lebih beragam. Selama ini, pembelajaran pola masih didominasi oleh kegiatan visual, sehingga anak belum banyak dilibatkan dalam aktivitas yang memanfaatkan indra pendengaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pola akan lebih bermakna apabila disajikan melalui pendekatan multisensori yang memungkinkan anak belajar dengan cara mendengarkan, melihat, dan menyusun secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan (Apriani & Pratiwi, 2025) bahwa pengenalan matematika bagi anak usia dini harus difokuskan pada penguatan kerangka berpikir logis, yang disajikan melalui aktivitas bermain yang menggembirakan serta memiliki nilai kebermaknaan bagi perkembangannya.

Kebutuhan tersebut kemudian menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran *Pattern Sound Safari*. Media ini dirancang sebagai sarana pengenalan konsep pola yang memanfaatkan urutan suara hewan sebagai stimulus utama. Anak terlebih dahulu mendengarkan rangkaian bunyi, kemudian menghubungkan bunyi tersebut dengan kartu gambar yang sesuai. Melalui cara ini, anak tidak hanya mengikuti contoh pola yang sudah tersedia, tetapi juga dilibatkan dalam proses memahami urutan melalui pengalaman mendengarkan dan menyusun secara bertahap. Sebagaimana dijelaskan oleh (Haloho & Kunci, 2022) pengembangan logika anak dapat distimulasi melalui aktivitas penemuan pola dan hubungan logis yang dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat.

Perancangan media *Pattern Sound Safari* difokuskan pada penyusunan komponen yang sederhana dan mudah digunakan oleh anak usia 5–6 tahun. Media terdiri atas perangkat suara dengan kode stik yang berfungsi untuk memutar bunyi hewan, serta seperangkat kartu gambar sebagai representasi visual dari suara yang didengar. Setiap komponen dirancang dengan mempertimbangkan keamanan, ukuran, dan tampilan yang menarik agar anak dapat berinteraksi dengan media secara nyaman. Penggunaan alat peraga nyata dalam perancangan ini sangat penting, karena terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak (Putri et al., 2023).

Rancangan media Pattern Sound Safari dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 2. Kode Pola

Gambar 3. Rekaman Suara Hewan

Gambar 4. Kartu Gambar

Gambar 5. Hasil Media Pattern Sound Safari

Selain media utama, perancangan juga mencakup penyusunan buku panduan penggunaan sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran. Buku panduan ini berisi penjelasan tujuan pembelajaran, konsep pola yang dikenalkan, serta langkah-langkah penggunaan media secara runtut. Penyusunan buku panduan dimaksudkan untuk membantu guru memahami alur kegiatan dan memastikan bahwa penggunaan media *Pattern Sound Safari* guna memenuhi target kompetensi pembelajaran yang telah direncanakan.

Desain buku panduan penggunaan media Pattern Sound Safari dapat dilihat sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Gambar 6. Buku Panduan

Melalui tahap perancangan ini, media dan buku panduan disusun sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Perancangan tersebut diarahkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran pola yang ditemukan pada tahap analisis, dan sanggup menciptakan aktivitas eksplorasi yang lebih mendalam serta relevan dengan kebutuhan maupun karakter unik anak usia dini.

Tahap Pengembangan (Development)

Selanjutnya melalui tahap analisis dan perancangan, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan proyek media pembelajaran yang telah diformulasikan menjadi satu kesatuan produk jadi yang berbentuk media *Pattern Sound Safari*. Media ini dikembangkan sebagai media permainan edukatif berbasis suara yang dirancang untuk memfasilitasi pengenalan konsep urutan pola kepada anak-anak pada masa awal pertumbuhan, khususnya bagi anak usia 5–6 tahun. Sebagaimana dijelaskan (Pendidikan & Usia, 2024), penggunaan unsur suara sangat potensial membuat anak lebih antusias.

Tahap pengembangan dimaksudkan untuk mengidentifikasi sejauh mana kepantasan operasional media *Pattern Sound Safari* sebelum perangkat tersebut difungsikan sebagai sarana penunjang dalam aktivitas edukatif. Media yang telah dibuat kemudian didukung dengan ketersediaan buku pedoman penggunaan untuk memberikan kemudahan akses bagi praktisi pendidikan dalam memahami langkah-langkah permainan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, media divalidasi oleh validator ahli untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Penglibatan validator ini sesuai dengan prosedur pengembangan sistematis untuk menghasilkan produk yang valid (Matematika & Usia, 2021; Ramadhani al., 2024).

Validator dalam penelitian ini terdiri atas satu orang pihak validator dengan kepakaran pada aspek isi materi serta aspek pengembangan media. Validator tersebut merupakan dosen yang dibekali dengan kompetensi serta latar belakang praktik yang mendalam dalam dunia pendidikan prasekolah serta pengembangan media pembelajaran. Keahlian sebagai ahli materi ditunjukkan melalui pemahaman terhadap karakteristik anak usia dini, kesesuaian materi pembelajaran pola dengan tahap perkembangan anak, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, keahlian sebagai ahli media ditunjukkan melalui pengalaman dalam merancang, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang menarik, aman, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Proses validasi dilakukan dengan cara mendatangi validator secara langsung dan memperlihatkan media *Pattern Sound Safari* untuk memperoleh penilaian dan masukan terkait kelayakan isi materi, tampilan media, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan lembar validasi sebagai instrumen utama dalam proses verifikasi produk. Penentuan skor jawaban mengacu pada model skala Likert dengan lima pilihan tingkatan, yakni: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), serta tidak baik (1). Penilaian dari validator digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta menjadi dasar dalam melakukan revisi produk agar mudah diaplikasikan secara mandiri oleh anak, sesuai prinsip (Masrifah et al., 2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Validasi Ahli Materi

Peninjauan oleh ahli materi dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji kualitas kesesuaian isi materi, kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian konsep pola dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, serta keterpaduan antara tujuan pembelajaran dan aktivitas permainan dalam media Pattern Sound Safari. Validasi ahli materi dilaksanakan pada bulan November 2025 oleh dosen PG PAUD sebagai validator ahli materi.

Melalui proses peninjauan oleh ahli materi, peneliti memperoleh hasil yang menunjukkan masukan bahwa secara umum materi yang disajikan dalam media Pattern Sound Safari sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pengenalan pola pada anak usia dini. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penjelasan tata cara permainan dalam buku panduan perlu dibuat lebih rinci dan sederhana agar mudah dipahami oleh guru dan anak. Selain itu, gambar pada buku panduan perlu diperjelas agar lebih mendukung pemahaman anak dalam mengikuti alur permainan.

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor
Jumlah Skor Diperoleh	75
Skor Mksimal	75
Persentase Kelayakan	100%
Kategori	Sangat Layak

Proses menghitung persentase menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\boldsymbol{Nilai\ Yang\ Didapat}}{\boldsymbol{Nilai\ Ideal}} = \frac{\boldsymbol{f}}{\boldsymbol{n}} \times \mathbf{100\%}$$

Data pada Tabel 1 mengonfirmasi bahwa tingkat validitas dari sisi materi pembelajaran berada pada angka persentase kelayakan sejumlah 100%, sehingga media Pattern Sound Safari memenuhi parameter sangat layak berdasarkan standar kriteria kelayakan yang ditetapkan untuk digunakan dengan perbaikan sesuai saran validator.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur aspek tampilan, ukuran media, kepraktisan penggunaan, keamanan media, serta kemudahan media untuk dibawa dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Validasi ahli media dilaksanakan pada bulan November 2025 oleh guru TK sebagai validator ahli media.

Melalui tinjauan teknis yang diberikan oleh validator media, peneliti memperoleh temuan berupa, media Pattern Sound Safari dinilai menarik dan memiliki konsep yang selaras dengan profil perkembangan dan kebutuhan peserta didik prasekolah. Namun, validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain ukuran kode stik perlu diperbesar agar mudah digunakan anak, tempat penyimpanan media perlu dibuat lebih luas, serta desain media perlu disederhanakan agar tidak terlalu rumit dan mudah dibawa oleh guru.

Hasil rekapitulasi rincian data hasil verifikasi oleh pakar media dipaparkan melalui tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Madia

Aspek Penilaian	Skor
Jumlah Skor Diperoleh	87
Skor Mksimal	95
Persentase Kelayakan	91%
Kategori	Sangat Layak

Proses menghitung persentase menggunakan rumus berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

$$\frac{\textbf{Nilai Yang Didapat}}{\textbf{Nilai Ideal}} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Berdasarkan Tabel 2, skor akhir yang diberikan oleh validator media menunjukkan capaian kelayakan pada angka 91%, sehingga media Pattern Sound Safari termasuk dalam masuk dalam kualifikasi sangat layak untuk digunakan, namun tetap memperhatikan penyempurnaan aspek tertentu sesuai arahan pakar.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media *Pattern Sound Safari* yang telah memperoleh status validasi dari validator ahli materi dan ahli media. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta melihat respons anak dan guru terhadap instrumen media yang telah disusun. Proses ini ditujukan untuk mengidentifikasi mengetahui kepraktisan dan keberfungsian media dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Implementasi media *Pattern Sound Safari* dilaksanakan di TK Dharma Wanita Jalen pada bulan November 2025. Subjek uji coba pada tahap ini adalah 11 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Pelaksanaan implementasi dilakukan oleh guru kelompok B dengan pendampingan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kegiatan implementasi diawali dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media *Pattern Sound Safari* kepada anak. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan secara singkat dan memberikan contoh cara menggunakan media. Selanjutnya, anak diajak untuk mendengarkan rangkaian suara hewan yang diputar melalui media, kemudian diminta untuk mengingat urutan bunyi yang didengar dan menyusun kartu gambar hewan sesuai dengan urutan suara tersebut. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat menunjukkan sikap yang sangat antusias, fokus mendengarkan suara, saling berdiskusi dengan teman, serta bersemangat saat menyusun kartu gambar sesuai urutan bunyi. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Pattern Sound Safari* mampu menarik perhatian anak dan mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran pola.

Keterlibatan aktif anak selama proses implementasi tersebut selanjutnya dianalisis melalui hasil observasi penilaian sebelum dan sesudah penggunaan media. Observasi penilaian sebelum penggunaan media didasarkan pada hasil pengamatan guru yang dituangkan dalam media umum yang bersifat visual, sedangkan observasi penilaian sesudah dilakukan setelah media *Pattern Sound Safari* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menafsirkan hasil observasi penilaian kemampuan anak, digunakan kategori persentase capaian sebagai pedoman pengelompokan tingkat hasil belajar. Kategori persentase capaian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Persentase

Rentang Persentase	Kategori	Penjelasan Kondisi
0% - 25%	Kurang	Sebagian besar tugas tidak terselesaikan
26% - 50%	Cukup	Sebagian tugas terselesaikannamun perlu perbaikan
56% - 75%	Baik	Tugas terselesaikan dengan baik dan pemahaman yang stabil
76% - 100%	Sangat Baik	Tugas terselesaikan secara maksimal mendekati sempurna

Berdasarkan kategori persentase capaian tersebut, hasil observasi penilaian sebelum dan sesudah penggunaan media *Pattern Sound Safari* kemudian dianalisis untuk melihat perubahan capaian hasil belajar anak. Perbandingan hasil observasi sebelum penggunaan media yang didasarkan pada penggunaan media umum berbentuk visual dan sesudah penggunaan media *Pattern Sound Safari* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pattern Sound Safari

Indikator Penilaian	Nilai Media Umum	Nilai Penggunaan Media Pattern Sound Safari
Total Nilai Riil	49	40
Total Nilai Maksimal	66	44
Persentase Capaian	74,2%	90,9%
Kategori Penilaian	Baik	Sangat Baik

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Data hasil observasi tersebut menunjukkan adanya pertumbuhan atau kemajuan pada capaian tingkat keberhasilan pemahaman anak setelah penggunaan media *Pattern Sound Safari*. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya bersifat lebih terbatas melalui media umum yang hanya mengandalkan penglihatan menjadi lebih optimal ketika anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan interaktif. Temuan ini selaras dengan prinsip-prinsip perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh para ahli anak usia dini yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir logis dan menyusun pola akan berkembang secara optimal apabila anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas mengamati, mengingat, dan mempraktikkan. (Rahakbauw et al., 2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam menyusun pola, karena anak tidak hanya meniru, tetapi memahami urutan berdasarkan proses berpikir dan pengalaman nyata. Selain itu, hasil ini juga mendukung penelitian (Putri et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang inovatif mampu meningkatkan kemampuan logika matematika anak melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan media *Pattern Sound Safari* dengan model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Proses ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media memenuhi kriteria validitas serta kepraktisan saat diterapkan, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran pola pada anak usia dini.

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan secara formatif dengan mengacu pada hasil validasi ahli, hasil implementasi media, serta tanggapan guru dan respons anak selama kegiatan pembelajaran. Data yang dihimpun dari penilaian ahli materi serta ahli media memberikan bukti bahwa produk hasil pengembangan media *Pattern Sound Safari* berada pada kategori l;ayak digunakan dengan beberapa masukan perbaikan kecil. Masukan dari para validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi media, baik dari segi kejelasan instruksi, kesesuaian konten pola, maupun tampilan media agar lebih menarik dan mudah digunakan bagi anak usia dini. Capaian tersebut selaras dengan pandangan kriteria estetika dan efektivitas bahan yang dikemukakan oleh (Ramadhani et al., 2024)**.**

Evaluasi juga dilakukan berdasarkan hasil implementasi media di kelas kelompok B TK Dharma Wanita Jalen. Selama proses pembelajaran, media *Pattern Sound Safari* dapat digunakan dengan baik oleh guru dan anak. Anak menunjukkan antusiasme tinggi, fokus mendengarkan rangkaian suara, serta aktif menyusun kartu gambar sesuai urutan bunyi yang didengar. Keterlibatan aktif anak selama kegiatan menunjukkan bahwa media memfasilitasi terciptanya suasana belajar yang bermakna dan memicu antusiasme anak untuk memahami konsep pola melalui pengalaman langsung.

Selain itu, pendapat guru kelompok B menunjukkan bahwa media *Pattern Sound Safari* dinilai praktis dan membantu proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa media ini memberikan variasi pembelajaran pola yang sebelumnya didominasi oleh media umum yang hanya sebatas mengurutkan benda. Dengan adanya media berbasis suara, anak memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan mendengarkan, mengingat urutan, serta mengenali keteraturan pola secara lebih bermakna. Inovasi ini mendukung penyediaan media yang lebih interaktif di PAUD (Yuliani et al., 2024).

Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi tersebut, media *Pattern Sound Safari* dinyatakan layak dan praktis untuk difungsikan sebagai instrumen pembelajaran pola bagi anak usia dini. Media ini mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan, yaitu keterbatasan media yang melibatkan pengalaman multisensori dalam mengenalkan pola. Sebagaimana efektivitas penggunaan media interaktif dalam membuat aktivitas belajar matematika menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi anak (Kurniati et al., 2022) atau media kolase (Pocenter, 2023) dalam menarik minat belajar, evaluasi ini juga menunjukkan bahwa media *Pattern Sound Safari* dapat menjadi alternatif media kegiatan belajar yang relevan dengan ciri khas dan kebutuhan belajar anak usia dini dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pola secara optimal.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Pattern Sound Safari* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, paparan di atas memberikan penegasan bahwa sarana pembelajaran yang dikembangkan ini sangat layak dan praktis dimanfaatkan untuk menstimulasi pemahaman awal terkait pola pada anak usia 5–6 tahun.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8083

Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menyatakan bahwa produk telah sesuai dengan karakteristik kognitif anak serta memiliki desain auditif-visual yang menarik. Pada tahap implementasi, media terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan antusiasme anak dalam memahami keteraturan pola melalui pengalaman multisensori. Media *Pattern Sound Safari* efektif membantu anak memahami urutan bunyi dan simbol visual secara bertahap, sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam memberikan variasi pembelajaran matematika awal yang menyenangkan di pendidikan anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penyusunan karya ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis secara khusus berterima kasih kepada Ibu Dosen Pembimbing di Prodi PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo atas kesabaran dan ketelitiannya dalam menelaah setiap bagian dari penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Ibu Kepala Sekolah serta Guru Taman Kanak-kanak yang telah menerima kehadiran penulis dengan hangat dan berpartisipasi aktif sebagai mitra dalam pengujian media pembelajaran ini.

Daftar Pustaka

Astrid Adisty, A., Kurnia, R., & Chairilsyah, D. (2021). Pengembangan media scrabble pola untuk kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD anak usia 5–6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 11–22. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.7008

Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan buku panduan konsep pola untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini), 3*(2), 155–172. https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172

Cantika, C., & Khadijah. (2024). Upaya meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak usia 5–6 tahun melalui audio visual di RA Fard Ahillah. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 7*(2).

Fauziyah, S. Z., Ratnasih, T., & Muftie, Z. (2024). Hubungan antara aktivitas mengenal pola ABCD-ABCD dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 91–99.

Haloho, O. (2022). Strategi guru dalam pengembangan logika anak usia dini. *IDEAS: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 8*(4), 1429–1434. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1063

Kurniati, A., Nurdin, E., & Rahmi, D. (2022). Pengembangan pola pikir matematika anak menggunakan media fun thinkers math. *[Sumber belum teridentifikasi secara lengkap]*, 4, 77–83.

Lewa, Y. F., Ita, E., & Juita, A. K. (2023). Pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak, 2*, 635–643.

Masrifah, B. N., Mahmud, A., & Ar, Z. T. (2022). Penggunaan media kreasi puzzle tubol dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *[Sumber belum teridentifikasi secara lengkap]*, 2, 478–508.

Putri, A. A., Ani, S., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui permainan edukatif papan telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(6), 7181–7190. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5625

Rahakbauw, H., Watini, S., et al. (2022). Implementasi model ATIK dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun pola ABCD-ABCD. *[Sumber belum teridentifikasi secara lengkap]*, 8(2), 1–9.

Ramadhani, A. W., Salwiah, & Asmuddin. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan mengenalkan bentuk geometri menggunakan media alam sekitar. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 7*(2).

Salna, I. (2024). Pengenalan konsep matematika pada anak usia dini menggunakan alat peraga. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 20–29. https://doi.org/10.35706/murangkalih.v5i01.10823

Wirdayanti, W., Yuliani, M. S., & Dhafet, N. A. M. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menganyam menggunakan kertas origami. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 7*(2).

Yuliani, A., Kristiana, D., & Azam, M. (2024). Penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*, 11–23.

Yunitasari, S. E. (2023). Gambaran kemampuan mengenal pola pada anak usia dini melalui pemanfaatan pembelajaran berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*, 10406–10411.