

LAPORAN INDIVIDU

PPL UNY

LOKASI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO

Jl. Sorowajan Baru No. 367 Banguntapan



Disusun Oleh:

NAMA : SUCI PERMATASARI

NIM : 12105244006

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

2015


PENGESAHAN

Pengesahan Laporan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan. Yang bertandatangan dibawah ini, kami kepala lembaga dan dosen pembimbing PPL di BPMRP, menerangkan bahwa mahasiswi di bawah ini :

Nama : Suci Permata Sari
NIM : 12105244006
Jurusan : Teknologi Pendidikan/ FIP

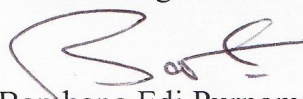
Telah melaksanakan kegiatan PPL di BPMR, dari tanggal 10 Agustus sampai 12 September 2015. Hasil kegiatan PPL terangkum dalam laporan ini.

Bantul, 13 September 2015



Suci Permatasari
12105244006

Mengetahui,

Pembimbing I PPL BPMRP


Bambang Edi Purnomo, S.T
NIP. 197003326 200212 1 001

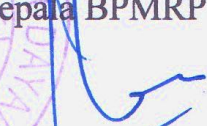
Pembimbing II PPL BPMRP


Widiyo Priyo Pamungkas, 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



ABSTRAK

Mata kuliah Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan sebuah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang mengambil program studi kependidikan. Program PPL bertujuan untuk menambah kompetensi, ketrampilan, dan pengalaman di dunia kerja agar nantinya mahasiswa tidak merasa terkejut jika sudah memasuki dunia kerja yang sebenarnya. Praktek yang dilaksanakan langsung di lembaga kependidikan ini merupakan suatu bentuk aplikasi dari apa yang telah diperoleh selama di bangku kuliah. Salah satu lembaga kependidikan yang digunakan sebagai tempat PPL adalah BPMRP. BPMRP ini merupakan lembaga yang memproduksi media audio baik untuk umum maupun untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pada awal kegiatan PPL ini dimulai dengan observasi yang menghasilkan beragam data/informasi yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam membuat program kerja baik kelompok maupun individu. Praktek yang berlangsung 1 bulan ini diisi dengan pelaksanaan berbagai program kelompok maupun program individu yang telah terlaksana di lembaga. Program kerja tersebut meliputi program kelompok yaitu: Seminar Nasional. Sedangkan program individu serta tambahan yang telah dilaksanakan adalah : (1) Pengembangan Media Audio Penggolongan Hewan, (2) Uji Coba Pemanfaatan Program GELARIA, dan (3) Pengepakan CD GELARIA. Dari beberapa program yang terlaksana tersebut dapat disimpulkan bahwa program kerja praktikan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun lembaga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih-Nya, atas anugerah hidup dan kesehatan yang telah kami terima, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Yogyakarta. Serta memberikan kemampuan dan kemudahan bagi kami dalam penyusunan laporan ini.

Tidak lupa kami ucapkan terimakasih kepada pegawai BPMRP serta untuk teman-teman atas kerjasamanya. Dalam penyusunan Laporan ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini.

Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi banyak pihak yang memerlukan.

Sleman, 13 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program Kegiatan PPL	5
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL	7
A. Persiapan Program PPL.....	7
B. Pelaksanaan Program PPL.....	6
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	8
BAB III. PENUTUP	11
A. Kesimpulan	11
B. Saran.....	11
C. Daftar Pustaka.....	13
LAMPIRAN.....	14

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

BPMRP merupakan salah satu lembaga yang tepat bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk mengasah kompetensinya. Kelima aspek Teknologi Pendidikan seperti, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian akan benar-benar diterapkan pada kegiatan PPL ini terutama aspek pengembangan sesuai dengan nama lembaga yang sedang digunakan untuk PPL. Diharapkan kompetensi yang dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi peran dan fungsi BPMRP.

Kegiatan PPL merupakan sinergi dari pihak Universitas, pihak BPMRP dan mahasiswa Teknologi Pendidikan. Tentunya peran mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pengembangan BPMRP serta menciptakan kegiatan positif dan efektif untuk meningkatkan lingkungan kerja BPMRP dan mengadakan pembenahan dan perbaikan fisik/non fisik, serta sarana penunjang kegiatan BPMRP. Melalui kegiatan ini mahasiswa dapat mengukur kesiapan dan kemampuan menjadi *innovator*, *mediator* sekaligus *problem solver* dalam menghadapi permasalahan di BPMRP sehingga diharapkan pada saatnya nanti mahasiswa Teknologi Pendidikan benar-benar siap terjun dan berkontribusi dalam masyarakat.

1. Deskripsi Singkat Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) yang terletak di Jl. Sorowajan Baru no 367 Yogyakarta ini 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 Nomor103/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 dimaksud terkait dengan eksistensi BPMRP sebagai salah satu dari 3 unit pelaksana teknis balai pengembangan media, yaitu Balai Pengembangan Media Radio 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.

2. Kondisi Fisik Lembaga

Lembaga Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan menempati area seluas 990 m² yang dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan peningkatan kompetensi karyawan. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan di BPMRP ditunjang oleh fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain :

a. Ruang Rapat

Ruang rapat berkapasitas 30 orang (dengan meja) atau 50 orang (tanpa meja) dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan rapat dan sebagai tempat penerimaan tamu jika ada kunjungan dari luar. Fasilitas yang tersedia adalah multimedia, AC, dan sound system.

b. Ruang studio rekaman

Studio rekaman yang dimiliki BPMRP ada dua, satu studio terletak di lantai bawah dan satu studio di lantai atas. Studio ini untuk meningkatkan produksi media audio. Dalam studio rekaman terdapat beberapa fasilitas yang menunjang yaitu mixer desk, digital/analog audio editing, master *cassette/* audio CD *duplicator*.

c. Studio Siaran

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan ini mempunyai studio siaran yang terletak dilantai atas. Studio siaran ini digunakan untuk siaran radio edukasi yang dikelola oleh BPMRP.

d. Ruang Editing

Ruang editing ini digunakan untuk menunjang saat mengedit audio yang sudah dibuat (rekaman). Dalam hal ini BPMRP mempunyai 2 ruang editing.

e. Fasilitas Olah Raga

Fasilitas olah raga yang ada di BPMRP adalah tenis meja. Biasanya tenis meja digunakan karyawan sebelum jam bekerja berlangsung atau saat jam istirahat.

f. Musholla

Untuk mendukung kegiatan keagamaan bagi karyawan dan peserta diklat, khususnya yang muslim, tersedia musholla yang representatif.

3. Kondisi Non Fisik Lembaga

a. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi BPMRP

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

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

b. Sumber Daya Manusia

Dalam melaksanakan tugas melaksanakan pengkajian dan pengembangan media radio untuk pendidikan, BPMRP didukung penuh oleh staf yang berkompeten dibidang tersebut.

Pengembangan staf baik dengan pendidikan gelar maupun non gelar juga terus dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini dilakukan dalam rangka mendukung program-program BPMRP sesuai dengan visi dan misi lembaga.

4. Tugas Pokok dan Fungsi Lembaga

Tugas Pokok BPMRP adalah melaksanakan pengkajian dan pengembangan media radio untuk pendidikan.

Fungsi Lembaga :

- 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.

5. 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)
- 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	Pengembangan Media Audio Penggolongan Hewan.	Media audio ini berbentuk dialog. Bertujuan untuk membantu anak memahami penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.	Suci Permata Sari

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

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

Pengembangan Media Audio Penggolongan Hewan.

- Analisis kebutuhan di sekolah dasar.
- Mencari sumber-sumber data tentang penggolongan hewan di buku BSE.
- Menulis naskah.
- Produksi program audio pembelajaran.
- Finishing rekaman.

2. Program Kerja Tambahan

Uji Coba Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran Gerak Lagu Anak Ceria (GALERIA).

- Berkunjung ke TK Pedagogia.
- Mengamatan anak dari kelompok TK A (4-5 tahun)
- Mengevaluasi.
- Membuat laporan kegiatan.

Packing Media Audio Gelaria

- Memasang Sticker pada CD
- Memasang Cover pada Case CD
- Memasukkan CD pada Case

3. Program Kerja Kelompok

a. Seminar Nasional

- *Brain storming* dengan koordinator PPL

- Penyusunan Proposal
- Mencari sponsor
- Melobi pembicara
- 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

- 1) Nama kegiatan : Pengembangan Media Audio Penggolongan Hewan.
- 2) Sasaran : Anak SD kelas 4.
- 3) Penanggung jawab : Suci Permatasari
- 4) Tujuan program :
Untuk memudahkan anak dalam memahami penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.
- 5) Manfaat program :
Anak dapat belajar dengan mudah dan ceria.
- 6) Tempat kegiatan : -
- 7) Dana terpakai : Rp. 160.000,00
- 8) Keberlanjutan :
Media audio ini akan saya selesaikan menjadi skripsi. inshaAllah jika ini mendapat persetujuan dari dosen pembimbing skripsi saya.

2. Program Kerja Tambahan

A. Uji Coba Pemanfaatan Media Audio Gelaria

- 1) Nama kegiatan : Uji Coba Pemanfaatan Media Audio Pembelajaran Gerak Lagu Anak Ceria (GELARIA).
- 2) Sasaran : Anak PAUD umur 4-5 tahunan 5-6

tahun

- 3) Waktu Pelaksanaan : 31 Agustus 2015
- 4) Bentuk Kegiatan :
 - Datang ke TK Pedagogia.
 - Menguji cobakan dua lagu dari program GELARIA terhadap TK-A (4-5 tahun).
 - Mengamati gerak anak, apakah mereka sudah fasih dalam mengikuti gerakan beserta lagu yang terdapat pada galeria.
 - Serta mengevaluasi program galeria.
 - Penyerahan hasil pengamatan terhadap pihak BPMRP.

B. Packing Media Gelaria

- 1) Nama kegiatan : Packing Media Gelaria
- 2) Sasaran : Media Audio Gelaria
- 3) Waktu Pelaksanaan : Selasa, 8 September 2015
- 4) Bentuk kegiatan :
 - Memasang Sticker pada CD
 - Memasang Cover pada Case CD
 - Memasukkan CD pada Case

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. Pengembangan Media Audio Pembelajaran
- b. Uji coba pemanfaatan Media Audio Pembelajaran GELARIA
- c. Packing Media Audio GELARIA
- d. Seminar Nasional

2. Refleksi Kegiatan PPL

a. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

- 1) Waktu pelaksanaan proker kelompok seminar nasional kekurangan biaya, dikarenakan waktunya singkat sekali, hanya 1 bulan dan tidak dapat sponsor.

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

b. Usaha Mengatasi Hambatan

- 1) Untuk mengatasinya perorang iuran uang untuk menutupi biaya yang kurang.
- 2) Pintar-pintar membagi waktu untuk mengerjakan proker individu disela-sela kesibukan.

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.

Program yang telah berhasil dijalankan oleh praktikan meliputi program kerja kelompok, yakni seminar nasional pemanfaatan media audio pendidikan dalam membangun karakter anak usia dini, Sedangkan program individu yang telah berhasil dilaksanakan adalah i) pengembangan media audio penggolongan hewan, ii) uji coba pemanfaatan media audio pembelajaran Gerak Lagu Anak Ceria (GELARIA).

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 memantapkan 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 dilapangan.

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 wahan 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.
- c) Meningkatkan kerjasama dengan sesama praktikan lain guna menyukkseskan program-program kelompok yang sudah dirancang.

DaftarPustaka

Tim Penyusun PPL UNY. 2014. *Panduan PPL*. Yogyakarta: PP PPL dan PKL UNY.

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

LAMPIRAN



MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA PPL UNY TAHUN : 2015

F01
Kelompok Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI :
 NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
 ALAMAT LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I.
 YOGYAKARTA

NO	Program/ Kegiatan PPL/ Magang III	Jumlah Jam per Minggu					Jml Jam
		I	II	III	IV	V	
A	Proker Individu						
	Pengembangan Media Audio Penggolongan Hewan						
	a. Perijinan dan Administrasi	6	10				16
	b. Pelaksanaan Program/ Penelitian			10			10
	c. Analisis Data				6		6
d. Penyusunan Laporan					8	8	
B	Proker Kelompok						
	Seminar pemanfaatan Media Audio Pendidikan Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini						
	a. Persiapan			10	14		24
	b. Pelaksanaan					6	6
c. Evaluasi & Tindak Lanjut					2	2	
C	Proker Tambahan						
1	Upacara 17 Agustus 2015						
	a. Persiapan	12					12
	b. Pelaksanaan		2				2
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut		2				2
2	Evaluasi Media Audio PAUD GELARIA						
				4		4	



MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA PPL UNY TAHUN : 2015

F01
Kelompok Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

3	Finishing produksi media audio yang sedang dikembangkan BPMRP					3	3
4	Membuat alat peraga edukatif					2	2
5	Senam Sehat			3	3		6



Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

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

Mengetahui/ Menyetujui ,

Yang Membuat

Suci Permatasari
NIM. 12105244006



MATRIKS REKAPITULASI DANA HASIL KERJA PPL

TAHUN : 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : BPMR PENDIDIKAN D.I. YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (dalam rupiah)				
			Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Pengembangan Media Audio Pendidikan.	Transportasi.		Rp. 25.000.			Rp. 25.000.
		Komunikasi.		Rp. 10.000.			Rp. 10.000.
		Talent 5		@ 20.000			Rp. 100.000.
		Produksi Media Audio a. CD b. Print c. Cover CD		Rp. 25.000			Rp. 25.000
Total							Rp 160.000

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



Mengetahui/ Menyetujui
Dosen Pembimbing

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

Ketua PPL UNY 2015 - TP

Lingga Bayu Anshori
NIM. 12105241027



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

NAMA MAHASISWA : SUCI PERMATASARI
NIM MAHASISWA : 12105244006
FAK/JUR/PRODI : FIP/ KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN/TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DOSEN PEMBIMBING : Deni Hardiyanto, M.Pd
NAMA LEMBAGA : BPMRP YOGYAKARTA
ALAMAT LEMBAGA : Jalan Sorowajan No 367 Banguntapan, Bantul, DIY
INSTRUKTUR PEMBIMBING : Widiyo Prio pamungkas, S.Pd / Bambang Edi Purnomo, S.T

No.	Hari/Tanggal	MateriKegiatan	Hasilkualitatif/kuantitatif	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 10 Agustus 2015	Musyawarah petugas upacara dalam rangka peringatan HUT RI	Memilih anggota PPL BPMRP sebagai petugas upacara untuk memperingati HUT RI ke 70		
		Pembuatan Pengumuman	Membuat pengumuman tertulis berisi undangan kepada seluruh karyawan BPMRP untuk menghadiri upacara peringatan HUT RI ke 70		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

2.	Selasa, 11 Agustus 2015	Pengarahan Proker Individu dan Kelompok	Pak Priyo dan Pak Bambang selaku pendamping memberikan pengarahan untuk memulai proker Individu dan kelompok.		
		Masukkan Surat untuk Observasi.			
		Latihan Upacara			
3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Latihan Upacara	Latihan Upacara yang diikuti oleh semua anggota kelompok PPL .		
4.	Kamis, 13 Agustus 2015	Latihan Upacara	Latihan Upacara yang diikuti oleh semua anggota kelompok PPL .		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

5.	Jum'at, 14 Agustus 2015	Memasukkan Surat.	Membuat surat untuk keperluan observasi.	Surat yang sudah dimasukkan hilang sehingga memasukkan lagi.	
		Latihan Upacara	Gladi Resik upacara HUT RI ke 70 di dampingi oleh Pak Sugeng.		
6.	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara HUT RI	Upacara dalam memperingati HUT RI ke-70 yang diikuti oleh semuastaff dan karyawan BPMR dan anggota PPL UNY.s		
7.	Selasa, 18 Agustus 2015	Memasukkan surat Observasi di SDN 6 Catur Tunggal.	Bertemu dengan Kepala sekolah untuk minta izin observasi.		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

8.	Rabu, 19 Agustus 2015	Observasi di SDN 6 Catur Tunggal.	Bertemu dengan guru IPA kls 4 untuk Tanya-tanya materi serta mengamati proses pembelajaran.		
9.	Jum'at, 21 Agustus 2015	Memasukkan Proposal Program kerja ke kepala BPMR.	Proposal di Setujui oleh kepala BPMR.		
		Proker Tambahan	Senam Sehat yang di ikuti oleh staff dan karyawan BPMR beserta anggota PPL UNY		
10.	Senin, 24 Agustus 2015	Pembuatan GBIM.	Pembuatan GBIM media audio''penggolongan hewan''		
11.	Senin, 31 Agustus 2015	Proker Tambahan.	Mengikuti Uji Coba GELARIA ke TK Lab Pedagogia UNY.		
12.	Selasa, 01 September 2015	Proker Tambahan	Menyusun Laporan Uji Coba GELARIA.		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

13.	Jum'at, 04 September 2015	Proker Tambahan	Senam Jumat Sehat yang diikuti oleh staff dan karyawan BPMRP serta PPL UNY.		
14.	Minggu, 06 September 2015	Rapat Seminar Nasional	Rapat koordinasi dalam pemantapan panitia seminar nasional yang dilaksanakan di hall rektorat UNY.		
15.	Senin, 07 September 2015	Seminar Nasional			
		Evaluasi			
16.	Selasa, 08 September 2015	Proker Tambahan	Pembuatan Alat Peraga Edukatif.		
		Proker Tambahan	Pengepakan CD GELARIA.		
17.	Kamis, 09 September 2015	Pertemuan dengan Kepala BPMRP			

Yogyakarta, 13 September 2015



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL TAHUN : 2015

Dosen Pembimbing Lapangan

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Deni'.

Deni Hardianto, M.Pd
19810605 200501 1 003

Instruktur Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Widyo Prio Pamungkas'.

Widyo Prio pamungkas, S.Pd
NIP. 19810331 200501 1 003

Yang Membuat,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suci Permata Sari'.

Suci Permata Sari
NIM. 12105244006

LAPORAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO
PENGGOLONGAN HEWAN
DI SD NEGERI 6 CATUR TUNGAL DEPOK SLEMAN
YOGYAKARTA



NAMA : SUCI PERMATASARI
NIM : 12105244006

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih-Nya, atas anugerah hidup dan kesehatan yang telah kami terima, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Yogyakarta. Serta memberikan kemampuan dan kemudahan bagi kami dalam penyusunan laporan ini.

Tidak lupa kami ucapkan terimakasih kepada pegawai BPMRP serta untuk teman-teman atas kerjasamanya. Dalam penyusunan Laporan ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini.

Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi banyak pihak yang memerlukan.

Sleman, 13 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan	
D. Manfaat	
E. Waktu dan Tempat Observasi	
F. Instrumen Observasi	
BAB II LANDASAN TEORITIK	3
A. Pengertian Media, Fungsi Media, Manfaat Media	
B. Media audio Pembelajaran, Fungsi Media Audio	
BAB III HASIL PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO	6
BAB IV KERIMPULAN DAN SARAN.....	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN-LAMPIRAN	14

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pengembangan media pembelajaran pada dasarnya dibutuhkan analisis kebutuhan untuk menentukan kesenjangan nyata antara keadaan nyata saat ini dengan keadaan yang diinginkan karena dengan begitu media pembelajaran akan tepat sasaran.

Sebuah media dibuat berfungsi sebagai alat bantu pendidik untuk memudahkan dalam menyampaikan materi. Pembelajaran menggunakan media audio pada anak dalam format cerita dapat meningkatkan konsentrasi pada anak serta daya imajinasi anak. Pada umumnya anak yang berada di jenjang pendidikan sekolah dasar rata-rata belum paham untuk mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Sering terjadi kesalahan penggolongan antara kelompok hewan omnivora, karnivora, dan herbivora. Dengan adanya hal tersebut saya akan membuat naskah audio yang bertema “Penggolongan Hewan”. Sasaran yang saya tuju yaitu anak sekolah dasar kelas 4 (empat). Hal ini sangat diharapkan mampu memberikan kemudahan dan sajian menarik bagi anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka apakah manfaat dari pengembangan media audio penggolongan hewan untuk anak kelas 4 sekolah dasar ?

C. Tujuan

Tujuan dari program kerja Pengembangan Media Audio ini membantu meningkatkan pemahaman anak kelas 4 dalam pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya (Omnivora, Herbivora, dan Karnivora).

D. Manfaat

1. Bagi Sekolah

- Dapat memberikan media yang lain sehingga siswa tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

- Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran sekolah dalam rangka meningkatkan pemahaman dan perkembangan siswa.
2. Bagi guru
- Dapat menjadi pertimbangan dalam memberikan metode yang lain sehingga siswa tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

E. Waktu dan Tempat Observasi

Jumat , 14 Agustus 2015

Pukul 08.30 - selesai

Di SD Negeri 6 Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta.

F. Instrumen Observasi

Instrumen yang dipergunakan pada saat observasi adalah :

1. Wawancara dengan guru

BAB II

LANDASAN TEORITIK

a. Pengertian Media

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (Association for Education and Communication technology/AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir dan Usman, 2002:11).

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arif S.Sadiman, 2003:6).

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002:24):

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebihkonkrit)
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapatberjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) adalah:

6. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
7. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
8. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
9. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

b. Media Audio Pembelajaran

Media audio menurut Sadiman (2005:49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.

Fungsi media audio menurut Arsyad (2003:44) dikutip dari pendapat Sudjana dan Rivai (1991:130) adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan ketrampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek ketrampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa :

- Pemusat perhatian dan mempertahankan perhatian
- Mengikuti pengarah
- Menentukan arti dan konteks
- Memilah informasi dan gagasan
- Merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi

Dalam pembelajaran, media audio sepertinya telah mendominasi proses komunikasi yang berlangsung mulai dari tingkat dasar bahkan sampai perguruan tinggi. Media audio merupakan suatu bahan atau media yang mengandung pesan bentuk auditif (pita suara atau cakram suara) yang dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar .aplikasi yang umum dari media audio adalah dalam pusat studi (learning centers).

Pada kegiatan pembelajaran berbasis audio (suara) sudah banyak digunakan, salah satunya pada pengajaran bahasa asing.Pemanfaatan media audio digunakan untuk memberikan contoh bagaimana pengucapan dalam bahasa asing.Media audio mampu menyesuaikan kecepatan belajar siswa. Siswa yang lambat bisa megulang pembelajaran karena media bisa menjadi “tutor yang sangat sabar”. Sementara siswa yang mampu belajar cepat bisa belajar sesuai kecepatannya.

BAB III
HASIL PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO

Garis Besar Isi Media (GBIM)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam.

Judul Program : Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

Tujuan Program :

- » Memberikan pemahaman kepada anak terhadap klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.

Sasaran : Siswa Kelas 4 SD.

Durasi : 9 menit.

Format Penyajian : Dialog.

Pelaku :

No.	Nama pelaku	Diperankan	Karakter
1.	Announcer dan Narrator	Pratiwi Wulandari	Ramah.
2.	Rohmat	Muhamad Okta Rohmawan	Pintar, Periang
3.	Uci	Suci Permata Sari	Pintar, rasa ingin tahu tinggi
4.	Uul	Ulya Shoffa Hana	Cerewet, cerdas
5.	Guru	Ade Ibnu Fajar	Sabar, Bijaksana.

Sinopsis :

Suatu pagi yang cerah, seorang guru mengajak anak didiknya untuk mengunjungi sebuah kebun binatang. Disana, mereka belajar mengenai jenis hewan-hewan yang ada berdasarkan jenis makanannya. Pembelajaran dimulai dari hewan herbivora, kemudian dilanjutkan dengan hewan karnivora, dan yang terakhir mengunjungi hewan omnivora. Kunjungan pun berakhir.

Treatment :

Scene I

1. Pembukaan : Musik Intro
2. Pembukaan Program
 - Announcer membuka program pembelajaran.

- Announcer memberikan soal pertanyaan kepada audience.
- Musik transisi.

Scene II

3. Suasana anak-anak berkumpul dan berbaris didepan kebun binatang.
4. Suasana anak-anak berkeliling kebun bintang

Scene III

5. Suasana anak-anak mengunjungi kandang hewan satu persatu dan membicarakan penggolongan hewan sesuai dengan jenis makanannya didampingi oleh guru

Scene VI

6. Penutup Program : Musik penutup program

Naskah :

N O	VISUAL	AUDIO/NARASI
1.	MUSIC:	(MUSIK INTRO) FADE IN : IN-UP-DOWN-BG
2.	ANN:	Hallo adik-adik kakak datang lagi nih mau membawakan cerita tentang dunia hewan. Ohyaa! Coba tebak ini suara apa?
3.	FX:	(SUARA KUCING MENGEONG) NORMAL-DOWN-OUT
4.	ANN:	Yaa benar! Itu suara kucing. Adik pintar sekali.
5.	FX :	(SUARA TEPUK TANGAN) NORMAL-FADE OUT
6.	ANN :	Suara itu adalah suara kucing. Hayo tahu tidak kucing itu makanannya apa?
7.	PAUSE :	3”
8.	ANN :	Kucing itu makannya daging seperti daging ayam, daging sapi dan ikan atau daging hewan lainnya. Kali ini, kakak punya cerita tentang hewan dan makanannya. Adik-adik duduk yang manisyyaa, dengarkan cerita kakak, ok?
9.	MUSIC TRANSISI:	FADE IN-UP-FADE OUT
10.	NAR :	Di pagi yang cerah, ibu guru dan siswa pergi kekebun binatang.

		Mereka akan melihat-lihat aneka binatang yang ada di sana.
11.	FX :	(SUARA KERAMAIAN ORANG DI LOKET) FADE IN – BG
12.	IBU GURU :	adik-adik baris yang rapi ya. Sebentar lagi kita akan memasuki kebun binatang.
13.	SISWA(OKI, UCI, UUL):	Iya pak.
14.	FX :	(SUARA KERIBUTAN BERBARIS) UP –FADE OUT
15.	FX :	(SUARA AUMAN HARIMAU) NORMAL – FADE OUT
16.	IBU GURU:	Anak-anak, ada yang tahu suara hewan apa itu? (hewan apa yang ada dikandang itu?)
17.	PAUSE :	3”
18.	ROHMAT:	saya tahu pak, itu harimau kan pak ?
19.	GURU :	benar?, itu hewan harimau... ada yang tau harimau makan apa?
20.	UCI :	Itu pak makan daging.
21.	UUL:	Tapi uul lihat di televisi, suka makan hewan lain pak.
22.	GURU :	Yaa harimau suka makan hewan lainnya, karena itu harimau termasuk hewan pemakan daging atau sering juga disebut hewan karnivora.
23.	UCI :	memangnya apa saja sih hewan karnivora itu?
24.	UUL :	ci, kelompok hewan karnivora itu contohnya kaya kucing, anjing, singa, serigala, ular, dan masih banyak lagi. Tahukan?
25.	OKI :	Wahh, kok kamu tahu sih?
26.	UUL :	Ya tahu, masa begitu saja tidak tahu.
27.	GURU :	Sudah-sudah, yang dibilang uul itu memang benar. Hewan pemakan daging atau karnivora itu contohnya kucing, anjing, singa, serigala, ular dan masih banyak yang lain.
	OKI :	Hewan karnivora itu kelebihanya apa sih Pak?
	GURU :	Hewan-hewan karnivora masing-masing mempunyai kelebihan loh, ada yang mempunyai taring yang tajam, ada yang berbisa, ada juga yang pendengaran yang peka.

28.	SISWA :	Ooo,,begitu pak...
29.	GURU :	Okee anak-anak, kita pindah kehewan selanjutnya. Hewan ini memiliki belalai yang panjang, telinga yang lebar, dan tubuhnya besar.Yuk kita lihat hewannya...
	FX :	(SUARA KERAMAIAN BERJALAN) FADE IN –BG
30.	FX :	(SUARA GAJAH) FADE IN- OUT
31.	OKI :	Aku tau... aku tauu...
32.	UUL :	Ahelah... itu mah gajah keleeuusss...
33.	OKI :	Iyee kali, aku juga tau
34.	GURU :	Memang adalah hewan gajah. Apa yang biasanya dimakan gajah anak-anak ?
35.	SISWA (UU L, OKI, UCI) :	Makan daun-daunan bu..
36.	GURU :	Tepat sekali... kalian memang pintar. Gajah memang memakan daun-daunan, rumput-rumputan juga. Karena itu gajah masuk kedalam hewan herbivora.
37.	PAUSE :	3”
38.	FX :	MUSIK TRANSISI FADE IN – OUT
39.	UUL :	Buk, gajah makanya banyak yaa...Badanya kok besar besar sekali.
40.	UCI :	Ul, kamu makanya yang banyak ya, biar kayak gajah gede banget. Ahahaha...

41.	UUL :	Aku ya nggak mau segede itulah, emang ada manusia sebesar itu?
42.	GURU :	sudah-sudah, kalian jangan menggoda uul.
43.	OKI :	Bu herbivora itu apa sih?
44.	GURU :	hewan herbivora adalah hewan yang memakan tumbuh-tumbuhan seperti biji-bijian, rumput atau daun-daun tumbuhan, dan buah-buahan.
45.	UUL :	Pak berarti sapi itu termasuk hewan herbivore ya? Dia kan sukanya makan rumput.
46.	GURU :	Benar, sapi juga termasuk hewan herbivora. Ada lagi yang tau hewan apa aja yang termasuk herbivora itu?
47.	OKI :	Kambing
48.	UUL :	Kelinci
49.	UCI :	Ulat
50.	UUL :	Kerbau
51.	GURU :	Yayaya, satu-satu jangan berebut seperti itu.
52.	UCI :	Pak selain hewan karnivora dan herbivora, ada hewan apa lagi?
52.	GURU :	Ada, Hewan omnivore anak-anak. Hewan omnivore ini jenis hewan pemakan segalanya, mulai dari daging, tumbuh-tumbuhan sampai buah-buahan.
53.	UCI :	Kenapa dia rakus sekali sih pak semuanya dimakan?? Jangan-jangan kita juga dimakan.
51.	OKI :	Ya gak mungkin lah, merekakan di kandang, emang bisa keluar?
52.	UCI :	Ya bisa aja, kan ada pintunya. Berarti bisa keluar.
53.	GURU :	Anak-anak, hewan omnivore memang pemakan semuanya, jadi hewan omnivora seperti musang, bebek, babi, tikus, dan ayam
54.	FX :	MUSIK TRANSISI FADE IN – OUT
55.	GURU :	Anak-anak, sekarang waktunya kita pulang. Ayo kita pulang...
56.	SISWA :	Ayookk...
57.	FX :	(SUARA DERU BUS)

		IN – DOWN (MUSIK TRANSIS) FADE IN –OUT
58.	ANN :	Baik anak-anak, hari ini kita sudah belajar 3 jenis hewan berdasar makananya. Ayoo sebutkan lagi jenis hewannya.
59.	PAUSE :	3”
60.	NAR :	Betul, jenis hewannya yaitu hewan karnivora, hewan herbivora, dan hewan omnivora. Sebutkan lagi contoh-contoh hewannya, dimulai dari hewan karnivora ya. Apa contoh hewan karnivora?
61.	PAUSE :	4”
62.	NAR:	Yaa benar, hewan karnivora contohnya yaitu kucing, anjing, singa, serigala, ular, dan yang lainnya. Lalu sebutkan lagi contoh hewan herbivora. Apa saja itu anak-anak?
63.	PAUSE :	?”
64.	NAR :	Yap, hewan herbivore itu seperti kambing, kerbau, kelinci dan lainnya. Yang terakhir, coba sebutkan contoh hewan omnivora?
65.	PAUSE :	4”
66.	NAR :	Iyaa pintar kalian. Contoh hewan omnivore yaitu musang, bebek, babi, tikus, dan ayam
67.	FX :	(MUSIK PROGRAM) FADE IN – BG
68.	ANN :	Baik anak-anak, sampai disini perjumpaan kita, sampai ketemu di cerita selanjutnya, <i>dadaahh...</i>
69.	FX :	(MUSIK PROGRAM) BG – UP – FADE OUT

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Media audio dalam pembelajaran adalah model media yang berupa rekaman materi yang dikemas menjadi audio digital yang disimpan dalam compact disk/CD, flashdisk, dan memory card, harddisk, dan lain-lain. Media audio ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar.

Media audio “Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” ini memberikan materi pelajaran tentang Herbivora, Omnivora, Karnivora yang sesuai dengan buku IPA BSE kelas 4 sekolah dasar. Karena pemahaman anak terhadap penggolongan hewan berdasar jenis makanannya kurang baik, sehingga saya mengembangkan media audio ini.

B. SARAN

Untuk pendidik

Media audio ini bisa di pakai pada mata pelajaran IPA kelas 4 guna membantu guru dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf>

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wahana Prima.

Dedi 2011. Pengertian Media Audio. (Online) tersedia:

<http://drusminto.blogspot.com/2011/06/pengertian-media-audio.html>

LAMPIRAN

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam.

Judul Program : Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

Tujuan Program :

- » Memberikan pemahaman kepada anak terhadap klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.

Sasaran : Siswa Kelas 4 SD.

Durasi : 9 menit.

Format Penyajian : Dialog.

Pelaku :

No.	Nama pelaku	Diperankan	Karakter
1.	Announcer dan Narrator	Pratiwi Wulandari	Ramah.
2.	Rohmat	Muhamad Okta Rohmawan	Pintar, Periang
3.	Uci	Suci Permata Sari	Pintar, rasa ingin tahu tinggi
4.	Uul	Ulya Shoffa Hana	Cerewet, cerdas
5.	Guru	Ade Ibnu Fajar	Sabar, Bijaksana.

Sinopsis :

Suatu pagi yang cerah, seorang guru mengajak anak didiknya untuk mengunjungi suatu kebun binatang. Disana, mereka belajar mengenai jenis hewan-hewan yang ada berdasarkan jenis makanannya. Pembelajaran dimulai dari hewan herbivora, kemudian dilanjutkan dengan hewan karnivora, dan yang terakhir mengunjungi hewan omnivora. Kunjungan pun berakhir.

Treatment :

Scene I

1. Pembukaan : Musik Intro
2. Pembukaan Program
 - Announcer membuka program pembelajaran.
 - Announcer memberikan soal pertanyaan kepada audience.
 - Musik transisi.

Scene II

3. Suasana anak-anak berkumpul dan berbaris didepan kebun binatang.
4. Suasana anak-anak berkeliling kebun bintang

Scene III

5. Suasana anak-anak mengunjungi kandang hewan satu persatu dan membicarakan penggolongan hewan sesuai dengan jenis makanannya didampingi oleh guru

Scene VI

6. Penutup Program : Musik penutup program

Naskah :

N O	VISUAL	AUDIO/NARASI
1.	MUSIC:	(MUSIK INTRO) FADE IN : IN-UP-DOWN-BG
2.	ANN:	Hallo adik-adik kakak datang lagi nih mau membawakan cerita tentang dunia hewan. Ohyaa! Coba tebak ini suara apa?
3.	FX:	(SUARA KUCING MENGEONG) NORMAL-DOWN-OUT
4.	ANN:	Yaa benar! Itu suara kucing. Adik pintar sekali.
5.	FX :	(SUARA TEPUK TANGAN) NORMAL-FADE OUT
6.	ANN :	Suara itu adalah suara kucing. Hayo tahu tidak kucing itu makanannya apa?
7.	PAUSE :	3”
8.	ANN :	Kucing itu makannya daging seperti daging ayam, daging sapi dan ikan atau daging hewan lainnya. Kali ini, kakak punya cerita

		tentang hewan dan makanannya. Adik-adik duduk yang manisya, dengarkan cerita kakak, ok?
9.	MUSIC TRANSISI:	FADE IN-UP-FADE OUT
10.	NAR :	Di pagi yang cerah, ibu guru dan siswa pergi kekebun binatang. Mereka akan melihat-lihat aneka binatang yang ada di sana.
11.	FX :	(SUARA KERAMAIAN ORANG DI LOKET) FADE IN – BG
12.	IBU GURU :	adik-adik baris yang rapi ya. Sebentar lagi kita akan memasuki kebun binatang.
13.	SISWA(OKI, . UCI, UUL):	Iya pak.
14.	FX :	(SUARA KERIBUTAN BERBARIS) UP –FADE OUT
15.	FX :	(SUARA AUMAN HARIMAU) NORMAL – FADE OUT
16.	IBU GURU:	Anak-anak, ada yang tahu suara hewan apa itu? (hewan apa yang ada dikandang itu?)
17.	PAUSE :	3”
18.	ROHMAT:	saya tahu pak, itu harimau kan pak ?
19.	GURU :	benar?, itu hewan harimau... ada yang tau harimau makan apa?
20.	UCI :	Itu pak makan daging.
21.	UUL:	Tapi uul lihat di televisi, suka makan hewan lain pak.
22.	GURU :	Yaa harimau suka makan hewan lainnya, karena itu harimau termasuk hewan pemakan daging atau sering juga disebut hewan karnivora.
23.	UCI :	memangnya apa saja sih hewan karnivora itu?
24.	UUL :	ci, kelompok hewan karnivora itu contohnya kaya kucing, anjing, singa, serigala, ular, dan masih banyak lagi. Tahukan?
25.	OKI :	Wahh, kok kamu tahu sih?
26.	UUL :	Ya tahu, masa begitu saja tidak tahu.
27.	GURU :	Sudah-sudah, yang dibilang uul itu memang benar. Hewan pemakan daging atau karnivora itu contohnya kucing, anjing,

		singa, serigala, ular dan masih banyak yang lain.
	OKI :	Hewan karnivora itu kelebihanya apa sih Pak?
	GURU :	Hewan-hewan karnivora masing-masing mempunyai kelebihan loh, ada yang mempunyai taring yang tajam, ada yang berbisa, ada juga yang pendengaran yang peka.
28.	SISWA :	Ooo,,begitu pak...
29.	GURU :	Okee anak-anak, kita pindah kehewan selanjutnya. Hewan ini memiliki belalai yang panjang, telinga yang lebar, dan tubuhnya besar.Yuk kita lihat hewannya...
	FX :	(SUARA KERAMAIAN BERJALAN) FADE IN –BG
30.	FX :	(SUARA GAJAH) FADE IN- OUT
31.	OKI :	Aku tau... aku tauu...
32.	UUL :	Ahelah... itu mah gajah keleeuusss...
33.	OKI :	Iyee kali, aku juga tau
34.	GURU :	Memang adalah hewan gajah. Apa yang biasanya dimakan gajah anak-anak ?
35.	SISWA (UU L, OKI, UCI) :	Makan daun-daunan bu..
36.	GURU :	Tepat sekali... kalian memang pintar. Gajah memang memakan daun-daunan, rumput-rumputan juga. Karena itu gajah masuk kedalam hewan herbivora.
37.	PAUSE :	3”
38.	FX :	MUSIK TRANSISI

		FADE IN – OUT
39.	UUL :	Buk, gajah makanya banyak yaa...Badanya kok besar besar sekali.
40.	UCI :	Ul, kamu makanya yang banyak ya, biar kayak gajah gede banget. Ahahaha...
41.	UUL :	Aku ya nggak mau segede itulah, emang ada manusia sebesar itu?
42.	GURU :	sudah-sudah, kalian jangan menggoda uul.
43.	OKI :	Bu herbivora itu apa sih?
44.	GURU :	hewan herbivora adalah hewan yang memakan tumbuh-tumbuhan seperti biji-bijian, rumput atau daun-daun tumbuhan, dan buah-buahan.
45.	UUL :	Pak berarti sapi itu termasuk hewan herbivore ya? Dia kan sukanya makan rumput.
46.	GURU :	Benar, sapi juga termasuk hewan herbivora. Ada lagi yang tau hewan apa aja yang termasuk herbivora itu?
47.	OKI :	Kambing
48.	UUL :	Kelinci
49.	UCI :	Ulat
50.	UUL :	Kerbau
51.	GURU :	Yayaya, satu-satu jangan berebut seperti itu.
52.	UCI :	Pak selain hewan karnivora dan herbivora, ada hewan apa lagi?
52.	GURU :	Ada, Hewan omnivore anak-anak. Hewan omnivore ini jenis hewan pemakan segalanya, mulai dari daging, tumbuh-tumbuhan sampai buah-buahan.
53.	UCI :	Kenapa dia rakus sekali sih pak semuanya dimakan?? Jangan-jangan kita juga dimakan.
51.	OKI :	Ya gak mungkin lah, merekakan di kandang, emang bisa keluar?
52.	UCI :	Ya bisa aja, kan ada pintunya. Berarti bisa keluar.
53.	GURU :	Anak-anak, hewan omnivore memang pemakan semuanya, jadi hewan omnivora seperti musang, bebek, babi, tikus, dan ayam

54.	FX :	MUSIK TRANSISI FADE IN – OUT
55.	GURU :	Anak-anak, sekarang waktunya kita pulang. Ayo kita pulang...
56.	SISWA :	Ayookk...
57.	FX :	(SUARA DERU BUS) IN – DOWN (MUSIK TRANSISI) FADE IN –OUT
58.	ANN :	Baik anak-anak, hari ini kita sudah belajar 3 jenis hewan berdasar makanannya. Ayoo sebutkan lagi jenis hewannya.
59.	PAUSE :	3”
60.	NAR :	Betul, jenis hewannya yaitu hewan karnivora, hewan herbivora, dan hewan omnivora. Sebutkan lagi contoh-contoh hewannya, dimulai dari hewan karnivora ya. Apa contoh hewan karnivora?
61.	PAUSE :	4”
62.	NAR:	Yaa benar, hewan karnivora contohnya yaitu kucing, anjing, singa, serigala, ular, dan yang lainnya. Lalu sebutkan lagi contoh hewan herbivora. Apa saja itu anak-anak?
63.	PAUSE :	?”
64.	NAR :	Yap, hewan herbivore itu seperti kambing, kerbau, kelinci dan lainnya. Yang terakhir, coba sebutkan contoh hewan omnivora?
65.	PAUSE :	4”
66.	NAR :	Iyaa pintar kalian. Contoh hewan omnivore yaitu musang, bebek, babi, tikus, dan ayam
67.	FX :	(MUSIK PROGRAM) FADE IN – BG
68.	ANN :	Baik anak-anak, sampai disini perjumpaan kita, sampai ketemu di cerita selanjutnya, <i>dadaahh...</i>
69.	FX :	(MUSIK PROGRAM) BG – UP – FADE OUT



LAPORAN

UJICoba PROTOTIPA MODEL & FORMAT MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

**TK Pedagogia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (FIP UNY)
September 2015**

**BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2015**

KATA PENGANTAR

Bismillahir rohmani rohiim.

Puji syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT, ujicoba prototipa model model media audio pembelajaran **Gerak dan Lagu Anak Ceria (Gelaria)** untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselesaikan.

Ujicoba ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data empiris yang berguna untuk penyempurnaan program sebelum diimplementasikan secara nasional.

Tiada gading yang tak retak, BPMRP Kemendikbud terbuka pada masukan yang konstruktif untuk penyempurnaan selanjutnya. Terima kasih disampaikan kepada seluruh yang terlibat sebagai tim surveyor ujicoba ini. Semoga memberikan manfaat. Amin.

BPMRP Kemendikbud, dengan media suara, mencerdaskan bangsa.

Yogyakarta, 1 September 2015

Kepala BPMRP Kemendikbud

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd

NIP. 19630305 199203 1 003

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....
Kata Pengantar
Daftar Isi
A. Latar Belakang
B. Tujuan
C. Metode
D. Keluaran
E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan
F. Pelaksana
G. Pelaksanaan
H. Hasil Ujicoba.....
I. Penutup.....

LAPORAN

UJICoba PROTOTIPA MODEL DAN FORMAT

MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

A. Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu “*learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*”.

Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Namun demikian, 6 tahun pertama masa hidup anak merupakan rentang waktu yang paling penting bagi perkembangannya. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan dorongan pengembangan kepribadian dan potensi anak usia dini agar dapat berkembang secara optimal. Sehingga setiap usaha yang dirancang untuk mengembangkan minat dan potensi anak harus segera dilakukan sejak masa awal ini untuk membimbing anak menjadi diri mereka sendiri dengan segala kelebihan yang dimilikinya.

Sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset mutakhir di bidang *neuroscience* dan psikologi, pentingnya PAUD menjadi fenomena keniscayaan. PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut usia emas (*the golden age*).

Pembelajaran di PAUD yang baik adalah jika anak berinteraksi dengan dirinya sendiri, keluarga, teman, dan guru, serta lingkungannya. Untuk itu guru PAUD harus mampu berinovasi dalam menciptakan situasi yang nyaman,

membangkitkan semangat dan antusiasme belajar anak dengan memanfaatkan segala potensi sumber, alat, metode, dan media secara tepat dan berhasil guna yang ada di lingkungan PAUD yang bersangkutan.

Inovasi dalam pembelajaran di PAUD dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hanya saja sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sampai saat ini pemanfaatan TIK dalam pembelajaran PAUD masih terbatas dan perlu dikembangkan lagi. Pembelajaran PAUD masih lebih banyak yang bersifat konvensional, di mana guru harus “*one person show*” dalam sebagian besar kegiatan pembelajaran.

Keterbatasan kemampuan untuk memanfaatkan-apalagi mengembangkan-media pembelajaran alternatif berbasis TIK di kalangan guru PAUD disinyalir menjadi salah satu penyebab kenyataan masih banyaknya guru PAUD yang belum memanfaatkan media berbasis TIK dalam kegiatan pembelajaran.

TIK dapat dimanfaatkan sebagai salah satu variasi pembelajaran yang selama ini dilakukan secara konvensional oleh sebagian besar guru PAUD. Media pembelajaran berbasis TIK khususnya audio digunakan sebagai media agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini dalam seluruh aspek perkembangan (1) moral agama, (2) fisik motorik, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) sosial emosional (sosem), dan (6) seni, serta modalitas belajarnya (1) auditif, (2) visual, atau (3) kinestetik.



Pencapaian aspek perkembangan dan modalitas belajar anak usia dini mengisyaratkan perlunya pemanfaatan metode, sumber, alat, dan media yang

bervariasi agar benar menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sehingga pembelajaran di PAUD sedapat mungkin mendayagunakan metode, sumber, alat, dan media secara bervariasi karena sifatnya yang *blended* dan konvergen.

Khusus untuk media, media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah sangat memasyarakat di dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis TIK dewasa ini bersifat “*multitasking*” sudah mewarnai seluruh aspek kehidupan manusia. Ini terjadi terutama sejak ditemukannya komputer dan internet yang canggih dan terus berkembang, bahkan sejauh ini belum menunjukkan tanda-tanda akan mencapai tingkat jenuh atau antiklimaks dalam perkembangan dan pendaayagunaannya.

Penemuan berbagai teknologi audio digital dewasa ini menjadi bukti bahwa media dengar tetap mendapatkan tempat di berbagai bidang kehidupan. Pemanfaatan media audio dewasa ini tidak hanya sekedar “memutar kaset atau radio transistor semata”. Dengan hadirnya komputer dan internet, memanfaatkan media audio tetap menjadi hobi yang tidak kalah bergengsi.

Untuk itulah maka sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23/2012 tertanggal 17 April 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan, BPMRP menjadi satuan kerja Kemendikbud yang bertugas untuk melakukan pengkajian dan pengembangan model dan format media audio/radio untuk seluruh jenis, jalur, dan jenjang pendidikan di Indonesia.

Pengkajian dan perancangan model dan format media audio untuk pendidikan oleh BPMRP Kemendikbud menggunakan pendekatan *ADDIE Model* yang diperkenalkan oleh Reiser dan Mollenda pada dekade tahun 1990-an. *ADDIE Model* yang terdiri dari tahapan siklus *analysis, design, development, implementation, and evaluation* pada prakteknya berkembang secara dinamis dalam pengembangan berbagai bentuk teknologi untuk pendidikan dan pembelajaran, bahkan diterapkan dalam bidang-bidang lain di luar itu (<http://www.csuchico.edu/idts/addie.php>).



Di PAUD, kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *belajar seraya bermain*. Bentuk aktivitas yang nampak dari kegiatan pembelajaran di PAUD adalah bermain, bercerita, dan bernyanyi atau kombinasi dari ketiganya. Untuk itu, media pembelajaran PAUD hendaknya mengedepankan kemenarikan dan keceriaan anak melalui permainan, cerita, dan nyanyian, atau kombinasinya, baik langsung oleh guru maupun berbantuan media, khususnya media audio.

Tahun 2015 BPMRP Yogyakarta tengah mengembangkan tiga model dan format media audio pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun model media audio pembelajaran yang dimaksud dalam laporan ini adalah model media audio **Gerak dan Lagu Anak Ceria** disingkat **Gelaria**.

Pengembangan Gelaria telah melalui rangkaian analisis, desain, dan produksi (pembuatan prototipa). Untuk menghasilkan produk pengembangan yang baik, maka harus dilakukan validasi ahli dan ujicoba. Validasi ahli dan ujicoba dilakukan dengan maksud agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi maupun calon pengguna. Jadi diharapkan produk yang dikembangkan memenuhi standar empiris.

Pengembangan media audio untuk PAUD ini bersifat terpadu antara aspek fisik seni dan motorik. Dengan model ini diharapkan anak usia dini dapat tumbuh kembang kemampuan fisik motoriknya melalui gerakan fisik sesuai lirik lagu anak yang ceria. Dengan demikian model ini diharapkan mampu menjadi media audio pembelajaran alternatif untuk menumbuhkembangkan kemampuan seni sekaligus fisik motorik bagi anak usia dini. Model ini sekaligus menjadi jawaban

terhadap sejumlah pertanyaan tentang kebutuhan media audio pembelajaran gerak dan lagu anak yang sesuai untuk PAUD.

Validasi dilakukan oleh para ahli materi sesuai bidangnya sedangkan ujicoba produk dilakukan ujicoba kelompok kecil yaitu dipilih 10 (sepuluh) atau lebih calon pengguna yang dapat mewakili populasi calon pengguna.

Melalui validasi dan ujicoba ini diharapkan diperoleh umpan balik berupa data dari ahli dan calon pengguna. Data dimaksud sangat diperlukan sebagai alat justifikasi produk, apakah produk sudah sesuai dengan harapan atautkah masih memerlukan perbaikan/revisi (layak/tidak layak), baik dari segi kesesuaian materi maupun dari segi kemenarikan program.

B. Tujuan

Tujuan kegiatan ini adalah mendapatkan data empirik berdasarkan ujicoba kelompok kecil untuk 5 (lima) prototipa model Gelaria berikut:

MODEL	JUDUL	SASARAN
Gelaria	1. Ayo Berjalan-jalan. 2. Maju mundur jinjit.	Kelompok A (4-5 Tahun)
	1. Adik Menari. 2. Bermain. 3. Angsa.	Kelompok B (5-6 Tahun)

C. Metode

Kegiatan ujicoba prototipa ini menggunakan metode survey lapangan. Adapun teknik yang digunakan adalah pengamatan terhadap pembelajaran yang memanfaatkan prototipa dimaksud.

D. Keluaran

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ujicoba ini adalah:

1. Tersedianya dokumen hasil ujicoba prototipa model media audio untuk PAUD untuk model 5 (lima) judul program dimaksud.
2. Laporan kegiatan.

E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ujicoba model dan format media audio pembelajaran untuk PAUD tahun 2015 yang dimaksud dalam laporan ini dilaksanakan di TK Pedagogia FIP UNY pada 31 Agustus sampai 1 September 2015.

F. Pelaksana

Ujicoba kelompok kecil dalam rangka kegiatan ujicoba prototipa model Gelaria yang dimaksud dalam laporan ini melibatkan surveyor sebagai berikut:

MODEL	LOKASI	SURVEYOR	LEMBAGA ASAL
LENGKAPI YA... Gelaria	KB TK Pedagogia FIP UNY	1. Drs. Sunarto, M.Pd.	Pengembang Teknologi Pendidikan
		2. Arif Budi Solikhin, S.Sn.	Pengembang Teknologi Pendidikan
		3. Nur Muh. Taufik H, SE	BPMRP Kemendikbud
		4. Suci Permata Sari	Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNY
		5. Retno Ariyani	Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNY
		6. Ummu Athiyah	Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNY

G. Pelaksanaan

Kegiatan ujicoba prototipa 5 (lima) program Gelaria ini dilaksanakan menggunakan metode survey lapangan di lokasi yaitu TK Pedagogia FIP UNY dan waktu yang telah ditentukan (3 Agustus sampai 1 September 2015).

Berdasarkan koordinasi dan pihak lokasi kegiatan, tim surveyor dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran yang memanfaatkan Gelaria dengan sasaran berbeda. Adapun pembagian tim dimaksud adalah sebagai berikut:

LOKASI	SASARAN	SURVEYOR	GURU
TK Pedagogia FIP UNY	Kelompok A (4-5 tahun)	Drs. Sunarto, M.Pd.	Marwanti
		Nur Muh. Taufik H, SE	
		Suci Permata Sari	
	Kelompok B (5-6 tahun)	Arif Budi Solikhin, S.Sn.	
		Retno Ariyani	
		Ummu Athiyah	

H. Hasil Ujicoba

Hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang memanfaatkan prototipa model Gelaria disusun dipaparkan secara deskriptif berikut ini.

1. Prototipa 1

- a. Judul Program : Ayo Berjalan-jalan
- b. Kelompok : TK A
- c. Pengamat : Suci Permata Sari
Sunarto
Nur M. Taufik

Pada saat pertama kali lagu diputar anak-anak langsung bergerak mengikuti irama lagu. Gerakan mereka sangat lincah karena anak cenderung menyukai lagu dengan tempo yang cepat. Mereka cenderung tidak mendengarkan lagu saat bergerak namun lebih mengikuti gerakan guru yang berada di depan mereka. Durasi prototipa Gelaria ini sudah sesuai dengan kemampuan anak-anak.

2. Prototipa 2

- a. Judul Program : Maju Mundur Jinjit

- b. Kelompok : TK A
- c. Pengamat : Suci Permata Sari
Sunarto
Nur M. Taufik

Ketika lagu kedua dalam prototipa ini diputar, pada awal-awal pemutaran lagu temponya sangat pelan sehingga guru terlihat kebingungan untuk mengkreasikan gerakan, anak terlihat kurang semangat untuk bergerak. Anak akan lebih semangat jika temponya diubah. Instruksi yang terdapat pada program audio sudah baik, dan jelas.

Kesimpulan keseluruhan dari hasil pengamatan terhadap ujicoba pemanfaatan Galeria ini durasi yang dipakai sudah sesuai dengan anak, tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat, karena jika durasi terlalu lama anak akan jenuh dan cenderung lelah. Instruksi yang terdapat dalam media audio kurang lengkap sehingga guru jika ingin menirukan dalam mengajarkan anak-anak terlihat masih kebingungan. Akan lebih baiknya jika ada gambar dan disertakan keterangannya dengan begitu guru akan mengerti jika gerakan tangan seperti apa dan posisi kaki harus seperti apa. Sedangkan instruksi yang ada pada prototipa program Galeria tidak dapat diikuti anak, karena mereka fokus terhadap guru yang mengajarkan gerakan. Lagu yang terdapat pada program Galeria sebenarnya mudah di ingat dan dihafalkan jika lagunya sering diputar dan diperdengarkan kepada anak. Musik yang terdapat pada Galeria sangat menarik untuk anak. Program Galeria mempermudah guru untuk mengajarkan anak dalam gerak dan lagu.

3. Prototipa 3

- a. Judul Program : Bermain
- b. Kelompok : TK B
- c. Pengamat : Ummu Athiyah
Retno Ariyani
Arif Budi Sholikhin

Pada pembelajaran Galeria berjudul “Bermain” anak-anak sangat antusias

dalam mengikuti gerakan tersebut. Di samping itu anak-anak juga diberi pilihan untuk saling berpasangan. Sehingga terjalin kekompakan di antara anak. Sebagian anak sudah bisa menggerakkan badan dan menari mengikuti irama lagu. Namun dalam berpasangan ada anak yang masih kebingungan mengikuti gerakan pasangannya. Terdapat pengulangan pada lagu yang sangat membantu anak untuk menghafalkan setiap gerakan dalam irama.

4. **Prototipa 4**

- a. Judul Program : Angsa
- b. Kelompok : TK B
- c. Pengamat : Ummu Athiyah
Ratno Ariyani
Arif Budi Sholikhin

Pada pembelajaran Gelaria berjudul “Angsa” anak-anak sangat bersemangat karena gerakannya sangat lucu. Namun lagu-lagu yang disajikan sukar untuk ditirukan oleh anak. Sebenarnya lagu yang disajikan sudah baik dan jelas, namun karena kepadatan isi dari lagu yang sedikit adanya perulangan sehingga sebagian anak kesulitan untuk mengikutinya. Gerakan menepuk tangan di belakang sambil menggerakkan pinggul dirasa sebagian anak sangat sulit. Selain itu juga pada judul angsa ini tidak ada pengulangan sehingga anak-anak sulit untuk menghafalkannya.

5. **Prototipa 5**

- a. Judul Program : Adik Menari
- b. Kelompok : TK B
- c. Pengamat : Ummu Athiyah
Retno Ariyani
Arif Budi Sholikhin

Pada pembelajaran program “Adik Menari” ini anak diberikan arahan terlebih dahulu dari guru kemudian diputarkan audio yang sudah disediakan. Anak-anak pun antusias dalam mengikuti gerakan sesuai lirik lagu dalam media audio tersebut. Namun lagu-lagu yang disajikan sukar

untuk ditirukan oleh anak. Terdapat pengulangan dalam gerakan tersebut sehingga anak dapat dengan mudah menghafal dan mempraktikkan setiap gerakannya. Sebagian anak sudah dapat mempraktikkan sendiri gerakan tanpa dibimbing lagi oleh guru. Pada Gelaria “Adik Menari” terdapat gerakan yang sukar ditirukan oleh anak yaitu pada gerakan terlentang, sebagian anak takut dan sangat berhati-hati untuk melakukan posisi tersebut. Karena setelah gerakan tersebut terdapat gerakan lagi yang mengharuskan anak untuk berdiri kembali sehingga anak sangat kesulitan untuk bangun.

I. Penutup

Demikian laporan ujicoba prototipa model media audio ini disusun untuk masukan dan rekomendasi bagi perbaikan program sebelum didiseminasikan secara nasional.