

LAPORAN INDIVIDU

PPL UNY

SEMESTER KHUSUS TAHUN AKADEMIK 2013/2014

LOKASI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO

Jl. Sorowajan Baru No. 367 Banguntapan



Disusun Oleh:

NAMA : RUTH DELANI

NIM : 11105241024

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

2014

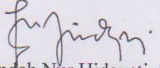
HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN INDIVIDU
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN
SEMESTER KHUSUS 2014

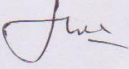
Nama Mahasiswa : Ruth Delani
NIM : 11105241024
Disahkan pada :
Hari :
Tanggal :

Mengetahui,


Pembimbing I PPL BPMRP

Pembimbing II PPL BPMRP



Windah Nur Hidayati, S.IP.,MA
NIP.19681026 200212 2 001


Ari Ansyah Nurul Huda, S.Pd
NIP. 19811128 200501 1 001


Kordinator PPL BPMRP


Dr. Eka Khristianta P. M.Pd
NIP.19710403 200604 1 001

PPL UNY


Deni Hachianto, M.Pd.
NIP. 19810605 200501 1 003

Menyetujui,
Kepala BPMRP


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



BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Teknologi Pendidikan adalah jurusan yang menghasilkan tenaga akademis yang dituntut mampu mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan, mengevaluasi, serta meneliti proses dan sumber belajar diharapkan dapat mengaplikasikan kompetensinya di masyarakat dan dunia pendidikan. Untuk itu perlu adanya media yang digunakan untuk melatih mahasiswa Teknologi Pendidikan sebelum benar-benar terjun di dunia kerja. Salah satu media yang tepat untuk melatih mahasiswa yaitu kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.

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

Pada saat sebelum diterjunkan ke lokasi PPL terlebih dahulu diadakan observasi ke lembaga untuk mengetahui kondisi lapangan yang nantinya akan dijadikan acuan untuk penyusunan program-program kerja dan mengetahui sarana pendukung untuk melaksanakan PPL. Observasi yang dilakukan tersebut bukan saja hanya untuk melihat kondisi fisik dari lembaga saja melainkan juga untuk mengetahui tentang kondisi non fisik.

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 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 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 di lantai 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 menjadi pusat pengembangan media audio/radio pendidikan yang handal guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

b. Misi

- 1) Mengembangkan berbagai model dan format program audio pendidikan sesuai dengan karakteristik bidang studi (pada semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan) secara spesifik.
- 2) Meningkatkan kualitas SDM di bidang pendidikan melalui model dan format program audio/radio pendidikan.

- 3) Memberikan pelayanan prima kepada masyarakat di bidang audio/radio pendidikan.

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. Sedangkan program kelompok terdiri dari program fisik maupun non fisik. 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	Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini	Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini	Ruth Delani
3	Penulisan Naskah	Penulisan naskah ini ada dua macam yaitu Asal-usul dan Penemu. Penulisan naskah ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang kepenulisan naskah. Dalam hal ini penulis menulis naskah asal-usul perang pasola dan penemu sepeda.	

Tabel. 1 Rancangan kegiatan Individu PPL UNY 2014

2. Program Kelompok

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung jawab
1	Seminar Nasional	Seminar Nasional ini bertujuan untuk menyosialisasikan bahwa pemaafaata media berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pendidikan.	Imam Susilo Adhi
2	Pembuatan Modul Pelatihan Adobe Premier	Pembuatan modul ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja staf BPMRP dalam mengembangkan media audio	Ruth Delani
3	Evaluasi MAJUNETRA	Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media audio jelang ujian nasional untuk anak tunanetra	Ari Setyawan
4	Produksi Media Audio	Produksi media audio ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana system kerja dalam lembaga BPMRP	Wiwiet

Tabel. 2 Rancangan kegiatan Kelompok PPL UNY 2014

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 bulan Februari dan awal Maret 2014. 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

a. Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini

- Observasi tempat penelitian
- Pembuatan instrumen penelitian
- Observasi
- Menyusun laporan
- Mengkonsultasikan laporan
- Mencetak laporan
- Menyerahkan laporan kepada pembimbing PPL

b. Penulisan naskah audio

- Mencari judul
- Mencari sumber-sumber data tentang asal-usul perang pasola dan penemu sepeda
- Menulis naskah

- Revisi naskah
- Mencetak naskah

2. Program Kerja Kelompok

a. Seminar Nasional

- Analisis kebutuhan ke sekolah-sekolah yang bekerjasama dengan BPMRP
- *Brain storming* dengan koordinator PPL
- Penyusunan Proposal
- Mencari sponsor
- Melobi pembicara
- Pelaksanaan seminar
- Evaluasi pelaksanaan seminar

b. Pembuatan Modul Pelatihan Adobe Premier

- Menulis *story board*
- Mencari sumber data tentang Adobe Premier
- Menulis isi
- Mendesain cover dan isi
- Mencetak modul
- Menyerahkan modul kepada pembimbing PPL

c. Evaluasi MAJUNETRA

- Analisis kebutuhan ke tempat penelitian
- Menyusun instrumen
- Validasi instrumen
- Penelitian
- Penyusunan laporan penelitian
- Konsultasi laporan penelitian
- Revisi laporan
- Mencetak laporan
- Menyerahkan laporan kepada pembimbing PPL

B. Pelaksanaan PPL

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

1. Program Kerja Utama

a. *Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini*

- 1) Nama kegiatan : *Evaluasi Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini*
- 2) Sasaran : Siswa PAUD KUNCUP MEKAR Beran Lor Tridadi Sleman
- 3) Waktu Pelaksanaan : Jumat, 12 September 2014
- 4) Penanggung jawab : Ruth Delani
- 5) Tujuan program :
Mengetahui efektivitas pemanfaatan Media Audio Penunjang Pendidikan
- 6) Manfaat program :
Membantu mengevaluasi Media Audio Penunjang Pendidikan yang sudah dikembangkan oleh BPMRP
- 7) Tempat kegiatan : PAUD KUNCUP MEKAR
- 8) Dana terpakai : Rp 7.000,-
- 9) Keberlanjutan :
Evaluasi ini dapat membantu BPMRP untuk memperbaiki atau menyempurnakan media yang sudah dikembangkan dan memperkenalkan siswa dengan Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini

2. Program Kerja Tambahan

a. Pembuatan Logo Cerdiktera

- 1) Nama kegiatan : Pembuatan Logo Cerdiktera
- 2) Sasaran : Pengguna media Cerdiktera
- 3) Waktu Pelaksanaan : Awal Agustus

- 4) Bentuk kegiatan :
- Menganalisis media audio bahtera dan splash yang sedang dikembangkan
 - Membuat rancangan desain logo
 - Membuat logo
 - Mengkonsultasikan logo pada staf yang sedang mengembangkan media tersebut
 - Merevisi logo yang sudah dikonsultasikan
 - Menyerahkan logo kepada pengembang Media Audio Cerdiktera

b. Pembuatan Cover Cerdiktera

- 1) Nama kegiatan : Pembuatan Cover Cerdiktera
- 2) Sasaran : Pengguna Media Audio Cerdiktera
- 3) Waktu Pelaksanaan : Pertengahan Agustus
- 4) Bentuk Kegiatan :
 - Konsultasi dengan pengembang Media Audio Cerdiktera
 - Mendesain cover
 - Konsultasi dengan pengembang Media Audio Cerdiktera
 - Revisi
 - Penyerahan desain cover kepada pengembang Media Audio Cerdiktera

3. Finishing Produksi Media Audio yang sedang dikembangkan BPMRP

- a. Nama kegiatan : Finishing Produksi Media Audio yang sedang dikembangkan BPMRP
- b. Sasaran : Pengguna Media Audio yang dikembangkan oleh BPMRP
- c. Waktu Pelaksanaan : Pertengahan September
- d. Bentuk Kegiatan : Memasukan *cover* CD ke tempat CD dan menempelkan label CD ke lingkaran CD yang berjumlah 250 keping CD.

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. Pembuatan Logo Bahtera, Splash, dan Cerdiktera

Media Audio yang telah dikembangkan oleh BPMRP menjadi lebih menarik ketika sudah ada logo. Logo tersebut bisa memperkenalkan media yang dikembangkan ke masyarakat dan dapat mewakili isi dari media tersebut.

b. Evaluasi Media Audio Penunjang Pembelajaran

Evaluasi ini dapat mengetahui bahwa MAPP efektif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

c. Penulisan Naskah

Menambah referensi naskah untuk dikembangkan BPMRP.

d. Pembuatan Cover Cerdiktera

Media Audio yang telah dikembangkan oleh BPMRP menjadi lebih menarik ketika sudah ada cover.

e. Finishing Media Audio

Dengan Menempelkan label dan memasang cover CD maka media audio yang akan disembarluaskan menjadi menarik.

2. Refleksi Kegiatan PPL

a. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

- 1) Belum terlalu menguasai penulisan naskah karena penulis bukan kuliah dikonsentrasi media melainkan TIK

2) Saat penelitian anak susah dikendalikan

b. Usaha Mengatasi Hambatan

1) Belajar dari teman sebaya untuk menulis naskah dan mencari referensi menulis naskah

2) Meminta bantuan guru saat penelitian berlangsung

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 : i) seminar nasional pemanfaatan media berbasis TIK dalam meningkatkan kualitas pendidikan ii) pembuatan modul pelatihan adobe premier, iii) evaluasi majunetra, dan iv) produksi media audio. Sedangkan program individu yang telah berhasil dilaksanakan adalah i) pembuatan logo bahtera, cerdiktera, dan splash, iii) evaluasi MAPP, dan iv) pembuatan cover CD cerdiktera.

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 di kampus 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 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 parktikan lain guna menyukseskan program-program kelompok yang sudah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sherly. 2004. *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Balai Pengembangan Media Radio (BPMR) Yogyakarta*. Yogyakarta: Politeknik PPKP Yogyakarta.
- Ratna Juwita. 2005. *Laporan Kegiatan KKN-PPL Lokasi BPMR*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun PPL UNY. 2014. *Panduan PPL*. Yogyakarta: PP PPL dan PKL UNY.

LAMPIRAN



CATATAN HARIAN INDIVIDU PELAKSANAAN PPL

NAMA LEMBAGA : Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan
ALAMAT LOKASI : Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan Bantul
Koordinator PPL : Dr. Eka Khristianta P., M.Pd

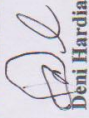
FAK/JUR/PR.STUDI : FIP/KTP/TP
Dosen Pembimbing : Deni Hardianto, M.Pd

NO	HARI/TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
	Senin 2 Juni 2014	Brain Storming Seminar yang akan diadakan oleh mahasiswa PPL dengan koordinator PPL Al Bpkiz	Tema Seminar yang diadakan adalah "Peningkatan media berbasis TIK dalam meningkatkan Kualitas Penelitian"		
	Senin 2 Juni 2014	Penyusunan Proposal Seminar	Dalam penyusunan seminar diumumkan 2 pembicara dalam seminar yang akan diadakan, yaitu Kepala pustakom Pp. Dr. Ari-Samudro, DEA, Ibu Dr. Ch. Ismanah, dan dari Alhik Farhan Foundation. Seminar akan dilaksanakan pada seifin, 18 Agustus 2014 di Abdu-Ilah Sigle dengan anggaran Rp. 13.750.000,-		
	Jumat 4 Juli 2014	Pembatasan Tema Seminar	Tema untuk Keloga Pembicara sudah selesai		

Yogyakarta,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan


Deni Hardianto, M.Pd


NIP.19810605 200501 1 003

Koordinator PPL


Dr. Eka Khristianta P., M.Pd

NIP. 19710403 200604 1 001

Mahasiswa


Ruth Delani

NIM. 11105241024

NO	HARI, TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
	Selasa 8 Juli 2014	Audisi pengisi suara media audio yang sedang akan berangkat PKM	Dari dua belas mahasiswa PPL hanya satu mahasiswa yang lolos audisi		
	Jumat 11 Juli 2014	Ketemu Pakar Pembicara Seminar, yaitu Pakar Foundation	Pakar Pakar Foundation bersedia menjadi pembicara secara gratis dan akan membantu mencari sponsor-sponsor		
	Senin 14 Juli 2014	Pembinaan Seminar	Pembinaan seminar dari segi dana dan pembicara untuk biaya transportasi Bp. Dr. Ari Santoso, DEA, akan ditanggung oleh BAKMA		
	Selasa 15 Juli 2014	Mencari Pembicara	- Bertemu dengan Bapak Abdul Ghofur - Bp. Mukminin tidak ada alternatif kemudian membuat janji ditari baru		
	Rabu 16 Juli 2014	Bertemu dengan Bp. Dr. Mukminan	Membicarakan tentang beasiswa sambilan dan tema yang akan diangkat oleh Bp. Dr. Mukminan		

Yogyakarta,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Deni Hardianto, M.Pd

NIP.19810605 200501 1 003

Koordinator PPL



Dr. Elsa-Christianta P., M.Pd

NIP.19710403 200604 1 001

Mahasiswa



Ruth Delani

NIM. 11105241024

NO	HARI, TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
	Komite 17 Juli 2014	Menyebarkan Proposal	5 dari 8 proposal sudah tersebar		
	Seminar 24 Juli 2014	Konfirmasi dan mengantar proposal	Konfirmasi proposal di PT. Silkanadi Djaya dan menyebarkan proposal lagi		
	Komite 24 Juli 2014	Konfirmasi proposal yang sudah disebar pada tanggal 17 Juli 2014	5 Proposal sudah dikonfirmasi		
	Seminar 28 Juli 2014	Konfirmasi Sponsorship	2 Perubahan meeting Sponsor Seminar yaitu Korpri UMY dan Tagamas		
	Selesa 29 Juli 2014	MOU Sponsorship	- Tagamas memberikan 20 buku untuk distribusi seminar - Korpri UMY memberi voucher makan di Garden Cafe dan potongan air mineral		
	Jumrat 21 Agustus 2014	Mendiskusikan Poster yang sudah jadi	Poster sudah difixasikan mana yang cacat dan tidak cacat		
	Seminar 1 Agustus 2014	Mengantar surat izin pengumuman tempat	Surat sudah dikirim		

Yogyakarta,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Deni Hardianto, M.Pd

NIP.19810605 200501 1 003

Koordinator PPL



Dr. Eka Khristianta P., M.Pd

NIP. 19710403 200604 1 001

Mahasiswa



Ruth Delani

NIM. 11105241024

NO	HARI, TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
	Selasa 5 Agustus 2014	Mau Sponsorship	Ditak warberg ssg memberikan Fresh money sebesar Rp. 2500000-		
	Kamis 7 Agustus 2014	Menyebarkan Poster	250 Poster sudah tersebar di Univer- sitas dan sekolah-sekolah		
	Jumat 8 Agustus 2014	Mengajar toseer dan bertemu Vitak Pflon Foundation	210 Poster sudah tersebar		
	Senin 11 Agustus 2014	Membaca Stand Seminar dan menyebarkan proposal	- Stand seminar Alabon Petrus pada UKY telah dibuka dengan 2 Shift - Poster - poster sudah Alabon Kalsatekati		
	Rapat 13 Agustus 2014	Membaca Stand dan bertemu Pp. Anisco Rahadi	Stand dibayar 1 Shift dan memba- yas seminar dengan bar-kepala BMM		
	Sabtu 16 Agustus 2014	Persiapan seminar	Memotivasi komsumsi, pemuncaran dan peralatan seminar sudah siap		
	Senin 18 Agustus 2014	Seminar	Seminar tentang pengembangan media berbasis TIC untuk meningkatkan kualitas pendidikan keteknologi		

Yogyakarta,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Deni Hardianto, M.Pd

NIP. 19810605 200501 1 003

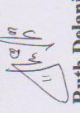
Koordinator PPL



Dr. Eka Khristianta P., M.Pd

NIP. 19710403 200604 1 001

Mahasiswa



Ruth Delani

NIM. 11105241024

NO	HARI, TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
	Selasa 19 Agustus 2014	Evaluasi seminar	Kembali kembali dalam kegiatan dan pelaksanaan seminar dibahas agar mendapat ketertarikan.		
	Senin 25 Agustus 2014	Membuat instrumen evaluasi mahasiswa	Membuat 5 point instrumen evaluasi mahasiswa		
	Rabu 26 Agustus 2014	Mengevaluasi instrumen ke evaluasi media	Ati media beserta meng-evaluasi instrumen		
	Kamis 27 Agustus 2014	Membuat instrumen penelitian	membuat 5 point instrumen		

Yogyakarta,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Deni Hardianto, M.Pd

NIP.19810605 200501 1 003

Koordinator PPL



Dr. Eka Kristianta P., M.Pd

NIP. 19710403 200604 1 001

Mahasiswa



Ruth Delani

NIM. 11105241024

“ASAL USUL KAIN LURIK”

IDENTIFIKASI PROGRAM

SERIAL PROGRAM : ASAL USUL

JUDUK PROGRAM : KAIN LURIK

KATEGORI PROGRAM : Pendidikan

DURASI : 1,5Menit

FORMAT PROGRAM: Dialog

SASARAN : Anak-anak SD – SMP

PENULIS NASKAH : RUTH DELANI

PENGAJI MATERI :

PENGAJI MEDIA : Windah Nur Hidayati

PRODUKSI : Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan

KARAKTER NARATOR : PRIA/WANITA, USIA REMAJA, ATRAKTIF

No	KARAKTER	URAIAN	DURASI
1.	MUSIK	PEMBUKA PROGRAM (TUNE OPENING)	15”
2.	NARATOR	Insan Edukasi, apa kabar? Selamat berjumpa dalam program Asal-usul/ yang menyajikan informasi tentang asal-usul sesuatu/ penemuan, dan sejarah// Kali ini kita akan membahas asal-usul Kain Lurik //	
3.	MUSIK	MUSIK PENYELING	10”
4.	NARATOR	Insan Edukasi / nama tenun ada bermacam-macam // Ada tenun ikat / tenun songket / dan salah satunya tenun lurik // Tahukah Anda mengapa disebut kain tenun lurik ?// Mari kita ikuti perbincangan Shinta dan mamanya ketika pergi ke ruang pameran perajin tenun lurik //	7”
5.	MUSIK	MUSIK INSTRUMEN GAMELAN	
6.	SHINTA	Mama kain-kain di sini beda ya sama kain yang Shinta pakai ?//	4”

No	KARAKTER	URAIAN	DURASI
7.	MAMA	Memang beda / Shin ?// Kain ini namanya kain lurik // Cantik-cantik ... //	3''
8.	SHINTA	Iya / Ma ... //	2''
9.	SFX	LANGKAH KAKI MENDEKAT	
10	PERAJIN	Ada yang bisa saya bantu / Ibu ?//	2''
11	MAMA	Begini / Pak...// Saya mencari kain lurik untuk kantor saya //	4''
12	PERAJIN	Silakan / boleh pilih dulu yang Ibu suka ...	3''
13	SHINTA	Pak / Shinta boleh tanya ?//	2''
14	PERAJIN	Boleh / Nak ...	2''
15	SHINTA	Pak / nama kain lurik berasal dari mana ya .. ?// Trus gimana sih asal usulnya kain lurik pak?	6''
16	PERAJIN	Begini ... // Lurik berasal dari bahasa Jawa lorek / yang berarti garis-garis // Sejarah kain tenun lurik telah ada di Jawa sejak zaman pra sejarah // Ini terbukti pada Prasasti peninggalan kerajaan Mataram (851-882 M) yang menunjukkan adanya kain lurik pakan malang // Prasasti lain yaitu Prasasti Raja Erlangga Jawa Timur tahun 1033 menyebutkan bahwa kain tuluh watu adalah salah satu nama kain lurik //	15''
17	SHINTA	Wah ternyata lama sekali ya / Pak //	3''
18	PERAJIN	Iya Nak // Bukti lain adalah pemakaian selendang pada arca terracotta asal Trowulan di Jawa Timur dari abad 15 M / menunjukkan penggunaan kain lurik pada masa itu //	8''
19	SHINTA	Lalu bagaimana persebarannya / Pak ?//	3''
20	PERAJIN	Anak pintar ...// Kain lurik tumbuh dan berkembang di Pulau Jawa // Adanya tenun di Pulau Jawa diperkuat dengan pemakaian tenun pada arca-arca dan relief candi yang tersebar di Pulau Jawa // Daerah persebarannya di	10''

No	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		Yogyakarta / Solo / dan Tuban //	
21	SHINTA	Hmm... Motif lurik / sederhana tapi bagus ya Pak...	2''
22	PERAJIN	Memang / Nak // Lurik merupakan lambang kesederhanaan // Sederhana dalam penampilan dan pembuatan / meskipun sarat dengan makna //	5''
23	SHINTA	Makna / Pak ?//	2''
24	PERAJIN	Ya / Nak ...// Motif lurik diperoleh dari nama flora / fauna / atau sesuatu yang dianggap sakral // Motif lurik tradisional memiliki makna yang mengandung petuah / cita-cita / serta harapan kepada pemakainya //	8''
25	SHINTA	O... begitu / ya Pak // Kayaknya lurik sering digunakan untuk upacara adat / ya Pak ... ?//	4''
26	PERAJIN	Sebenarnya fungsi utama kain lurik untuk menutup dan melindungi tubuh // Untuk upacara adat dan sebagai status simbol adalah fungsi lain dari lurik // Nah / yang membedakan fungsi adat dan status simbol adalah motifnya // Motif yang dipakai bangsawan berbeda dengan rakyat biasa // Untuk ritual adat yang membedakan adalah tujuan dari upacara //	15''
27	SHINTA	Tapi kayaknya sekarang orang jarang pakai lurik ..//	3''
28	PERAJIN	Itulah kenyataannya Nak... / pemakai lurik semakin sedikit dibandingkan beberapa puluh tahun yang lalu // Perajinnya pun dari waktu ke waktu mulai menghilang //	7''
29	SHINTA	Wah / Sayang sekali //	
30	SFX	SUARA LANGKAH KAKI MENDEKAT DI LANTAI	
31	MAMA	Shin / mama sudah selesai // Pulang yuk ... //	3''
32	SHINTA	Oke / Ma ... // Terima kasih penjelasannya / Pak ... //	
		Sekarang Shinta jadi tahu asal usul kain lurik //	
33	MUSIK	GAMELAN UP IN DOWN OUT	

No	KARAKTER	URAIAN	DURASI
34	NARATOR	Ingin lebih banyak tahu / dan tahu lebih banyak?// Ikuti terus program asal-usul / yang menggali informasi tentang asal sesuatu / dari Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, bersama Radio Edukasi dan radio kesayangan anda ini // Sampai jumpa //	8'
35	MUSIK	PENUTUP PROGRAM (TUNE CLOSING)	15''

Sumber:

<http://ikaherlina.wordpress.com/2012/12/21/asal-mula-kain-tenun/>

<http://www.kain->

[lurik.com/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-](http://www.kain-lurik.com/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-)

[lurik&catid=1:artikel&Itemid=7](http://www.kain-lurik.com/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-lurik&catid=1:artikel&Itemid=7)

PENEMU ANDROID

IDENTIFIKASI PROGRAM

SERIAL PROGRAM : PENEMU
 JUDUL PROGRAM : PENEMU ANDROID
 KATEGORI PROGRAM : Pendidikan
 DURASI : 2 Menit
 FORMAT PROGRAM :
 SASARAN : Anak-anak SD-SMP
 PENULIS NASKAH : RUTH DELANI
 PENGKAJI MATERI : ----
 PENGKAJI MEDIA : Windah Nur Hidayati
 PRODUKSI : Balai Pengembang Media Radio Pendidikan
 KARAKTER NARATOR : PRIA DEWASA, ANAK KECIL PEREMPUAN

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
1.	MUSIK	TUNE OPENING ENSIPOP	15"
2.	EAR CATCHER		
	SFX	SUASANA KANTIN KAMPUS	
	DENY	Lan / bangga canggih banget HP mu ...// Bisa untuk browsing / foto selfie / ndengerin lagu // Idiih ... cepet lagi kalau buat internet //	
	LANY	(SOMBONG) Iya / dong Den .../ HP ku kan android //	
3.	MUSIK	PENYELING PENDEK	
4.	NARATOR	Insan Edukasi / apa kabar ?// Jumpa kembali dalam Program RE ENSIPOP / Ensiklopedia Populer // Kali ini / kita akan membahas tentang PENEMU ANDROID //	10"
5.	MUSIK	INSTRUMEN	10"

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
6.	NARATOR	<p>Insan Edukasi / seringkali kita mendengar istilah android // Seringkali kita menyebut android // Seringkali kita juga mengoperasikan <i>smartphone</i> dengan penuh fitur yang canggih // Namun tahukah Anda siapa penemu android? // Insan Edukasi / sebelum kita bahas siapa penemu android / tentunya kita harus tahu apa yang dimaksud dengan android // (PAUSE 1") Merujuk dari berbagai sumber / yang dimaksud android adalah sistem operasi atau OS yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet // OS ini menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri / untuk bermacam peranti bergerak // Misalnya telepon pintar atau <i>smartphone</i> dan komputer tablet // Nah / melalui OS android / kita dapat secara mudah mengoperasikan <i>handphone</i> dengan berbagai macam fitur dan aplikasi // Mulai dari kamera / musik / sampai dengan browsing //</p>	
7.	MUSIK	INSTRUMEN	
8.	NARATOR	<p>Insan Edukasi / lalu siapa sih yang memelopori pengembangan android?// Dia adalah Andrew E. Rubin dipanggil Andy Rubin // Andy Rubin / lahir pada tanggal 22 Juni 1946 di Kota New Bedford // Rubin dibesarkan di Chappaqua / New York // Dia anak seorang psikolog yang kemudian mendirikan sendiri perusahaan <i>direct marketing</i> // Dia kuliah di Utica College / Utica / New York Bachelor of Science di bidang ilmu komputer pada 1981-1986 // Andy Rubin adalah sosok yang bergelut di bidang robotika // Setelah lulus dari bangku kuliah / dia langsung bekerja di perusahaan bernama Carl Zeiss A.G bidang robotika // Karena kecintaan Andy Rubin pada robot inilah yang</p>	

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		menjadi alasan logo Android berbentuk sebuah robot // Insan Edukasi / perjalanan pengembangan Android dilakukan awalnya oleh Android. Inc didirikan oleh Andy Rubin pendiri <u>Danger</u> / bersama <u>Rich Miner</u> pendiri Wildfire Communications. Inc. / Nick Sears mantan VP <u>T-Mobile</u> / dan Chris White kepala desain dan pengembangan antarmuka <u>WebTV</u> // Namun pada tahun 2005 Google mengambil alih perusahaan Android Inc. //	
9.	MUSIK	TENANG AS BS (IN – UP – UNDER)	
10.	NARATOR	Insan Edukasi / tujuan awal pengembangan android adalah untuk mengembangkan sistem operasi canggih untuk kamera digital // Namun kemudian disadari bahwa pasar untuk perangkat tersebut tidak cukup besar // Pengembangan Android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile // Insan Edukasi/ dari awal sampai sekarang Android telah melahirkan setidaknya 9 versi / nama mulai dari Android Cupcake / Donut / Éclair / Froyo / Gingerbread / Honeycomb / Ice Cream Sandwich / Jelly Bean / dan KitKat // Insan Edukasi / kalian juga harus bisa pintar seperti mereka// Kalian harus banyak belajar supaya menjadi orang yang sukses//	
11.	MUSIK	INSTRUMEN	5"
12.	NARATOR	Berpengetahuan luas?// Emmmmmm..... semua pasti ingin // Masih ingin tahu lebih banyak?// Ikuti terus RE ENSIPOP / Ensiklopedia Populer dari Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan / bersama Radio Edukasi dan radio kesayangan anda ini // Sampai jumpa di episode penemu selanjutnya //	5"

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
13.	MUSIK	PENUTUP PROGRAM (TUNE CLOSING)	15"

<http://tokohpenemu.blogspot.com/2013/04/penemu-android-pertama-kali-andy-rubin.html>

<http://www.mandalamaya.com/kisah-hidup-sang-pencipta-android-andy-rubin/>



MATRIK PELAKSANAAN PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN 2014

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP)
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Sorowajan No.367, Banguntapan, Bantul

No	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu												Jml Jam	Keterangan
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII		
PROGRAM KELOMPOK															
1	Seminar Nasional														
	a. Persiapan	10	5	10	10	20	25								
	b. Pelaksanaan							15							
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							2							
2	Pembuatan Modul Pelatihan Adobe Audition														
	a. Persiapan			6											
3	Evaluasi Model MAJUNETRA														
	a. Persiapan							15	15						
	b. Pelaksanaan									4					
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut										5				
4	Produksi Media Audio														
	b. Pelaksanaan									8	12				
PROGRAM INDIVIDU															
1	Evaluasi Pemanfaatan MAPAUD														
	a. Persiapan		5	10	5	5	5		5						
	b. Pelaksanaan							5							
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							5	10		10	10			
2	Penulisan Naskah Audio														
	a. Persiapan			5											
	b. Pelaksanaan			5	10										
PROGRAM INSIDENTAL															
1	Audisi Pengisi Suara Untuk Media Audio														
	a. Pelaksanaan		4												
2	Packing & Labeling Media Audio														
	a. Pelaksanaan									4					
3	Syawal														
	a. Pelaksanaan					3									
4	Upacara HUT RI Ke 69														
	a. Persiapan						5								
	a. Pelaksanaan						2								
Laporan akhir															
	a. Pelaksanaan										10	10			
	Jumlah Jam	10	14	36	25	28	37	27	30	15	36	37		295	

Mengetahui/Menyetujui,



Dosen Pembimbing Lapangan

Deni Hardianto, M.Pd.
NIP. 19810605 200501 1 003

Yang membuat,

Ruth delani
NIM. 11105241024

**LAPORAN HASIL EVALUASI PEMANFAATAN
MAPAUD (Bermain Sambil Bernyanyi)
DI PAUD KUNCUP MEKAR BERAN LOR TRIDADI
SLEMAN**



Disusun Oleh:

Nama : Ruth Delani

Prodi : Teknologi Pendidikan

NIM: 11105241024

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang telah memberi berkat serta perlindunganNya, sehingga dapat tersusun Hasil Evaluasi Pemanfaatan Model Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini (MAPAUD) terkhusus pada tema Bermain Sambil Bernyanyi

Terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu Pelaksanaan Evaluasi Pemanfaatan MAPAUD ini .Obervasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan MAPAUD ini bagi pengguna serta mengevaluasi agar MAPAUD selanjutnya dapat menjadi media yang lebih efektif

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi BPMR untuk mengembangkan media-media yang lebih baik lagi.

Sleman, 17 September 2014

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	2
BAB II LANDASAN TEORITIK	3
A. Deskripsi MAPAUD	3
B. Landasan Evaluasi Pemanfaatan MAPAUD	3
BAB III HASIL EVALUASI	6
BAB IV KERIMPULAN DAN SARAN.....	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN-LAMPIRAN	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evaluasi Model MAPAUD diperlukan untuk dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan media tersebut dalam membantu guru mencapai kompetensi yang diharapkan. Pemanfaatan MAPAUD diharapkan juga memberikan dampak berupa suatu stimulus, yaitu motivator agar siswa dapat lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan prestasi. Dari sisi pengembang MAPAUD, hasil evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki kualitas media audio yang dikembangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan MAPAUD (Bermain Sambil Bernyanyi)?
2. Bagaimana pengaruh atau perubahan sikap siswa setelah menggunakan MAPAUD?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan MAPAUD (Bermain Sambil Bernyanyi)
2. Untuk mengetahui pengaruh atau perubahan sikap siswa setelah menggunakan MAPAUD (Bermain Sambil Bernyanyi)

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 kecerdasan dan perkembangan siswa.
2. Bagi guru

- Dapat menjadi pertimbangan dalam memberikan metode yang lain sehingga siswa tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

3. Pengembang MAPAUD

Hasil evaluasi ini dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki dan menyempurnakan produk MAPAUD

E. Waktu dan Tempat Observasi

Jumat , 12 September 2014

Pukul 08.00-11.00

Di PAUD Kuncup Mekar, Beran Kulon tridadi Sleman

F. Instrumen Observasi

Instrumen yang dipergunakan pada saat observasi adalah sebagai berikut:

1. Cara pengamatan
 - a. Pengamatan langsung.
 - b. Wawancara dengan guru
2. Alat pengamatan
 - a. Lembaran hasil pengamatan.
 - b. Lembaran hasil wawancara

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi MAPAUD

MAPAUD adalah model media audio interaktif (interactive audio instructional (IAI)) dengan komponen (a) rekaman audio digital--yang disimpan dalam compact disk/CD, flashdisk, dan memory card, harddisk, dan lain-lain--dan (b) panduan pemanfaatan untuk pembelajaran di PAUD (cetak).

MAPAUD menerapkan prinsip ”belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar” secara interaktif, melalui kegiatan bermain, bernyanyi, dan bercerita yang memungkinkan anak-anak saling berinteraksi baik dengan teman maupun pendidik, bahkan dengan tokoh-tokoh dalam rekaman audionya. Pemutaran dalam rangka pemanfaatan MAPAUD dalam kegiatan pembelajaran di PAUD memerlukan sarana berupa:

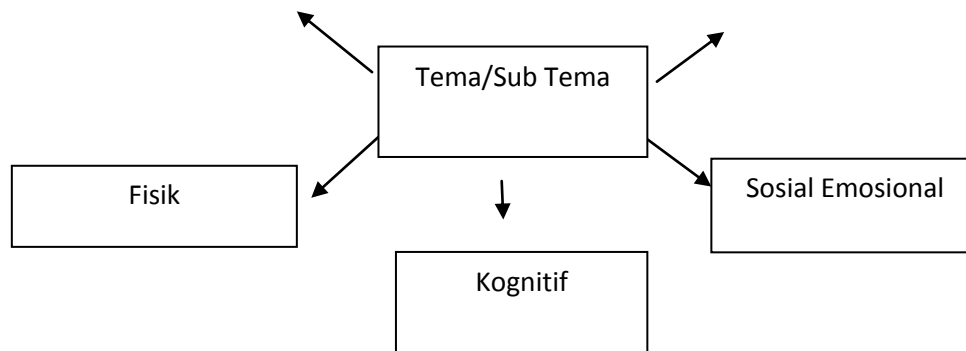
- Listrik atau baterai sebagai sumber tenaga pemutar alat-alat elektronik yang akan digunakan.
- Pemutar CD (CD player), komputer/laptop/notebook, pemutar MP3, atau handphone, ditambah speaker aktif (jika diperlukan).

B. Format Sajian MAPAUD

Format sajian MAPAUD mengikuti pola pembelajaran terpadu (integrated instruction) di PAUD. Dengan demikian, maka penyajian setiap tema-atau subtema dari kurikulum PAUD di dalam MAPAUD sedapat mungkin meliputi multi lingkup perkembangan dalam kurikulum PAUD menggunakan metode permainan, nyanyian, bercakap-cakap, bercerita, karyawisata, sosiodrama atau bermain peran, proyek, eksperimen, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas, dan kombinasi-kombinasi metode dimaksud. Dengan variasi metode tersebut selanjutnya akan dapat diterapkan tahapan tahapan pengembangan kemampuan anak, mulai dari mengenal, mengingat, memahami, mengevaluasi, menganalisis, meng-create

Nilai-nilai agama
dan moral

Bahasa



Dengan mempertimbangkan kenyataan bahwa kebanyakan anak usia dini suka bermain, bernyanyi, dan bercerita, maka secara teoritik format atau bentuk penyajian tema-tema lingkup perkembangan PAUD dalam MAPAUD dikelompokkan sebagai berikut:

1. MAPAUD PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk permainan dalam kelompok (in a group) dan dengan aturan (rule) yang jelas. MAPAUD permainan dimaksudkan untuk mengembangkan fisik motorik, sosial emosional, nilai-nilai moral dan agama, kognitif serta bahasa pada anak sesuai dengan tema. MAPAUD permainan, dapat berbentuk kompetisi yang mengandung unsur menang-kalah (game) atau permainan yang lebih banyak mengandung unsur kesenangan (play) dengan durasi 10-15 menit.

2. MAPAUD NYANYIAN adalah format sajian MAPAUD yang materinya berupa nyanyian/lagu sesuai dengan tema anak usia dini (4-6 tahun). Untuk mempermudah anak mempelajari lagu baru, guru atau instruktur diberi waktu untuk memperjelas dan mengulas isi (makna) lagu. Pada saat yang tepat, ketika anak sudah dianggap menguasai lagu baru yang disampaikan, anak diberi tugas untuk menyanyi, dengan iringan instrumen musik dari suplemen program berdurasi 5 – 10 menit atau diiringi musik live yang dimainkan guru/instruktur.

3. MAPAUD CERITA adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk cerita dari awal sampai akhir program tanpa jeda. Untuk memperjelas materi yang didengarkan, guru mengajak anak-anak membahas isi cerita dengan meminta pendapat anak, mengajukan pertanyaan, dan memberikan kesempatan anak menceritakan kembali isi cerita dengan durasi 10-15 menit.

4. MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI adalah format sajian MAPAUD yang penyampaian materinya berbentuk kegiatan bermain sambil bernyanyi. Batasan “bermain” dalam format ini adalah play dan bukan game, jadi tidak terdapat unsur kalah atau menang. Program audio memperdengarkan lagu tematik secara utuh dan narator meminta guru untuk memberi contoh dan memperagakannya bersama-sama anak memperagakan gerakan sesuai lagu. Untuk memperjelas pengguna program dalam bermain dan bernyanyi, narator

memberikan penjelasan tentang tema dan cara bermain sambil bernyanyi (terintegrasi) dengan durasi 10-15 menit.

5. MAPAUD CERITA PERMAINAN adalah format sajian MAPAUD yang dalam penyampaian materinya berbentuk cerita dan permainan, dengan tujuan untuk memotivasi agar dapat memahami isi cerita dan dapat bermain sesuai isi cerita. Permainan dilakukan secara kelompok (in a group) dan dengan aturan (rule) yang jelas. Pada MAPAUD Cerita dan Permainan, segmen pertama berisi cerita dan segmen kedua berisi permainan. Isi cerita berkaitan dengan permainan yang dilakukan dengan durasi 10-15 menit.

6. MAPAUD CERITA DAN NYANYIAN adalah salah satu format sajian MAPAUD yang materinya berupa cerita dan nyanyian yang sesuai dengan isi cerita. Dalam penyampaiannya, program disajikan dalam bentuk cerita yang diselingi dengan lagu sesuai tema cerita (1 atau 2 lagu pendek). Lagu dapat diambil dari lagu yang sudah ada, atau dapat pula diciptakan sendiri. Format ini untuk mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif dan seni anak dengan durasi 10-15 menit.

Satu hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan format sajian MAPAUD adalah pola pembelajaran PAUD bersifat terpadu, sehingga sebuah tema/subtema yang di-MAPAUD-kan harus mampu menumbuhkembangkan semaksimal mungkin lingkup perkembangan yang ada dalam kurikulum PAUD. Sasaran MAPAUD adalah anak TK, sehingga sapaan umum yang digunakan dalam MAPAUD adalah “anak-anak” MAPAUD dikembangkan sebagai suplemen kegiatan pembelajaran di PAUD. Sebagai suplemen kegiatan pembelajaran, pemanfaatan MAPAUD tetap di bawah kendali pendidik PAUD dengan berpedoman pada panduan pemanfaatan MAPAUD yang tersedia. Pendidik TK harus mempelajari dan menyiapkan sarana penunjang pemanfaatan MAPAUD misalnya alat permainan instrumen musik/lagu, dan lainlain. Pendidik TK juga harus mampu berperan sebagai operator pemutaranMAPAUD (menghidupkan, pausing, dan mematikan program sesuai kebutuhan), dan fasilitator kegiatan

BAB III

HASIL EVALUASI

A. Data Responden

Responden dalam evaluasi pemanfaatan MAPAUD (Bermain sambil bernyanyi ini adalah siswa PAUD KUNCUP MEKAR yang berjumlah 25 orang, 10 Laki-laki dan 15 Perempuan).

B. Hasil Observasi

Hasil observasi ini berupa tabel yang didapat dari pengamatan pada saat guru melaksanakan pembelajaran.

NO	ASPEK	PERTANYAAN PEMANDU	PAUD KUNCUP
----	-------	--------------------	-------------

	PENGAMATAN		MEKAR	
			YA	TIDAK
1	Penggunaan Media MAPAUD	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. • Guru menguasai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. • Media yang sesuai dengan karakteristik siswa. • Media menarik dan menyenangkan. • Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran 	 ✓ ✓ ✓	 ✓
2.	Deskripsi Media Pembelajaran (MAPAUD)	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan bersifat sederhana dan baik. • Penggunaan media mudah dimengerti oleh guru. 	 ✓ ✓	

Hasil Wawancara Guru

Kesimpulan jawaban dari 3 guru yang diwawancarai.

1. Bagaimana tanggapan guru tentang manfaat MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI?

Jawab:

Bahwa MAPAUD Bermain Sambil Bernyanyi ini membantu guru dalam merangsang syaraf motorik kasar pada siswa, sehingga siswa lebih aktif dan belajar dengan menyenangkan.

2. Apakah penggunaan MAPAUD ini sulit ?

Jawab:

Dalam penggunaannya cukup mudah, hanya saja masih kurang lancar dalam menggunakannya karena belum terbiasa.

3. Apa kekurangan dan kelebihan MAPAUD Bermain Sambil Belajar ini?

Jawab:

Sudah baik, hanya perlu pengembangan dalam materinya saja. Namun secara umum sudah menarik dan tepat untuk anak usia dini.

Dari hasil pengamatan dan wawancara di PAUD Kuncup Mekar ini didapatkan informasi bahwa siswa sangat menyukai dan tertarik dengan MAPAUD materi BERMAIN SAMBIL BERNYANYI. Dalam memanfaatkan MAPAUD ini guru tidak mengalami kesulitan karena penggunaannya dianggap cukup mudah. Dari 25 siswa, 3 diantaranya sulit diatur dan sulit mengikuti perintah dalam MAPAUD karena karakteristik siswa tersebut pendiam dan pasif.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

MAPAUD adalah model media audio interaktif (interactive audio instructional (IAI)) dengan komponen (a) rekaman audio digital--yang disimpan dalam compact disk/CD, flashdisk, dan memory card, harddisk, dan lain-lain--dan (b) panduan pemanfaatan untuk pembelajaran di PAUD (cetak). MAPAUD menerapkan prinsip "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" secara interaktif, melalui kegiatan bermain, bernyanyi, dan bercerita yang memungkinkan anak-anak saling berinteraksi baik dengan teman maupun pendidik, bahkan dengan tokoh-tokoh dalam rekaman audionya. Dari hasil pengamatan dan wawancara di PAUD Kuncup Mekar ini didapatkan informasi bahwa siswa sangat menyukai dan tertarik dengan MAPAUD materi BERMAIN SAMBIL BERNYANYI. Dalam memanfaatkan MAPAUD ini guru tidak mengalami kesulitan karena penggunaannya dianggap cukup mudah. Dari 25 siswa, 3 diantaranya sulit diatur dan sulit mengikuti perintah dalam MAPAUD karena karakteristik siswa tersebut pendiam dan pasif.

B. SARAN

1. Untuk Lembaga

MAPAUD ini dapat dikembangkan dengan materi dan lagu yang lebih bervariasi.

2. Untuk pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan program MAPAUD ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mengurangi kendala yang mereka hadapi.

DAFTAR PUSTAKA

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press

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

<http://www2.radioedukasi.com/jdownloads/produk/dokumen/LAPORAN%20EV%20ALUASI%20MODEL%20MAPAUD%2020011.pdf>

