

LAPORAN INDIVIDU PPL
LOKASI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO
PENDIDIKAN



Disusun oleh :

Bangun Hermanto

NIM : 12105241023

PUSAT PENGEMBANGAN PPL & PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN

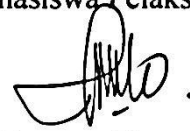
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proposal :Laporan Individu Praktik Pengalaman Lapangan UNY 2015
Penyusun :Bangun Hermanto (12105241023/ TP/ FIP)
Lokasi :BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN
Waktu :10 Agustus – 12 September 2015
Telah disusun sesuai dengan panduan PPL UNY 2015.

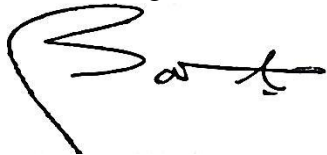
Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa Pelaksana PPL



Bangun Hermanto
NIM. 12105241023

Mengetahui,

Pembimbing I PPL BPMRP



Bambang Edi Purnomo, S.T
NIP. 19700326 200212 1 001

Pembimbing II PPL BPMRP



Widiyo Priopamungkas, S.Pd
NIP. 19810331 200501 1 003

Dosen Pembimbing Lapangan
PPL UNY



Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Menyetujui,
Kepala BPMRP



Drs. Aristo Rahadi, M.Pd
NIP. 19630305 199203 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang akan diselenggarakan pada 10 Agustus - 12 September 2015 yang berlokasi di BPMRP.

Saya tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan material maupun spriritual. Ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada:

1. Segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta, dan Kepala LPPMP UNY yang telah mengkoordinir PPL tahun 2015.
2. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Si selaku Kepala BPMRP yang memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan PPL.
3. Bapak Bambang Edi Purnomo, S.T dan Bapak Widiyo Priopamungkas, S.Pd selaku pembimbing PPL.
4. Bapak Deni Hardianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah membimbing saya.
5. Karyawan dan staff BPMRP yang telah memberikan dukungan, bantuan, ilmu, waktu dan tempat yang saya butuhkan untuk melaksanakan berbagai kegiatan saya.
6. Teman-teman satu kelompok atas kerja sama yang telah tercipta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penyusunan laporan pelaksanaan PPL ini berdasarkan hasil observasi lapangan, data yang telah terkumpul selama pelaksanaan PPL di lokasi yang bersangkutan, dan berbagai kegiatan yang saya laksanakan di luar BPMRP baik dalam rangka membantu pekerjaan dari BPMRP ataupun itu program individu maupun kelompok. Maka dari itu, diharapkan dengan adanya laporan ini semoga menjadikan laporan ini pembelajaran bagi penulis, pihak BPMRP maupun pihak UNY.

Demikian laporan pelaksanaan PPL ini saya susun, semoga dapat bermanfaat dan sesuai dengan ketentuan dari pihak LPPMP UNY yang dalam hal ini sebagai penyelenggaran PPL 2015.

Yogyakarta, 14 September 2015

Bangun Hermanto

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS PELAKSANAAN	5
BAB III. PENUTUP	9
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN	12

ABSTRAK

Disusun oleh : Bangun Hermanto (12105241022) - Prodi Teknologi Pendidikan

Praktek Pengalaman Lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Mata kuliah ini bertujuan untuk menambah kompetensi, ketrampilan, dan pengalaman di dunia kerja agar nantinya mahasiswa tidak merasa terkejut jika sudah memasuki dunia kerja yang sebenarnya. Praktek ini dimaksudkan sebagai sarana mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah ditempuh selama kuliah.

Evaluasi berkaitan erat dengan pengukuran dan penilaian. Pengukuran (*measurement*) adalah proses membandingkan sesuatu dengan kriteria baku sedangkan penilaian adalah suatu proses transformasi dari hasil pengukuran menjadi suatu nilai. Evaluasi berkaitan erat dengan pengukuran dan penilaian.

Audio Book merupakan salah satu inovasi cerdas ditengah terbatasnya media pembelajaran bagi siswa tunanetra. Buku yang bersifat visual atau hanya dapat delajari dengan mata awas, dialih mediakan menjadi media audio dengan menarasikan saluruh/sebagian besar konten media visual seperti tanda baca dan gambar dengan aturan aturan yang telah ditetapkan. Sehingga jangkauan akan informasi yang terdapat di media visual dapat diakses pula oleh siswa tunanetra. Rata-rata setiap bab berdurasi 1jam sampai dengan 2jam.

Berdasarkan evaluasi melalui implementasi media Audio Book ke SLB N 1 Bantul dan SLB Yaketunis, disimpulkan bahwa media Audio Book efektif dalam menunjang pembelajaran siswa tunanetra disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan RPP masing masing sekolah didukung dengan penjelasan tambahan dari guru. Audio Book efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran siswa tunanetra *low vision* dan bagi siswa tunanetra total. Akantetapi, bagi siswa tunanetra ganda dengan kebutuhan khusus lainnya, membutuhkan perlakuan khusus pula, sehingga Audio book tidak bisa diaplikasikan.

Kata Kunci : *Evaluasi, Pengukuran, Penilaian, Audio Book, tunanetra, efektif*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

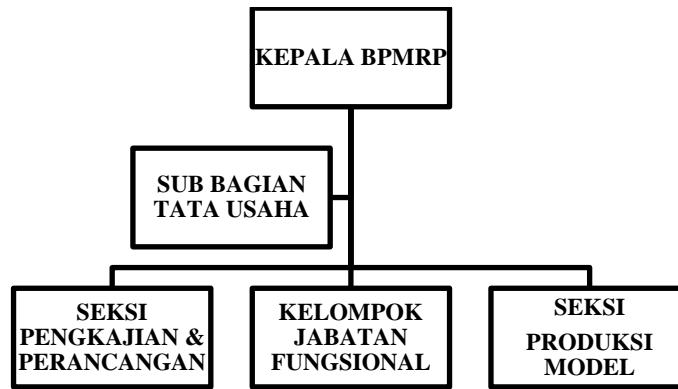
Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) berdiri tanggal 11 September 1980 berdasarkan Kepmendikbud Nomor 222g/O/1980 dengan nama BPMR Yogyakarta (Balai Produksi Media Radio). Sejak tanggal 18 Juli 2003 berdasarkan Kepmendiknas Nomor 103/O/2003 bertambah fungsi menjadi BPMR Yogyakarta (Balai Pengembangan Media Radio). Pada tanggal 17 April 2012 berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2012 berubah nama menjadi BPMRP (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan).

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2012 tanggal 17 April 2012, Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) menjadi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP). Sekilas penambahan kata “Pendidikan” pada nama institusi tersebut nampaknya sederhana, namun sebenarnya perubahan nama BPMR menjadi BPMRP memiliki dimensi yang kompleks. Apalagi bila dikaitkan dengan idealisme dan semangat yang diusung oleh dan atas nama program dan kebijakan nasional Reformasi Birokrasi, khususnya Reformasi Birokrasi Internal (RBI) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ada beberapa wacana tentang kelembagaan BPMR (sekarang BPMRP) yang muncul dan dibangun selama proses RBI. Wacana yang dimaksud terkait dengan eksistensi BPMRP sebagai salah satu dari 3 unit pelaksana teknis balai pengembangan media, yaitu Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan di Yogyakarta, Balai Pengembangan Media Televisi di Surabaya, dan Balai Pengembangan Multimedia di Semarang di bawah Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan (PUSTEKKOM).

Penambahan kata “Pendidikan” ini juga dialami oleh balai pengembangan media lainnya, yaitu Balai Pengembangan Media Televisi (BPMTV) menjadi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPMTP), dan Balai Pengembangan Multimedia (BPM) menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP). Sementara itu bidang garapan ketiga balai pengembangan media tersebut relatif tetap.

1) Struktur Organisasi



- a) Sub Bagian Tata Usaha BPMRP mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRP.
- b) Seksi Pengkajian dan Perencanaan BPMRP mempunyai tugas melakukan pengkajian dan perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media radio untuk pendidikan.

Seksi Produksi Model BPMRP mempunyai tugas melakukan pembuatan model media radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media radio untuk pendidikan.

Tugas Pokok dan Fungsi Lembaga

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja (OTK) BPMRP Kemendikbud, Bab I, Pasal 1, Ayat (1) dan (2) menyatakan bahwa :

- 1) Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan yang selanjutnya dalam peraturan Menteri ini disebut BPMRP, adalah unit pelaksanaan teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2) BPMRP dipimpin oleh seorang kepala, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekom).

Sedangkan pada pasal 2, BPMRP Kemendikbud mempunyai tugas melaksanakan pengkajian dan pengembangan media audio/radio untuk pendidikan.

Dalam rangka melaksanakan tugas sebagaimana yang dimaksud pada pasal 2, maka BPMRP Kemendikbud menyelenggarakan fungsi sebagai berikut :

- a. Pengkajian model media radio untuk pendidikan.
- b. Perancangan model media radio untuk pendidikan.

- c. Pembuatan model media radio untuk pendidikan.
- d. Pengelolaan sarana dan peralatan media radio.
- e. Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media radio untuk pendidikan.
- f. Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

1. Visi dan Misi Lembaga

a. Visi

BPMRP Kemendikbud melaksanakan tugas dan fungsi pengkajian dan pengembangan model media audio/radio untuk pendidikan dalam rangka mewujudkan visi Kemendikbud tahun 2019, yaitu *“terbentuknya insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong”*.

Berdasarkan visi Kemendikbud tahun 2019 tersebut, BPMRP Kemendikbud merumuskan visi BPMRP Kemendikbud 2015-2019 sebagai berikut :

Tersedianya model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan media audio untuk membentuk insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong.

Dengan visi itu, BPMRP Kemendikbud setiap periode dan setiap tahun melakukan pengkajian dan pengembangan model media audio/radio untuk pendidikan secara berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan prioritas sasaran.

b. Misi

Guna mewujudkan visi tersebut, maka misi BPMRP Kemendikbud dirumuskan sebagai berikut :

- Mengembangkan **model** media audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan di seluruh Indonesia.
(M1)
 - Memproduksi **bahan ajar** audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan de seluruh Indonesia.
(M2)
- 1) Memberikan **fasilitas** pengembangan dan pemanfaatan model media audio/radio yang dibutuhkan oleh seluruh jenis dan jenjang pendidikan di seluruh Indonesia.

B. Perumusan Program Kegiatan PPL

Berdasarkan analisis situasi, tim PPL melakukan beberapa program kegiatan PPL. Maka dapat dirumuskan rancangan program yang akan dilaksanakan selama PPL berlangsung. Rumusan program-program yang disusun tentunya bertujuan untuk kemajuan BPMRP. Program-program tersebut terdiri dari program kelompok, program individu, dan program insidental dari lembaga. Berikut adalah program kerja yang telah terbentuk baik program individu, kelompok, maupun insidental dan tambahan.

1. Program Individu

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung jawab
1	Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Tunanetra Di SLB	Mengevaluasi efektivitas Audio Book. Bertujuan untuk mengetahui ketercapaian, kemampuan yang telah ditetapkan dalam produk media audio untuk tunanetra	Bangun Hermanto

Tabel.1 Rancangan kegiatan Individu PPL UNY 2015.

2. Program Kelompok

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung jawab
1	Seminar Nasional	Seminar Nasional ini bertujuan untuk mensosialisasikan pemanfaatan media audio dalam pembentukan karakter anak usia dini sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.	All Crew
2	Upacara Peringatan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke 70	Proker ini berisi pelaksanaan upacara ddengan petugasnya adalah tim PPL UNY. Tujuan : untuk mengenang perjuangan para pahlawan dan menumbuhkan sikap patriotisme.	All Crew

Tabel.2 Rancangan kegiatan Kelompok PPL UNY 2015.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Persiapan secara umum yaitu sebelum pelaksanaan kegiatan PPL, mahasiswa terlebih dahulu melaksanakan observasi di Balai Pengembangan Radio Pendidikan. Observasi lapangan dilakukan pada tanggal 18 Februari 2015. Observasi bertujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki, ditambah, dan dimanfaatkan dalam rangka menjadikan Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan menjadi lebih baik.

Setelah dilakukan observasi diperoleh data–data yang nantinya digunakan untuk menentukan program PPL yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Secara teknis persiapan khusus pada masing-masing program kerja antara lain:

1. Program Kerja Individu

Efektivitas AudioBook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Tunanetra Di SLB

- Perijinan dan administrasi
- Pre test1
- Pelaksanaan program SLB1
- Pre test2
- Pelaksanaan program SLB2
- Analisi data
- Penyusunan laporan

2. Program Kerja Tambahan

- a. Uji Coba Pemanfaatan Media Audio PERMATA.
 - Berkunjung ke TK Among Putro, Kadirojo, Bantul.
 - Melakukan Uji Coba
 - Mengamati respon anak dari kelompok TK A (4-5 tahun)
 - Mengisi angket
 - Membuat laporan kegiatan.
- b. Inventarisasi dan penomoran Komputer BPMRP
 - Mencatat Komputer BPMRP
 - Membuat Nomor dan Menmpelkan Nomor

3. Program Kerja Kelompok

- a. **Seminar Nasional**
 - *Brain storming* dengan koordinator PPL
 - Penyusunan Proposal

- Mencari sponsor
- Melobi pembicara
- Memesan Lokasi
- Publikasi
- Pelaksanaan seminar
- Evaluasi pelaksanaan seminar

B. Pelaksanaan PPL

Berikut adalah hasil pelaksanaan program kerja individu PPL di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan :

1. Program Kerja Utama

a. Evaluasi Efektifitas AudioBook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa SLB

- 1) Nama kegiatan : *Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Untuk Tunanetra DiSLB*
- 2) Sasaran : Siswa Tuna Netra Kelas VII
- 3) Waktu Pelaksanaan : Minggu Kedua dan Ketiga
- 4) Penanggung jawab : Bangun Hermanto
- 5) Tujuan program : Untuk mengetahui ketercapaian, kemampuan yang telah ditetapkan dalam produk media audio untuk tunanetra
- 6) Manfaat program : Mengetahui mengetahui ketercapaian, kemampuan yang telah ditetapkan dalam produk Audio Book dalam proses belajar siswa tunanetra.
- 7) Tempat kegiatan : BPMRP YOGYAKARTA
- 8) Dana terpakai : Rp 135.000,-
- 9) Keberlanjutan :

Pengembangan ini dapat membantu penulis sebagai langkah awal untuk menyelesaikan proposal tugas akhir

2. Program Kerja Tambahan

a. Uji Coba Media Audio PERMATA NUSANTARA di TK ABA Among Putro

- 1) Nama kegiatan : Uji Coba Media Audio PAUD
- 2) Sasaran : Pengguna Media Audio PAUD

- 3) Waktu Pelaksanaan : 31 Agustus dan 1 September 2015
- 4) Bentuk Kegiatan :
 - Memutarkan Media Audio untuk anak usia dini
 - Mempraktikkan isi media audio dan mengamati response anak ketika menyimak media audio.
 - Mengisi angket respon

b. Inventarisasi Meja, Kursi, Almari.

- 1) Nama kegiatan : Inventarisasi Meja Kursi Almari
- 2) Sasaran : Peralatan Meubel & alumunium BPMRP
- 3) Waktu Pelaksanaan : Jumat, 4 September 2015
- 4) Bentuk kegiatan :
 - Mencatat Menja, Kursi, Almari
 - Membuat nomor
 - Menempelkan nomor pada Meja Kursi dan Almari di BPMRP

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja PPL individu dapat dianalisis bahwa pelaksanaan program-program tersebut beberapa telah berjalan dengan baik. Hal tersebut diperkuat dengan pencapaian indikator pelaksanaan program, yaitu :

- a. Mengevaluasi efektivitas Audio Book
- b. Uji coba pemanfaatan Media Audio Pembelajaran PERMATA NUSANTARA
- c. Inventarisasi dan penomoran Komputer
- d. Seminar Nasional

2. Refleksi Kegiatan PPL

a. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

- 1) Waktu pelaksanaan proker kelompok seminar nasional kekurangan biaya, karena terbatasnya waktu ppl yang hanya 1 bulan. Dan kurang optimalnya waktu untuk untuk menyebarkan sponsorship.

2) Pelaksanaan proker individu tidak maksimal, dikarenakan terlalu terfokus pada proker kelompok yaitu seminar.

b. Usaha Mengatasi Hambatan

1) Untuk mengatasinya dana seminar nasional ditopang dengan menggunakan dana kas anggota ppl selama ppl 1 dan 2

2) Mengerjakan Proker Individu di sela-sela kesibukan dan meluangkan beberapawaktu untuk fokus mengerjakan proker individu

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) merupakan salah satu metode yang dipilih Universitas Negeri Yogyakarta untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran di lembaga dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi kependidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan lembaga yang terkait dengan proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara interdisipliner ke dalam pembelajaran di lembaga.

Beberapa hambatan dalam melaksanakan program dapat diatasi dengan baik. Program-program PPL ini adalah sebagai wahana untuk menerapkan dan mempraktekkan teori yang sudah diperoleh selama dikampus dan melatih praktikan bersikap profesional terhadap disiplin di tempat PPL.

B. Saran

1. Bagi pihak lembaga Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan
Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan pihak UNY yang telah terjalin dengan baik selama ini sehingga akan terjalin hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.
2. Bagi pihak Universitas Negeri Yogyakarta
 - a) Agar mempertahankan dan meningkatkan hubungan dengan lembaga-lembaga yang dijadikan lokasi PPL, agar mahasiswa PPL tidak mengalami kesulitan mengenai administrasi pendidikan ataupun masalah teknis di lokasi.
 - b) Pusat pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) LPPMP sebaiknya mematangkan kebijakan yang akan diterapkan agar tidak ada dan terjadi kekacauan. Perlu adanya kesepahaman antara pihak lembaga penyelenggara PPL, mahasiswa dan lembaga tempat PPL. Hal ini bertujuan supaya mahasiswa tidak selalu yang menjadi korban kebijakan yang belum matang dan supaya lembaga yang bekerjasama dengan UNY menaruh kepercayaan penuh terhadap UNY sehingga tahun-tahun yang akan datang dapat menjalin kerjasama lagi.

c) Untuk dosen pembimbing supaya lebih meningkatkan kualitas bimbingan kepada mahasiswa PPL sehingga dosen dapat memberikan solusi jika ada masalah-masalah di lapangan.

3. Bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta

a) Sebelum melaksanakan PPL mahasiswa terlebih dahulu mempersiapkan bekal untuk menghadapi PPL seperti persiapan mental dan bidang pengetahuan teori ataupun praktek.

b) PPL adalah ajang wahana untuk menerapkan dan mempraktekan teori yang sudah diperoleh oleh sebab itu mahasiswa PPL harus sebaik-baiknya memanfaatkan peluang ini sebagai bekal untuk bekerja di masa yang akan datang.

Meningkatkan kerjasama dengan sesama praktikan lain guna menyukseskan program-program kelompok yang sudah dirancang

DAFTAR PUSTAKA

Universitas Negeri Yogyakarta. (2015). *101 Tips Menjadi Guru Sukses*. Yogyakarta : PP

PPL dan PKL LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

Universitas Negeri Yogyakarta. (2015). *Materi Pembekalan PPL*. Yogyakarta : PP PPL dan

PKL LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

Universitas Negeri Yogyakarta. (2015). *Agenda PPL*. Yogyakarta : PP PPL dan PKL LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

Sherly. 2004. *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) Yogyakarta*. Yogyakarta: Politeknik PPKP Yogyakarta.

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN MATRIK INDIVIDU



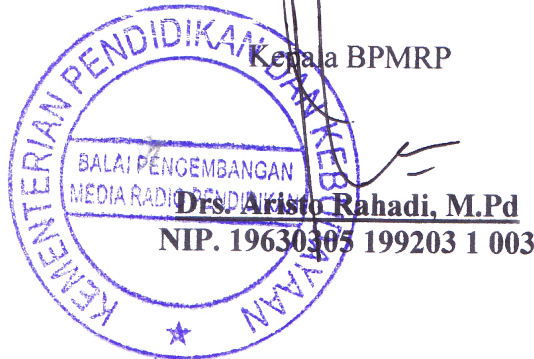
MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY

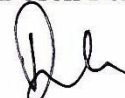
TAHUN : 2015


Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
 ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA
 NAMA MAHASISWA : BANGUN HERMANTO
 NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 12105241023/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

NO	Program/ Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam per Minggu					Jml Jam
		I	II	III	IV	V	
1.	Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7 Untuk Tunanetra Di SLB						
	a. Persiapan		10	10			20
	b. Pelaksanaan				10		10
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut					40	40



Mengetahui/ Menyetujui
 Dosen Pembimbing

 Deni Hardianto, M.Pd
 NIP. 19810605 2001501 1 003

Mahasiswa,

 Bangun Hermanto
 NIM. 12105241023



MATRIKS PELAKSANAAN PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
 ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA
 NAMA MAHASISWA : BANGUN HERMANTO
 NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 12105241023/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

NO	Program/ Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam per Minggu					Jml Jam
		I	II	III	IV	V	
1.	Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7 Untuk Tunanetra Di SLB						
	a. Persiapan	2	7	5		4	18
	b. Pelaksanaan		7	5	4	4	20
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut					8	8
2.	Uji Coba Media Audio Permata Nusantara milik BPMRP						
	a. Persiapan			2			3
	b. Pelaksanaan				10		10
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut					3	3
3.	Pemasangan Nomor Inventaris Barang-barang milik BPMRP						
	a. Persiapan						
	b. Pelaksanaan				4		4
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut						
	Jumlah						66



Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 2001501 1 003

Mahasiswa,

Bangun Hermanto
NIM. 12105241023

**LAMPIRAN CATATAN
MINGGUAN**



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/ MAGANG III UNY

TAHUN : 2015

NAMA LEMBAGA : BPMR Pendidikan D.I. Yogyakarta
ALAMAT LEMBAGA : Jln Sorowajan Baru 367 Banguntapan Bantul D.I.Y
PEMBIMBING LAPANGAN : Widiyo Priopamungkas, S.Pd
NAMA MAHASISWA : Bangun Hermanto
NO. MAHASISWA : 12105241023
FAK./JUR./PRODI : FIP/ KTP/ TP
DOSEN PEMBIMBING : Deni Hardiyanto, M. Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil kualitatif/ kuantitatif	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 10 Agustus 2015	Briefing dan Presentasi Proker dengan Instruktur Pembimbing	Kegiatan : Briefing dan mempresentasikan proker kelompok dan individu kepada pembimbing. 14 Mahasiswa dan 2 instruktur (Pak Priyodan Pak Bambang). Kegiatan berlangsung lancar dengan diskusi yang santai.		
		Musyawarah petugas upacara dalam rangka peringatan HUT RI	Kegiatan : Memilih petugas upacara dari anggota PPL BPMRP untuk memperingati HUT RI ke 70. Dihadiri oleh 14 Mahasiswa dan 2 instruktur.		
2.	Selasa, 11 Agustus 2015	Pengarahan Proker Individu	Mendapatkan pengarahan dari instruktur untuk memulai mengeksekusi proker. Dihadiri 14 Mahasiswa dan 2 pembimbing. Acara berlangsung santai		

		Latihan Upacara	Kegiatan : Latihan Upacara. Dihadiri 14 Mahasiswa dan 1 pelatih di halaman depan kantor BPMRP.		
3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Latihan Upacara	Kegiatan : Latihan Upacara. Dihadiri 14 Mahasiswa dan 1 pelatih di halaman depan kantor BPMRP.		
4.	Kamis, 13 Agustus 2015	Latihan Upacara	Kegiatan : Latihan Upacara. Dihadiri 12 Mahasiswa dan 1 pelatih di halaman depan kantor BPMRP.		
		Lomba Pantun	Membuat Pantun dan membacakan pantun untuk lomba balas pantun dengan tema kemerdekaan. Peserta lomba antara lain PUSTEKOM, BPMRP, BPMP, BMPTP.Lomba ini melalui online teleconference.		
5.	Jum'at, 14 Agustus 2015	Proker tambahan	Kerjabakti dilakukan seluruh anggota PPL dan OB BPMRP di halaman kantor BPMRP		
		Latihan Upacara	Kegiatan Gladi Resik upacara HUT RI ke 70 di dampingi oleh Pak Sugeng. Dilaksanakan oleh 14 Mahasiswa.		
6.	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara	Kegiatan : Upacara memperingati HUT RI ke-70 di halaman depan BPMRP. Oleh 14 Mahasiswa dan Seluruh Karyawan BPMRP di halaman depan BPMRP		
7.	Selasa, 18 Agustus 2015	-	Tidak masuk karena sakit		

8.	Rabu, 19 Agustus 2015	Bertemu dengan narasumber Bu Nelva Rolina	Kegiatan : ke Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan menemui Ibu Nelva Rolina untuk meminta bantuan menjadi narasumber pada seminar nasional PAUD		
		Perijinan dan Observasi di SLBYakatunis	Memasukan surat pengantar observasi ke SLB Yaketunis		
9.	Kamis, 20 Agustus 2015	Bertemu dengan narasumber Bu Dewi Widiyastuti	Kegiatan : ke TK ABA Kauman menemui Ibu Dewi Widiyastuti untuk meminta bantuan menjadi narasumber pada seminar nasional PAUD		
10.	Jum'at, 21 Agustus 2015	Proker Tambahan	Kegiatan : Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP. Oleh 15 Karyawan BPMRP dan 14 Mahasiswa serta 1 Instruktur. Berlangsung menyenangkan dan asik		
		Desain pamphlet seminar nasional	Desain pamphlet untuk publikasi seminar nasional PAUD		
11.	Senin 24 Agustus 2015	Cetak pamphlet	Cetak pamphlet seminar Nasional		
		Menyiapkan alat evaluasi	Menyiapkan alat evaluasi berupa soal untuk post-test dan pre-test		
12.	Selasa, 25 Agustus 2015	Observasi Lanjutan SLB Yakatunis	Menemui guru yang bersangkutan dan menyesuaikan materi yang akan di evaluasi untuk audio book.		
		Desain Backdrop dan X	Mendesasin backdrop dan X banner seminar Nasional PAUD		

		banner seminar			
13.	Rabu, 26 Agustus 2015	Observasi Lanjutan SLB N 1 Bantul	Menemui guru yang bersangkutan dan menyesuaikan materi yang akan di evaluasi untuk audio book		
14.	Kamis, 27 Agustus 2015	Pelaksanakan program SLB Yakatunis	Memberikan pre-test , Memutar audio book kepadasiswa, dan memberikan post-test		
15.	Jum'at, 28 Agustus 2015	Proker Tambahan	Kegiatan : Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP. Oleh 16 Karyawan BPMRP dan 14 Mahasiswa		
		Rapat Seminar Nasional	Kegiatan : Rapat membahas persiapan Seminar Nasioanal. Oleh 14 Mahasiswa di Studio Rekaman BPMRP.		
16.	Senin, 31 Agustus 2015	Proker Tambahan	Kegiatan : Uji Coba Media Audio PAUD PERMATA di TK ABA Among Putro Kadirojo Palbapang Bantul oleh 2 Mahasiswa dan 2 Karyawan BPMRP		
		Publikasi Seminar Nasional	Kegiatan : Publikasi melalui Media Sosial (Facebook, Twitter, BBM, WA, dan Instagaram) oleh 14 Mahasiswa		
17.	Selasa, 1 September 2015	Proker Tambahan	Kegiatan : Uji Coba Media Audio PAUD PERMATA di TK ABA Among Putro Kadirojo Palbapang Bantul oleh 2 Mahasiswa dan 2 Karyawan BPMRP		
		Publikasi Seminar	Kegiatan : Publikasi dan pendataan peserta yang mendaftar dari TK		

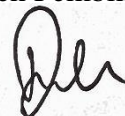
		Nasional	ABA Among Putro Kadirojo Palbapang Bantul oleh Lutfi dan Bangun		
18.	Rabu, 2 September 2015	Bertemu narasumber	Kegiatan : Menemui Ibu Dewi Widiyastuti untuk meminta materi dan profil guna diperbanyak bagi peserta seminar di TK ABA Kauman		
		Pelaksanakan program SLB N 1 Bantul	Memberikan pre-test , Memutar audio book kepadasiswa, danmemberikan post-test		
19.	Kamis, 3 September 2015	Publikasi Seminar Nasional	Kegiatan : Publikasi ke pertemuan KKG guru-guru TK se Kelurahan Ambarketawang di TK ABA Gamping bersama Dito dan Lutfi		
		Proker Tambahan	Kegiatan : Inventarisasi dan penomoran meja, kursi, almari di BPMRP (ruang sidang, ruang jiran dan ruang produksi). Oleh 1 karyawan BPMRP dan 2 mahasiswa		
20.	Jumat, 4 September 2015	Proker Tambahan	Kegiatan : Senam Jumat Sehat di Halaman Depan BPMRP. Oleh 16 Karyawan BPMRP dan 14 Mahasiswa		
		Proker Tambahan	Kegiatan : Inventarisasi dan penomoran meja, kursi, almari di BPMRP. Oleh 1 karyawan BPMRP dan 2 mahasiswa		
21.	Sabtu, 5 September 2015	Cetak Backdrop dan x banner	Cetak backdrop dan x banner untuk stand		

		Desain Sertifikat	Desain sertifikat seminar		
22.	Minggu, 6 September 2015	Rapat koordinasi seminar nasional	Kegiatan : Rapat Final Seminar Nasional PAUD di Rektorat UNY oleh 9 mahasiswa.		
23.	Senin, 7 September 2015	Persiapan Seminar	Kegiatan: mempersiapkan lokasi,input nama untuk sertifikat, input scan tanda tangan Dekan FIP,mencetak sertifikat di FIP. Oleh 14 mahasiswa.		
		Seminar Nasioanal	Kegiatan : Seminar Nasional PAUD Manfaat Media Audio Dalam Rangka Membangun Karakter Anak. Oleh 3 Pembicara, 14 Mahasiswa dan Peserta. Acara berlangsung sanagat menyenangkan dan aktif.		
		Evaluasi	Kegiatan : Evaluasi Seminar Nasional oleh 14 Mahasiswa di Ruang Abdullah Sigit.		
24.	Selasa, 8 September 2015	Menyerakan sertifikat	Kegiatan : Menyerahkan sertfikat peserta seminar dan seminar kit kepada guru-guru TK ABA Among Putro Kadirojo Palbapang Bantul dikarenakan tidak dapat hadirseminar		
25.	Rabu, 9 September 2015	Analisis data hasilevaluasi	Menganalisis data hasil evaluasi untuk dimasukkan kedalam laporan		
26.	Kamis, 10	Pertemuan dengan Kepala	Kegiatan : Melakukan pertemuan dengan Pak Aristo dalam rangka		

	September 2015	BPMRP	mengevaluasi semua anggota PPL dan memotivasi anggota PPL agar menjadi lebih baik kedepannya.		
		Menyusun laporan evaluasi	Menyusun hasil laporan evaluasi efektivitas audio book		
27.	Kamis, 11 September 2015	Membuat Laporan Individu dan Kelompok	Kegiatan : Membuat Laporan Individu dan Kelompok oleh 14 mahasiswa di ruang rapat rektorat.		
28.	Jumat, 11 September 2015	Menyusunlaporanevaluasi	Menyusun hasil laporan evaluasi efektivitas audio book		

Yogyakarta, 12 September 2015

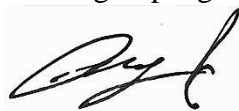
Dosen Pembimbing



Deni Hardianto, M.Pd

NIP. 19810605 2001501 1 003

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan PPL 2



Widiyo Prio Pamungkas, S.Pd

NIP. 19810331 200501 1 003

Mahasiswa,



Banguh Hermanto

NIM. 12105241023

LAMPIRAN LAPORAN DANA



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PROGRAM INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA
NAMA MAHASISWA : BANGUN HERMANTO
NIM/ PRODI/ FAKULTAS : 12105241023/ TEKNOLOGI PENDIDIKAN/ FIP

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Serapan Dana (dalam rupiah)				
			Swadaya/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Untuk Tunanetra Di SLB	Mengevaluasi efektivitas Audio Book. Bertujuan untuk mengetahui ketercapaian, kemampuan yang telah ditetapkan dalam produk media audio apabila diaplikasikan khusus untuk siswa tuna netra	-	Rp 135.000,-	-	-	Rp 135.000,-

Keterangan : Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/ dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat



Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 1981060520015011003

Ketua PPL UNY 2015 - TP

Lingga Bayu Anshori
NIM. 12105241027

**LAMPIRAN LAPORAN
EVALUASI *AUDIOBOOK***

LAPORAN PROGRAM KERJA INDIVIDU

“Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas 7 Untuk Tunanetra Di SLB”



Disusun Oleh:

NAMA : Bangun Hermanto

NIM : 12105241023

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2015

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat tersusun Hasil Evaluasi Media Audio Book. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta kerabat, sahabat dan sampai kepada yang senantiasa setia dalam perjuangannya

Kami menyadari bahwa terlaksananya program-program PPL ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta sebagai pelindung dalam kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) ini.
2. UPPL, yang telah menyelenggarakan PPL 2015 dan atas bekal yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL.
3. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku Kepala Lembaga BPMRP yang telah memberikan izin pelaksanaan PPL di BPMRP.
4. Bapak Deni Hardianto, M.pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang selalu memberikan dukungan moril dan bimbingan serta saran selama masa PPL berlangsung.
5. Seluruh para karyawan dan Staff BPMRP yang telah banyak mengarahkan dan memberikan dukungan selama masa PPL.
6. Teman-teman PPL 2015 BPMRP, dengansemangat kebersamaan dan totalitas kitasemuatugasdantanggungjawabdapatterselesaikan.
7. Kedua Orang tua yang telah memberikan motivasi, dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan PPL dengan lancar.
8. Serta semua pihak yang telah ikut serta membantu selama pelaksanaan Kegiatan PPL ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan kami ucapkan banyak terimakasih.

Pelaksanaan Implementasi & Evaluasi Pemanfaatan Audio Book ini. Obervasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan Audio Book ini bagi pengguna serta mengevaluasi agar Audio Book selanjutnya dapat menjadi media yang lebih efektif. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan dilain waktu.Semoga apa yang telah disusun oleh penulis, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya, serta bermanfaat bagi BPMR untuk mengembangkan media-media yang lebih baik.

Bantul, September 2015

Penulis

Bangun Hermanto

NIM : 12105241023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
a. Latar Belakang.....	1
b. Rumusan Masalah	2
c. Tujuan	2
d. Manfaat.....	2
e. Waktu dan Tempat Observasi.....	3
f. Instrumen Observasi.....	3
g. Penegasan Istilah	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
a. Media Pembelajaran	6
b. Belajar dan Pembelajaran	7
c. Pengertian Audio Book	10
d. Kerangka Berfikir	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
a. Rancangan Penelitian	13
b. Langkah-Langkah Eksperimen.....	13
c. Metode Pengumpulan Data	14
BAB IV DATA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	16
a. Data Hasil Penelitian	16
b. Cara Pengambilan Data	16
c. Indikator Kinerja.....	16
d. Pembahasan Hasil Penelitian.....	17
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	18
a. Kesimpulan	18
b. Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

BAB I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam pembangunan suatu bangsa. dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan tentu terdapat berbagai sarana yang digunakan sebagai penunjang dalam peaksanaannya. Akantetapi pada faktanya kesetaraan yang diharapkan masih sangat jauh. Terkhusus bagi siswa yang berkebutuhan khusus. Hal ini dikarenakan siswa tunanetra lebih banyak bergantung pada sumber informasi auditif (melalui pendengaran).

Pada kenyataanya, fasilitas penunjang bagi anak yang berkebutuhan khusus sangat kurang. kurangnya sarana pendidikan bagi tunanetra yang memadai seperti sekolah luar biasa (SLBA). Faktanya di Indonesia hanya mempunyai sekolah luar biasa hingga setingkat SLTP. Itupun hanya di beberapa daerah saja. Lebih jauh, keberadaan SLB tersebut juga sudah mulai dikurangi. Pihak-pihak terkait mulai menggalakkan sistem inklusi (sistem yang mengintegrasikan siswa tunanetra ke dalam sekolah-sekolah non-SLB). Dari penelitian yang ada penerapan sistem inklusi juga mendatangkan kesulitan tersendiri bagi siswa-siswa tunanetra.

Audiobook pembelajaran untuk tunanetra diawali dengan analogi bahwa siswa tunanetra biasanya membaca buku dengan cara mendengarkan. Untuk itu perlu diciptakan buku dengar atau buku audio. *Audiobook* yang akan dikembangkan dipersepsikan dengan definisi “buku yang diaudiokan”. Buku yang dimaksud dalam kaitan ini meliputi semua *printedmaterial*. Sehingga sumber materi program *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra ini dapat berupa buku, baik buku teks, buku panduan, modul, kamus, ensiklopedi, novel, dan sebagainya yang sudah diterbitkan, dipublikasikan, dan/atau direkomendasikan penggunaannya untuk pendidikan. Dengan demikian, dalam *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra merupakan buku audio yang ada judul, penulis, penerbit, tahun penerbitan, dan identitas lain yang diperlukan untuk identifikasi dan perujukan sumber.

Audiobook pembelajaran untuk tunanetra dikembangkan untuk menyediakan sumber belajar alternatif berupa buku audio bagi siswa tunanetra, sehingga siswa dapat “membaca” buku dengan cara mendengarkan, sebagaimana halnya siswa berpenglihatan normal membaca buku cetak. Pengkajian dan

pengembangan model dan format media audio pendidikan di BPMRP dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Untuk menghasilkan *audiobook* yang benar-benar dibutuhkan oleh siswa tunanetra, pengembangan model *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi terkait kebutuhan *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra di berbagai daerah di Indonesia yang terdapat banyak satuan pendidikan dan siswa luar biasa tunanetra.

Dari media audiobook di atas, dapat dijadikan pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan konsep anak terutama pengenalan audiobook terhadap tunanetra. Atas dasar di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Efektivitas Audio Book Mata Pelajaran IPS Kelas 7 Untuk Tunanetra Di SLB”.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Adakah peningkatan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang menggunakan audio book dibandingkan dengan siswa yang memakai system atau media pembelajaran konvensional seperti buku Braille dan sebagainya?
2. Apakah audio book efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran Bahasa Indonesia?

C. TUJUAN

Tujuan penulisyanghendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar, antara siswa yang menggunakan audio book dengan hasil belajar siswa yang menggunakan system atau media pembelajaran lainnya.
2. Untuk mengetahui kecenderungan kepada siapakah audio book tepat untuk digunakan.

D. MANFAAT

Hasil kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi pendidik, peserta didik, penulis, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. berdasarkan penelitian, data yang diperoleh dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media audio book yang lebih baik.
- b. Memberikan sumbangsih kepada pihak pihak yang terkait dalam pemberljaran yang menggunakan media audio book berupa kajian atau referensi mengenai bagaimana media audio book dapat diterapkan sebagai teknologi tepat guna.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya mengenai media audiobook jika diaplikasikan pada anak tunanetra.

b. Bagi Sekolah

pendidik dapat menjadikan kajian ini sebgagi bahan referensi untuk sebagai perbaikan atas proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media audio book dapat menambah wawasan siswa tentang pelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bahan ajar baru dan dapat dijadikan referensi perpustakaan.

E. WAKTU DAN TEMPAT OBSERVASI

1. SLB Yakatunis

Hari /Tanggal : Kamis, 27 Agustus 2015

Waktu : 07.30 – 09.15

Tempat : SLB Yakatunis

2. SLB N 1 Bantul

Hari /Tanggal : Rabu, 2 September 2015

Waktu : 07.30 – 09.15

Tempat : SLB N 1 Bantul

F. INSTRUMEN OBSERVASI

Instrumen yang dipergunakan pada saat observasi adalah sebagai berikut:

1. Cara pengamatan

- a. Pengamatan langsung.
- b. Unjuk kerja pendidik
- c. Unjuk kerja peserta didik

2. Alat pengamatan
 - a. Lembaran hasil pengamatan.
 - b. Unjuk kerja pendidik
 - c. Unjuk kerja peserta didik

G. PENEGASAN ISTILAH

Untuk memperoleh pengertian yang sama dan menghindari salah pengertian tentang istilah–istilah yang dipakai yang berkaitan dengan judul. Laporan ini agar pembaca tidak mengalami perbedaan persepsi maka perlu adanya penegasan istilah. Selain itu juga penegasan istilah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Adapun istilah-istilah yang perlu diberi penegasan inisebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini artinya seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan yang menyatakan seberapa jauh target telah tercapai. Dimana semakin besar pencapaian target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya atau minimal sebanding antara pencapaian target dan usaha tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka untuk mencari tingkat efektifitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efektifitas} = \text{Hasil} / \text{Usaha} \geq 1$$

(Banama, 2009:1) (<http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/>;11/2/2013;07.18 WIB)

Menurut Drucker dalam Bram (2005:4), efektifitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektifitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar.

Indikator efektivitas dalam hal ini berupa hasil belajar menggunakan audio book lebih baik, adanya peningkatan yang hasil belajar yang signifikan, keaktifan belajar siswa meningkat. Hasil belajar tersebut dapat mencapai KKM, waktu proses pembelajaran lebih cepat, dan biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan media relatif murah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifai dan Anni, 2009:85). Menurut Bloom dalam

Sudjana(2011:22) dalam mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan belajar peserta didik setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio interaktif yang ditunjukkan dengan hasil belajar ranah psikomotor pada akhir pembelajaran, setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran praktik. Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak individu.

3. Audio Book

Konsepsi *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra diawali dengan analogi bahwa siswa tunanetra biasanya membaca buku dengan cara mendengarkan. Untuk itu perlu diciptakan buku dengar atau buku audio. *Audiobook* yang akan dikembangkan dipersepsikan dengan definisi “buku yang diaudiokan”. Buku yang dimaksud dalam kaitan ini meliputi semua *printedmaterial*. Sehingga sumber materi program *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra ini dapat berupa buku, baik buku teks, buku panduan, modul, kamus, ensiklopedi, novel, dan sebagainya yang sudah diterbitkan, dipublikasikan, dan/atau direkomendasikan penggunaannya untuk pendidikan. Dengan demikian, dalam *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra merupakan buku audio yang ada judul, penulis, penerbit, tahun penerbitan, dan identitas lain yang diperlukan untuk identifikasi dan perujukan sumber.

BAB II

LANDASANTEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. (Djamarah dan Zain, 2010:120).

Henich dalam Arsyad (2007:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi antara yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Dari paparan di atas maka media dapat dikatakan sebagai suatu alat atau benda yang digunakan oleh pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga pemahaman penerima tentang sesuatu yang diterima akan menjadi meningkat begitu pula akan meningkatkan hasil prestasi belajar.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Pentingnya pemilihan media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak terlepas sebelum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam penggunaannya media mempunyai kriteria dimana media dikatakan baik. Menurut Asyhar (2012:81-82), kriteria media pembelajaran yang baik

yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

- a. Jelas dan rapi.
- b. Bersih dan menarik.
- c. Cocok dengan sasaran.
- d. Relevan dengan topik yang diajarkan.
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- f. Praktis, luwes dan tahan.
- g. Berkualitas baik.

- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Memilih media merupakan bagian yang penting dari proses perencanaan pembelajaran dan benar-benar membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Untuk proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik, hendaknya memilih dan menentukan prinsip media yang akan digunakan. Menurut Gerlack dan Ely dalam Asyhar (2012:82-84) memberikan lima prinsip. Secara umum, prinsip pemilihan media adalah kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktifitas, organisasi, kebaruan dan berorientasi siswa.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Hakikat Belajar

Kebutuhan awal manusia yang sangat penting dalam menjalani kehidupan ini adalah belajar. Belajar merupakan suatu yang tidak dapat ditinggalkan oleh manusia, karena sejak dilahirkan hakikatnya manusia melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan aktivitas yang kompleks dengan belajar manusia dapat mengalami perkembangan dan perubahan sikap serta cara berfikir mereka dari hal yang tidak mengerti menjadi mengerti untuk mencapai hasil yang optimal. Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam kelas tetapi juga dapat dalam sebuah lingkungan yang dapat mendukung peserta didik untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan ketrampilan yang dapat dibawa ke masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari tanpa disengaja dalam berinteraksi juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran

2. Hakikat Pembelajaran

Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar, Sudjana dalam Djamarah dan Zain (2010:39). Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses pengaturan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik.

Ciri-ciri pembelajaran adalah harus memiliki tujuan untuk

membentuk suatu perkembangan, ada suatu prosedur yang direncanakan, kegiatan belajar ditandai dengan satu materi khusus, ditandai dengan aktifitas peserta didik, dalam kegiatan belajar guru harus berperan sebagai pembimbing, dalam mengajar harus disiplin serta batasan waktu dan evaluasi. Tujuan pembelajaran juga harus didukung agar hasilnya dapat optimal. Hal yang dapat mendukung itu seperti materi dan bahan ajar, media pembelajaran, dan kondisi tempat pembelajaran serta subjek pembelajaran itu sendiri.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Sama halnya dengan belajar, pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.

Tingkat pengalaman pemerolehan hasil belajar dikatakan sebagai suatu proses komunikasi. Proses komunikasi inilah yang merupakan proses pembelajaran dimana seorang guru menyampaikan pesan atau materi dan siswa menerimanya. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika siswa dapat memaksimalkan penggunaan alat indra dan guru berupaya untuk memberi rangsangan agar materi pembelajaran dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima materi semakin besar kemungkinan materi tersebut dimengerti dalam ingatan. Dengan demikian siswa diharapkan akan menerima dan menyerap dengan mudah dan baik materi yang disajikan.

Menurut Trianto (2007:13), teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Selain dengan teori konstruktivisme, pembelajaran dengan media video interaktif berkaitan juga dengan teori kebermaknaan. Menurut Dahar dalam Trianto (2007: 25), belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Teori kebermaknaan ini terkait dengan masing-masing pribadi siswa yaitu dengan munculnya sesuatu yang mengesankan dalam pembelajaran. Sesuatu yang mengesankan biasanya menghadirkan makna. Jika pembelajaran tidak menimbulkan kesan mendalam terhadap para siswa, maka mustahil ada maknanya. Sebaliknya jika dalam pembelajaran menimbulkan sebuah makna, maka pemahaman mengenai materi yang dibahas dalam pembelajaran akan ditemukan oleh siswa melalui respon aktif oleh tubuh dan dapat menemukan makna atau kesan dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pembelajaran inilah materi yang dipelajari dapat muncul secara sangat kuat dan rasa ingin tahu untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh hebat.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan pembelajaran mengandung sejumlah faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar. Menurut Rifai dan Anni (2009:97), faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi belajar pada kondisi internal (faktor dari siswa) muncul dari keadaan kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis). Kondisi jasmani yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta, sehingga materi yang dipelajari kurang mengena. Untuk mempertahankan kondisi tubuh yang baik, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Pada umumnya faktor ini meliputi tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

Faktor yang mempengaruhi belajar pada kondisi eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial sekolah meliputi para guru dan teman-teman kelas yang mempengaruhi semangat belajar siswa. Selanjutnya, faktor lingkungan siswa sendiri meliputi masyarakat, tetangga dan teman sepermainan di sekitar tempat tinggal siswa tersebut. Lingkungan sosial yang sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sedangkan faktor lingkungan non sosial antara lain gedung sekolah, rumah, fasilitas belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

4. Hasil belajar

Kegiatan pembelajaran pastinya akan menghasikan suatu tujuan, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran diperlukan adanya pelaksanaan penilaian yang berupa hasil proses pembelajaran itu sendiri.

Hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Dari ketiga ranah tersebut ranah psikomotorik yang digunakan dalam penelitian ini, karena hasil belajar yang diperoleh ditunjukkan dengan nilai tes psikomotor pada akhir pembelajaran, setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran praktik dengan kemampuan atau *skill*.

C. Pengertian Audio Book

Konsepsi *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra diawali dengan analogi bahwa siswa tunanetra biasanya membaca buku dengan cara mendengarkan. Untuk itu perlu diciptakan buku dengar atau buku audio. *Audiobook* yang akan dikembangkan dipersepsikan dengan definisi “buku yang diaudiokan”. Buku yang dimaksud dalam kaitan ini meliputi semua *printedmaterial*. Sehingga sumber materi program *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra ini dapat berupa buku, baik buku teks, buku panduan, modul, kamus, ensiklopedi, novel, dan sebagainya yang sudah diterbitkan, dipublikasikan, dan/atau

direkomendasikan penggunaannya untuk pendidikan. Dengan demikian, dalam *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra merupakan buku audio yang ada judul, penulis, penerbit, tahun penerbitan, dan identitas lain yang diperlukan untuk identifikasi dan perujukan sumber.

Audiobook pembelajaran untuk tunanetra dikembangkan untuk menyediakan sumber belajar alternatif berupa buku audio bagi siswa tunanetra, sehingga siswa dapat “membaca” buku dengan cara mendengarkan, sebagaimana halnya siswa berpenglihatan normal membaca buku cetak. Pengkajian dan pengembangan model dan format media audio pendidikan di BPMRP dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Untuk menghasilkan *audiobook* yang benar-benar dibutuhkan oleh siswa tunanetra, pengembangan model *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi terkait kebutuhan *audiobook* pembelajaran untuk tunanetra di berbagai daerah di Indonesia yang terdapat banyak satuan pendidikan dan siswa luar biasa tunanetra.

D. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar merupakan tanggung jawab berbagai pihak dalam menentukan keberhasilannya. Semua *stage holder* berkewajiban menjaga kesatuan sehingga kejasama yang ditimbulkan mampu memecahkan masalah masalah pendidikan. Bukanlah hanya tugas guru untuk menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar, melainkan berbagai pihak seperti pihak-pihak yang menyediakan media belajar juga memiliki peranan yang penting.

Audio book merupakan salahsatu solusi cemerlang bagi pendidikan saat ini. Kendala yang ada seperti keterbatasan media yang bersifat visual sehingga tidak dapat dijangkau oleh anak berkebutuhan khusus seperti tuna netra dapat diatasi dengan media Audio Book tersebut. Dengan pemaknaan terhadap suatu hal yang bersifat konstruktif dimana siswa dituntut untuk mengkonstruksi atau membangun terhadap materi pembelajaran yang mereka tangkap melalui indera pendengaran dan penglihatan, sehingga timbul adanya ketertarikan. Dari ketertarikan

itulah timbul sebuah makna atau ada kesan tersendiri dari apa yang didapat dari proses pembelajaran. Dengan begitu, proses belajar dapat berjalan dengan baik. Dengan berjalannya kegiatan belajar, dibutuhkan evaluasi yang berkelanjutan untuk dapat menjaga kualitas suatu proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen sejati dengan pola *pretest-posttest control group design*. Menurut Samsudi (2009: 44-66), metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dirancang atau disengaja dan terkontrol dimana peneliti sengaja memodifikasi atau memanipulasi kondisi atau variable dalam bentuk pemberian perlakuan tertentu untuk memperoleh atau menentukan peristiwa atau kejadian sesuai dengan yang direncanakan.

Penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk mencari akibat suatu perlakuan. Sampel penelitian akan diberiperlakukan langsung dengan memberikan pembelajaran menggunakan media audio book pada kelas eksperimen dan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran sebelumnya berupa huruf brail.

Prosedur pelaksanaan metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen jenis *pretest-posttest control group design*, yaitu adanya *pretest* dan *posttest* yang berupa pretes praktik dan pasca tes praktik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Langkah-Langkah Eksperimen

Agar hasil penelitian mendapatkan hasil yang maksimal dan berjalan dengan lancar maka perlu adanya langkah-langkah eksperimen, sebagai berikut :

1. Penyusunan instrumen uji media audio
2. Validasi media pembelajaran audio book
3. Penyusunan instrument evaluasi
4. Pengujian hasil belajar dengan tes pada obyek penelitian (*pre- test*).
5. Proses pembelajaran menggunakan media audio book untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran sebelumnya.
6. Pengisian penilaian keaktifan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media audio book dan media pembelajaran sebelumnya

7. Pengujian hasil belajar dengan tes praktik (*posttest*) pada dua kelompok yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media audio book dan media pembelajaran sebelumnya.
8. Membandingkan hasil *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol.
9. Menarik kesimpulan hasil belajar.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang baik dalam sebuah penelitian dipengaruhi oleh cara memperoleh data dan harus mengikuti metode dan teknik yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang dibahas. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

1) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010:274). Penggunaan metode ini untuk mendapatkan informasi tentang peserta didik yang akan dijadikan sampel. Dalam penelitian ini menggunakan buku persiapan mengajar, absensi siswa, daftar nilai, RPP dan silabus sebagai data.

2) Metode Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2011: 84).

Observasi dalam penelitian ini untuk mencari keaktifan belajar siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio book dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya. Untuk mencari tingkat keaktifan siswa dilakukan beberapa penilaian meliputi penilaian perhatian siswa terhadap pembelajaran, sikap siswa, tingkat keaktifan siswa dan kedisiplinan siswa. Penilaian keaktifan belajar siswa dinilai pada saat proses pembelajaran dengan melakukan wawancara terhadap siswa yang berperan sebagai audien dari audio book.

3) Metode Tes

Tes adalah instrument penelitian yang bersifat mengukur kemampuan individual, dengan cara individu memberikan jawaban

atas pertanyaan, secara lisan (teslisan). Metode tes dalam penelitian ini adalah dengan tes kinerja yaitu dengan peserta didik melaksanakan tes praktik dan dinilai melalui pengamatan menggunakan instrument melalui daftarcek sesuai prosedur. Untuk penilaian praktik peserta didik dengan menggunakan sekor tertentu dipersiapkan kerja, prosedur kerja dan hasil dari evaluasi secara lisan. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam instrumen praktik selain berisi penilaian materi yang diujikan berisi juga penilaian sikap atau *attitude test*, yang sering juga disebut dengan istilah skala sikap, yaitu alat yang digunakan untuk mengadakan pengukuran terhadap berbagai sikap seseorang dalam melaksanakan tes praktik.

BAB IV

DATA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah berasal dari warga SLB di SLB Yakatunis dan SLBN 1 Bantul.

2. Jenis Data

Jenis data yang didapat adalah data kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari :

- a. Dengan pembelajaran.
- b. Data hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- c. Hasil belajar.
- d. Jurnal.

B. Cara Pengambilan Data

1. Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa.
2. Data tentang situasi belajar mengajar saat dilakukannya tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.
3. Data tentang situasi belajar menggunakan lembar observasi.
4. Data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan diperoleh dari Rencana Pembelajaran (RP) dan Lembar Observasi.

C. Indikator Kinerja

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi indikator kinerja adalah :

- a. Apabila guru dapat menggali kemampuan siswa dengan menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan.
- b. Apabila peserta didik sampai 50% dapat memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disajikan guru dalam PBM.
- c. Apabila hasil belajar peserta didik dalam keadaan memuaskan.

Kriteria tingkat keberhasilan siswa sesuai tujuan akhir penelitian ini yaitu dikelompokkan ke dalam 5 kategori, dengan kriteria sebagai berikut :

- a) Tingkat keberhasilan belajar siswa dalam %.

- (>- 80%) = Sangat Tinggi
- (60-79%) = Tinggi
- (40-59%) = Sedang
- (20-39%) = Rendah
- (< - 20%) = Sangat Rendah

b) Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran.

- (>- 80%) = Sangat Tinggi
- (60-79%) = Tinggi
- (40-59%) = Sedang
- (20-39%) = Rendah
- (< - 20%) = Sangat Rendah

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan observer dan Penulis beranggapan bahwa rendahnya hasil belajar siswa ketika dalam penggunaan media audio book disebabkan oleh dua faktor yang sangat berpengaruh, yaitu :

1. Faktor guru
 - a. Guru memberikan materi hanya pada pelajaran-pelajaran tertentu.
 - b. Guru kurang spesifik dalam menjelaskan materi pada audio book.
 - c. Tidak semua guru familiar dengan adanya audio book, diperlukan sosialisasi lebih lanjut agar penggunaan audio book lebih efektif.
2. Faktor Siswa
 - a. Anak low vision cenderung masih ingin membaca dan menulis sehingga audio book kurang begitu efektif.
 - b. Kesesuaian beberapa materi sangat berbeda dari sekolah konvensional, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut mengenai materi yang lebih cocok bagi siswa tunanetra.
 - c. Konsentrasi anak terpecah dengan istilah istilah asing yang belum familiar bagi mereka sehingga menimbulkan kesulitan bagi anak tunanetra.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat mengungkapkan bahwa upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan tugas dan tanggung jawab seorang guru. Karena melihat peran guru yang langsung berinteraksi dengan siswa pada proses pembelajaran. Namun mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran yang baik ini bukanlah hal yang mudah. Hal tersebut dapat diperkuat dengan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Belum adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang menggunakan audio book dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran sebelumnya.
2. Media pembelajaran audio book belum efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

1. Agar pemahaman siswa lebih maksimal diharapkan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajarana udio book perlu adanya kesetaraan antara pemahaman aplikatif dan pemahaman teori.
2. Kepada para pengajar disarankan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio book pada waktu membahas materi pembelajaran materi IPS
3. Perlu ada penelitian lanjutan untuk populasi yang lebih besar dengan kondisi kelas yang beragam sehingga simpulan penelitian dapat berlaku untuk lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Hadi, Purwaka. 2005. *Kemandirian Tunanetra*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti

Hosni, Irham, (tanpa tahun). *Buku Ajar Orientasi dan Mobilitas*, Depdiknas, Ditjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Kingsley, Mary. 1999. *The Effect of Visual Loss*, dalam *Visual Impairment* (editor: Mason & McCall). GBR: David Fulton, Publisher.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kognisi>

Sunanto, Juang. 2005. *Mengembangkan Potensi Anak Berkelainan Penglihatan*. Jakarta,: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

sumber.http://djrahardja.blogspot.com/2010/11/ketunanetraan.htm

T. Lydon, William, Mc Graw, M. Loretta. 1973. *Pengembangan Konsepsi untuk Anak-anak Buta*. Sebuah tuntutan untuk para guru dan para ahli lainnya yang bekerja dalam lingkungan pendidikan. New York: American Foundation for The Blind

<http://definisi-pengertian.blogspot.com/2010/08/pengertian-efektivitas-dan-efisiensi.html>.

Jhon, Hassan. 2007. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia.

Neviyarni. 2009. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berorientasi Khalifah Fil Ardh*. Bandung : Alfabeta

http://id.wikipedia.org/wiki/Anak_berkebutuhan_khusus#Tunanetra/23/11/2010/11:04

<http://pusdiklattvri.wordpress.com/2010/06/02/teori-dasar-audio>.

LAMPIRAN

RENCANA OBSERVASI

(SLB Yakatunis sebagai kelas kontrol)

Nama Sekolah : SLB Yakatunis

Tingkat Pendidikan : SMPLB

Materi Pokok : Keefektifan Audio Book Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : VII / 1

Waktu : 2x Pertemuan

I. Kompetensi Dasar

Melakukan pengukuran dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

II. Indikator

- Pendengaran siswa yang baik harus mampu memecahkan masalah.
- Dengan menggunakan media audio, siswa harus teliti dalam menentukan sikap.
- Pembelajaran yang sangat penting tersebut harus mampu dikuasai.

III. Tujuan

Mencari data mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa media Audio Book sebagai bahan perbandingan.

IV. Langkah Observasi

1. Pendahuluan

- 1) Kegiatan belajar mengajar didahului dengan berdoa'a.
- 2) Melakukan studi analisis kebutuhan siswa tuna netra.
- 3) Pengkajian data dilakukan dengan tanya jawab tentang Media Audio.
 - a. Apakah hasil dari penggunaan media audio book?
 - b. Bagaimana hasil dari penggunaan media audio book?

2. Cara Kerja

- 1) Kegiatan inti 1 (pertemuan ke-1 / Selasa, 25 Agustus 2015).

- a. Mengamati prose
- b. Bertanya jawab tentang penggunaan Media Audio di dalam kelas.
- c. Melihat siswa ketika kegiatan belajar baik di dalam kelas.

RENCANA OBSERVASI

(SLBN 1 Bantul sebagai kelas eksperimen)

Nama Sekolah : SLBN 1 Bantul
Tingkat Pendidikan : SMPLB
Materi Pokok : Keefektifan Audio Book Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : VII / 1
Waktu : 2x Pertemuan

I. Kompetensi Dasar

Melakukan pengukuran dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

II. Indikator

- Pendengaran siswa yang baik harus mampu memecahkan masalah.
- Dengan menggunakan media audio, siswa harus teliti dalam menentukan sikap.
- Pembelajaran yang sangat penting tersebut harus mampu dikuasai.

III. Tujuan

Mencari tahu apakah penggunaan Audio Book sangat berpengaruh bagi para siswa tuna netra.

IV. Langkah Observasi

1. Pendahuluan

- 4) Kegiatan belajar mengajar didahului dengan berdo'a.
- 5) Apersepsi dilakukan dengan tanya jawab tentang Media Audio.
 - a. Apakah hasil dari penggunaan media audio book?
 - b. Bagaimana hasil dari penggunaan media audio book?

2. Cara Kerja

- 2) Kegiatan inti 1 (pertemuan ke-1 / Selasa, 26 Agustus 2015).

- a. Bertanya jawab tentang penggunaan Media Audio di dalam kelas.
 - b. Mengamati kegiatan belajar mengajar di SLB N 1 Bantul di dalam kelas.
 - c. Tata cara pembuatan huruf Braileu dan belajar menulis huruf Braileu secara langsung yang diajarkan langsung oleh guru SLB.
 - d. Mewawancarai guru tentang profil sekolah.
 - e. Membuat simpulan..
- 3) Kegiatan inti 2 (pertemuan ke-2 / Kamis, 3 September 2015).
- a. Memutar Audio Book di dalam kelas
 - b. Memberi pertanyaan kepada siswa berdasarkan pertanyaan yang terdapat pada audio book.
 - c. Melakukan pengamatan terhadap pengetahuan dan daya tarik siswa terhadap audio book melalui wawancara
 - d. Wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia
 - e. Melihat data-data siswa.
- 4) Kegiatan penutup.
- a. Memberikan tanda terima kasih secara simbolis kepada Kepala Sekolah SLB N 1 Bantul.
 - b. Mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam kegiatan ini.

V. Media dan Sumber Belajar

- Laptop
- Sound system

VI. Evaluasi

Penelitian dilaksanakan selama PBM melalui pengamatan secara langsung. Oleh penulis, dan alhamdulillah mendapatkan hasil yang baik. Selama kegiatan ini berlangsung banyak hal yang dialami oleh penulis. Evaluasi yang didapat hanya berupa pengalaman yang sangat penting bagi penulis. Banyak hal yang tidak penulis ketahui sebelumnya. Kini penulis merasa bangga atas apa yang telah dilakukan. Tanpa semua orang yang telah ikut andil dalam observasi ini, mungkin penulis tidak akan pernah bisa membuat karya seperti ini.

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kegiatan : Mendengarkan

Mata Pelajaran : IPS

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				Jumlah Skor	Rata Rata
		KMP	PS	KDP	PM		
1.	Arum	80	80	80	70	310	77.5
2.	Ryan	70	60	70	70	270	67.5
	Jumlah sekor	150	140	150	140	580	145
	Rata-rata	75	70	75	70	290	72.5

Keterangan :

KMP = Keberanian Mengemukakan Pendapat

PS = Peran Serta

KDP = Ketepatan dalam Pendengaran

PM = Pemecahan Masalah

Penyelesaian dengan rentang nilai 1 – 10, dengan kriteria sebagai berikut ;

Sangat baik (A) 8,5 – 10

Baik (B) 7,0 – 8,4

Cukup (C) 5,5 – 6,9

Kurang (D) 4,0 – 5,4

Sangat kurang (E) <- 4,0

INDIKATOR KEBERHASILAN KBM

Kegiatan : Penggunaan Media Audio Book dalam Pembelajaran

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tingkat : SMPLB kelas VII

Sekolah : SLB N 1 Bantul

No.	Indikator	Perimbangan				
		A	B	C	D	E
1.	Keterampilan menumbuhkan motivasi belajar siswa.		√			
2.	Keterampilan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar.	√				
3.	Keterampilan memelihara keterlibatan siswa dalam PMB.	√				
4.	Keterampilan memberikan ilustrasi dan penjelasan.		√			
5.	Keterampilan untuk menarik kesimpulan.		√			
6.	Keterampilan memanfaatkan waktu.		√			
7.	Keterampilan melakukan penilaian pada akhir PBM.	√				
8.	Keterampilan melakukan analisis dan tindak lanjut.		√			

Yogyakarta, 16 September 2015

Observer,

BANGUN HERMANTO

NIM:12105241023

**LAMPIRAN DATA UJICoba DI
TK ABA AMONG PUTRO
KADIROJO**



LEMBAR OBSERVASI UJICOBA PROTOTIPA

Model Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara
(Permata Nusantara)
Jenjang TK

IDENTIFIKASI DATA

Nama Sekolah : TK ABA AMONG PUTRO
Alamat Sekolah :
Hari Pelaksanaan : Senin
Tanggal Pelaksanaan : 31 Agustus 2015
Judul Program :

Petugas,

**LEMBAR OBSERVASI
PROSES PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA AUDIO
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA**

Petunjuk: Pengamat memberi tanda cek (v) pada kolom yang sesuai, Dibagian bawah tabel (ceklis) isikan pula secara jelas hal-hal penting/menarik pada saat guru mengelola pembelajaran.

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru menyiapkan CD Permata Nusantara, alat pemutar (tape recorder/CD player)		✓		
2.	Guru menguasai materi dalam media audio				
3.	Guru menyiapkan tempat untuk bermain (bisa di dalam atau di luar ruangan).				✓
4.	Guru menyiapkan peralatan untuk bermain (jika dibutuhkan).				
5.	Guru melakukan apersepsi.			✓	
6.	Guru mengkondisikan anak untuk melakukan permainan tradisional menggunakan MA Permata Nusantara.			✓	✓
7.	Guru menjelaskan nama permainan, asal daerah, cara bermain dan aturan permainan kepada anak-anak.			✓	
8.	Guru memimpin anak untuk menentukan peran anak dalam permainan (misalnya dengan hompimpa, suit panjang pendek, dsb).				
9.	Guru membimbing anak melakukan permainan tanpa iringan musik.			✓	
10.	Guru memastikan anak dapat memahami dan melakukan permainan sesuai cara dan aturan permainan.			✓	
11.	Guru membimbing anak dalam melakukan permainan dengan iringan musik yang ada di Track 4.				
12.	Guru memotivasi anak selama permainan berlangsung.				
13.	Guru memberikan penghargaan kepada anak yang menang dalam permainan.				
14.	Guru memberi motivasi kepada anak yang belum mau terlibat dalam permainan.				
15.	Guru membesarkan hati kepada anak yang kalah dalam permainan.				
16.	Guru menjelaskan pesan moral dari permainan yang baru saja dilakukan.				

Deskriptor:

Skor 1 : tidak dilakukan

Skor 2 : dilakukan tetapi masih kurang baik

Skor 3 : dilakukan dengan cukup baik

**FORM ISIAN CHECKLIST OBSERVASI
UNTUK PROSES BELAJAR MENGAJAR
MEDIA AUDIO PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA**

PETUNJUK :

1. Amatilah Proses Pembelajaran !
2. Isilah lembar observasi ini berdasarkan hasil pengamatan Saudara pada kolom yang tersedia dibawah ini dengan memberikan tanda (\checkmark) !

No	Aspek yang diobservasi	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Anak memperhatikan penyajian program			\checkmark	
2.	Anak bertanya pada guru tentang program	\checkmark			
3.	Anak menyebutkan tokoh yang ada pada program		\checkmark		
4.	Anak menyebutkan asal permainan dalam program	\checkmark			
5.	Anak mampu berkomunikasi secara lisan.			\checkmark	
6.	Anak mampu memahami alur cerita.		\checkmark		
7.	Anak mampu bersenandung/ bernyanyi.	\checkmark		\checkmark	
8.	Anak menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.			\checkmark	
9.	Anak Bermain dengan teman sebaya.				\checkmark
10.	Anak Mentaati aturan permainan.				\checkmark
11.	Anak bersikap kooperatif dengan teman.				\checkmark
12.	Anak menunjukkan sikap toleran.				

Kriteria penilaian:

1. Jumlah anak < 25 %
2. Jumlah anak 25% - 50%
3. Jumlah anak 50% - 75%
4. Jumlah anak > 75%

Review Permainan Sobyong

→ Audience terdiri dari siswa laki laki $\frac{1}{2}$ perempuan dg persentase 50:50
perhatian anak laki-laki lebih cenderung kooperatif daripada perempuan.

catatan
untuk
penerapan
media
audio

o) sebaiknya dalam mendengarkan, tatanan duduk siswa dalam
posisi melingkar. karena jika posisi berbarisan siswa bagian belakang tidak/pura
fokus pada audio sehingga siswa cenderung kurang konsentrasi pada konten media audio.



⇒ Berdasarkan pengamatan kelas B3 B4.

o) efektifitas penyampaian pesan dipengaruhi juga dengan keras/lemah
sound. terlalu lemah menyebabkan kurangnya perhatian siswa, terlalu keras
menyebabkan terpecahnya konsentrasi pada anak. ~~tidak efektif~~

⇒ Berdasar pengamatan kelas B1 B2.

▷ Sistem koordinasi kelas yang kurang tertata membuat anak cepat bosan dengan
media audio.

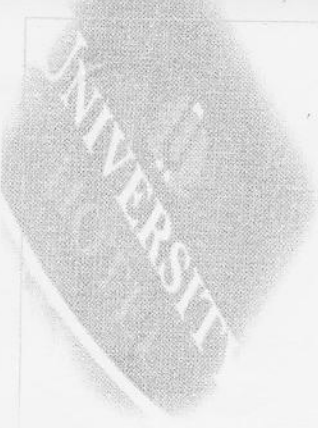
Audience : 17 anak.

- prosen kart lakit $\frac{2}{3}$ persiapan = 60:40
- bata kelas : circle.



- Paspor alat ~~peraga~~ dengan pola seperti ini jauh lebih efisien & efektif. ~~peraga~~
- untuk alat P4U / TK, sound effect sangat menarik perhatian siswa. sehingga fokus & konsentrasi (sd media juga lebih baik)
- untuk mengajarkan lagu paling tepat dilakukan pengulangan minimum 3x karena anak ~~belum~~ dapat menghafal dengan cepat.

www.universityhoteljogja.com





**INSTRUMEN UJICoba PROTOTIPA
MODEL DAN FORMAT MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN**

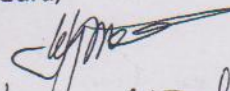
**Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara)
untuk Anak Usia Dini**

(ANGKET UNTUK GURU TK/PAUD)

IDENTIFIKASI DATA

Nama Sekolah : TK ABA AMONG PUTRO KADIROJO
Alamat Sekolah : KADIROJO PALBAPANG BANTUL
Hari Pelaksanaan : SELASA
Tanggal Pelaksanaan : 1 SEPTEMBER 2015
Judul Program : PERMATA NUSANTARA "BLARAK - BLARAK SEMPAL"

Guru,


Wahyu Hidayati - S.Pd



ANGKET UJICoba PROTOTIPA MODEL MEDIA AUDIO
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA
(PERMATA NUSANTARA)

RESPONDEN: GURU TK/PAUD

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk mengumpulkan data dan informasi tentang aspek edukatif, aspek teknis, dan aspek estetis model dan format media audio permainan tradisional anak Nusantara (MA Permata Nusantara). Jawaban yang diberikan akan sangat membantu dalam membuat kesimpulan mengenai prototipa produk media audio Permata Nusantara yang sedang dikembangkan..

B. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan baik. Bila ada yang kurang jelas, dapat menanyakan langsung kepada surveyor.
2. Jawablah setiap pertanyaan sesuai pendapat Ibu/Bapak.
3. Berikan penjelasan secara singkat dari jawaban yang Ibu/Bapak berikan.
4. Periksa kembali angket ini untuk memastikan semua pertanyaan sudah dijawab.
5. Serahkan kembali angket yang sudah dijawab kepada surveyor.

C. Pertanyaan

1. Angket dengan Responden Guru

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN RESPONDEN			
		SS	S	TS	STS
1.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya bahasa dan kognitif (pada dramatisasi cerita permainan Track 1)		✓		
Penjelasan: <i>ya Dlm Dramatisasi cerita anak mengenal tokoh dalam cerita, isi cerita, menambah per bendaharaan kata.</i>					
2.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya				

	bahasa dan seni (materi pada lagu permainan pada Track 2)		✓		
Penjelasan: <i>ya, anak mengenal lagu permainan.</i>					
3.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya sosial emosional (melakukan permainan tradisional dengan diiringi lagu permainan jika ada).		✓		
Penjelasan: <i>3- ya, Anak aktif mengikuti program MA Permata Nusantara.</i>					
4.	Bahasa yang digunakan pada MA Permata Nusantara dapat dipahami anak TK/PAUD		✓		
Penjelasan: <i>ya, Bahasa yang digunakan sederhana sesuai dengan usia dan perkembangan anak.</i>					
5.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.		✓		
Penjelasan: <i>ya, Alur cerita sederhana mudah difahami anak.</i>					
6.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.		✓		

Penjelasan:

.....
.....

7. MA Permata Nusantara dapat memotivasi anak untuk bermain sambil belajar.

✓

Penjelasan:

ya, Dengan mengepalhan permainan melalui media Audio anak dapat bermain sambil belajar.

8. Materi cerita dramatisasi permainan mudah dipahami anak TK/PAUD.

✓

Penjelasan:

materi sederhana dan mudah di mengerti anak.

9. Materi lagu permainan mudah diikuti.

✓

Penjelasan:

ya

10. Model MA Permata Nusantara mudah digunakan.

✓

Penjelasan:

ya

11. Model MA Permata Nusantara mudah disimpan.

✓

Penjelasan:

ya, karena tidak memerlukan tempat dan penyimpanan yang sulit.

12.	Perintah-perintah audio pada model MA Permata Nusantara mudah diikuti.				
-----	--	--	--	--	--

Penjelasan:

ya, jelas dan sederhana sehingga mudah diikuti.

13.	Durasi waktu yang dipergunakan pada model MA Permata Nusantara sudah tepat.	✓			
-----	---	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

14.	Panduan Guru memudahkan guru dalam memahami dan mentransfer materi permainan yang akan diajarkan.	✓			
-----	---	---	--	--	--

Penjelasan:

ya, Panduan guru jelas

15.	Casing/cover/tampilan model MA Permata Nusantara menarik.	✓			
-----	---	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

16.	Suara pemain dan narrator menarik	✓			
-----	-----------------------------------	---	--	--	--

Penjelasan:

ya, menarik sesuai karakter dan tokoh

17.	Intonasi pada saat pembacaan materi enak didengar.	✓			
Penjelasan: ya					
18.	Artikulasi atau pengucapan dalam penyampaian materi jelas.	✓			
Penjelasan: ya					
19.	Cerita yang disampaikan menarik	✓			
Penjelasan: ya					
20.	Cerita yang disampaikan mengandung pesan moral tertentu.	✓			
Penjelasan: ya, Anak mengenal perilaku baik dan buruk, sabar menunggu giliran.					
21.	Lagu permianan yang disampaikan menarik.		✓		
Penjelasan: ya					
22.	Musik yang digunakan tepat.	✓			
Penjelasan: ya					

.....				
23.	Sound effect (bunyi/suara tertentu) yang digunakan tepat.	✓		
Penjelasan: <i>Sangat tepat dan menarik.</i>				
.....				



**INSTRUMEN UJICOBA PROTOTIPA
MODEL DAN FORMAT MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN**

**Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara)
untuk Anak Usia Dini**

(ANGKET UNTUK GURU TK/PAUD)

IDENTIFIKASI DATA

Nama Sekolah : TK ABA AMONG PUTRO KADIROJO
Alamat Sekolah : KADIROJO. PALBAPANG. BANTUL
Hari Pelaksanaan : SENIN
Tanggal Pelaksanaan : 31 AGUSTUS 2015
Judul Program : PERMATA NUSANTARA "KOKOTEK"

Guru,


ANY SURYANINGIH SPd



ANGKET UJICoba PROTOTIPA MODEL MEDIA AUDIO
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA
(PERMATA NUSANTARA)

RESPONDEN: GURU TK/PAUD

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk mengumpulkan data dan informasi tentang aspek edukatif, aspek teknis, dan aspek estetis model dan format media audio permainan tradisional anak Nusantara (MA Permata Nusantara). Jawaban yang diberikan akan sangat membantu dalam membuat kesimpulan mengenai prototipa produk media audio Permata Nusantara yang sedang dikembangkan..

B. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan baik. Bila ada yang kurang jelas, dapat menanyakan langsung kepada surveyor.
2. Jawablah setiap pertanyaan sesuai pendapat Ibu/Bapak.
3. Berikan penjelasan secara singkat dari jawaban yang Ibu/Bapak berikan.
4. Periksa kembali angket ini untuk memastikan semua pertanyaan sudah dijawab.
5. Serahkan kembali angket yang sudah dijawab kepada surveyor.

C. Pertanyaan

1. Angket dengan Responden Guru

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN RESPONDEN			
		SS	S	TS	STS
1.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya bahasa dan kognitif (pada dramatisasi cerita permainan Track 1)	✓			
Penjelasan: <i>Dengan mendengarkan cerita pd Track 1 anak dpt memahami ba- hasa verbal dan non verbal anak dpt mengenal tingkungan, anak memiliki sikap ingin tahu</i>					
2.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya	✓			

	bahasa dan seni (materi pada lagu permainan pada Track 2)				
Penjelasan: <i>Anak memiliki rasa ingin tahu, ingin tahu pd lagu dlm per mainan sangat tinggi</i>					
3.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya sosial emosional (melakukan permainan tradisional dengan diiringi lagu permainan jika ada).	✓			
Penjelasan: <i>Anak antusias mengikuti permainan tradisional dg iringan lagu</i>					
4.	Bahasa yang digunakan pada MA Permata Nusantara dapat dipahami anak TK/PAUD	✓			
Penjelasan: <i>Ya. Anak sangat antusias mengikuti cerita. Anak aktif dan bahasa mudah dimengerti anak</i>					
5.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.	✓			
Penjelasan: <i>Ya. Anak dpt menjawab pertanyaan guru tentang isi cerita</i>					
6.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.	✓			

Penjelasan:

Ya. Anak dapat menjawab pertanyaan tentang isi cerita dengan baik.

7. MA Permata Nusantara dapat memotivasi anak untuk bermain sambil belajar.

✓

Penjelasan:

Ya. Setelah mendengar media Audio anak dapat mempelajari dan mempraktekkan permainan dg antusias

8. Materi cerita dramatisasi permainan mudah dipahami anak TK/PAUD.

✓

Penjelasan:

Ya. Karena isi cerita sesuai dengan perkembangan anak bahasa yg digunakan sederhana

9. Materi lagu permainan mudah diikuti.

✓

Penjelasan:

Ya. Guru mengajar sesuai dg panduan mengajarkan lagu

10. Model MA Permata Nusantara mudah digunakan.

✓

Penjelasan:

Ya. Bagi Sekolah yg memiliki perangkat / alat untuk memutar CD akan mudah dilaksanakan

11. Model MA Permata Nusantara mudah disimpan.

✓

Penjelasan:

Ya. Karena tdk memerlukan tempat yang luas

.....				
12.	Perintah-perintah audio pada model MA Permata Nusantara mudah diikuti.	✓		
Penjelasan: <i>Ya - Sangat Jelas</i>				
13.	Durasi waktu yang dipergunakan pada model MA Permata Nusantara sudah tepat.	✓		
Penjelasan: <i>Ya</i>				
14.	Panduan Guru memudahkan guru dalam memahami dan mentransfer materi permainan yang akan diajarkan.	✓		
Penjelasan: <i>Ya</i>				
15.	Casing/cover/tampilan model MA Permata Nusantara menarik.		✓	
Penjelasan: <i>Ya</i>				
16.	Suara pemain dan narator menarik	✓		
Penjelasan: <i>Ya. Suara pemain dan narator menarik anak</i>				

17.	Intonasi pada saat pembacaan materi enak didengar.	✓			
Penjelasan: Ya					
18.	Artikulasi atau pengucapan dalam penyampaian materi jelas.	✓			
Penjelasan: Ya					
19.	Cerita yang disampaikan menarik	✓			
Penjelasan: Ya					
20.	Cerita yang disampaikan mengandung pesan moral tertentu.	✓			
Penjelasan: Ya. Pesan moral : bekerja sama, tolong menolong, kemandirian.					
21.	Lagu permianan yang disampaikan menarik.		✓		
Penjelasan: Ya. Mudah dipelajari anak					
22.	Musik yang digunakan tepat.		✓		
Penjelasan: Ya.					

.....				
23.	Sound effect (bunyi/suara tertentu)			
**	yang digunakan tepat.	✓		
Penjelasan:				
<p>Ja. Sangat pas sesuai dengan situasi, kondisi keadaan, suasana cerita</p>				



**INSTRUMEN UJICOBA PROTOTIPA
MODEL DAN FORMAT MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN**

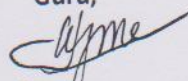
**Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara)
untuk Anak Usia Dini**

(ANGKET UNTUK GURU TK/PAUD)

IDENTIFIKASI DATA

Nama Sekolah : TK ABA AMONG PUTRO, KADIROJO
Alamat Sekolah : KADIROJO, ALBAPANG, BANTUL
Hari Pelaksanaan : SELASA
Tanggal Pelaksanaan : 1 SEPTEMBER 2015
Judul Program : PERMATA NUSANTARA "JAMURAN"

Guru,


Wahyu Hidayati - S.Pd



ANGKET UJICOPA PROTOTIPA MODEL MEDIA AUDIO
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK NUSANTARA
(PERMATA NUSANTARA)

RESPONDEN: GURU TK/PAUD

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk mengumpulkan data dan informasi tentang aspek edukatif, aspek teknis, dan aspek estetis model dan format media audio permainan tradisional anak Nusantara (MA Permata Nusantara). Jawaban yang diberikan akan sangat membantu dalam membuat kesimpulan mengenai prototipa produk media audio Permata Nusantara yang sedang dikembangkan..

B. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan baik. Bila ada yang kurang jelas, dapat menanyakan langsung kepada surveyor.
2. Jawablah setiap pertanyaan sesuai pendapat Ibu/Bapak.
3. Berikan penjelasan secara singkat dari jawaban yang Ibu/Bapak berikan.
4. Periksa kembali angket ini untuk memastikan semua pertanyaan sudah dijawab.
5. Serahkan kembali angket yang sudah dijawab kepada surveyor.

C. Pertanyaan

1. Angket dengan Responden Guru

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN RESPONDEN			
		SS	S	TS	STS
1.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya bahasa dan kognitif (pada dramatisasi cerita permainan Track 1)		- ✓		
Penjelasan: setelah mendengar Program sudah memahami bahasa verbal dan non verbal, menyimak cerita dengan baik, memilih perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.					
2.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya				

	bahasa dan seni (materi pada lagu permainan pada Track 2)		✓		
Penjelasan: ya, mengenal dan menambah perbendaharaan lagu permainan tradisional					
3.	Program MA Permata Nusantara dapat digunakan untuk mengembangkan lingkup perkembangan khususnya sosial emosional (melakukan permainan tradisional dengan diiringi lagu permainan jika ada).		✓		
Penjelasan: ya, dengan mengikuti permainan "jamuran" perkembangan sosial emosional dapat berkembang.					
4.	Bahasa yang digunakan pada MA Permata Nusantara dapat dipahami anak TK/PAUD		✓		
Penjelasan: ya, Bhs Indonesia sederhana, sesuai perkembangan dan usia anak.					
5.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.		✓		
Penjelasan: ya, alur cerita sederhana.					
6.	Logika berpikir/alur cerita yang disampaikan tidak membingungkan anak TK/PAUD.		✓		

Penjelasan:

ya

7. MA Permata Nusantara dapat memotivasi anak untuk bermain sambil belajar.

✓

Penjelasan:

Dg Permata Nusantara anak dapat termotivasi dan anak dapat belajar sambil bermain.

8. Materi cerita dramatisasi permainan mudah dipahami anak TK/PAUD.

✓

Penjelasan:

melalui cerita sesuai permainan dan sederhana

9. Materi lagu permainan mudah diikuti.

✓

Penjelasan:

sesuai dengan permainan

10. Model MA Permata Nusantara mudah digunakan.

✓

Penjelasan:

ya

11. Model MA Permata Nusantara mudah disimpan.

✓

Penjelasan:

ya, tidak memerlukan penyimpanan yang merepotkan.

.....					
12.	Perintah-perintah audio pada model MA Permata Nusantara mudah diikuti.		✓		
Penjelasan: ya					
.....					
.....					
13.	Durasi waktu yang dipergunakan pada model MA Permata Nusantara sudah tepat.		✓		
Penjelasan: ya					
.....					
.....					
14.	Panduan Guru memudahkan guru dalam memahami dan mentransfer materi permainan yang akan diajarkan.		✓		
Penjelasan: ya					
.....					
.....					
15.	Casing/cover/tampilan model MA Permata Nusantara menarik.		✓		
Penjelasan: ya					
.....					
.....					
16.	Suara pemain dan narrator menarik		✓		
Penjelasan: ya, sesuai karakter dan tokoh					
.....					
.....					

17.	Intonasi pada saat pembacaan materi enak didengar.	✓			
-----	--	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

18.	Artikulasi atau pengucapan dalam penyampaian materi jelas.	✓			
-----	--	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

19.	Cerita yang disampaikan menarik	✓			
-----	---------------------------------	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

20.	Cerita yang disampaikan mengandung pesan moral tertentu.	✓			
-----	--	---	--	--	--

Penjelasan:

ya, anak mengenal keedisiplinan, sportifitas, tanggung jawab, kerja keras, mau menang, sabar menunggu giliran dan kebersamaan

21.	Lagu permainan yang disampaikan menarik.	✓			
-----	--	---	--	--	--

Penjelasan:

ya

22.	Musik yang digunakan tepat.	✓			
-----	-----------------------------	---	--	--	--

Penjelasan:

ya