

**LAPORAN KEGIATAN PROGRAM INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
SEMESTER KHUSUS 2014
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN**



Disusun Oleh:

Nama : Wiwiet Sukmawati

Prodi : Teknologi Pendidikan

NIM : 11105241031

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

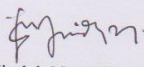
HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN INDIVIDU
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN
SEMESTER KHUSUS 2014

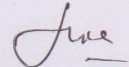
Nama Mahasiswa : Wiwiet Sukmawati
NIM : 11105241031
Disahkan pada :
Hari :
Tanggal :

Mengetahui,

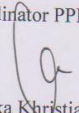
Pembimbing I PPL BPMRP

Pembimbing II PPL BPMRP



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


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

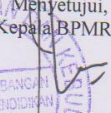
Kordinator PPL BPMRP

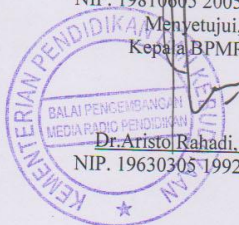

Dr. Eka Kristianta P, M.Pd
NIP.19710403 200604 1 001

PPL UNY


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

Menyetujui,
Kepala BPMRP


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



ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan 2 Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan

Oleh

Wiwiet Sukmawati

11105241031

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.

PPL di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan ini berlangsung pada tanggal 1 Juli 2014 – September 2014. Selama Praktik Pengalaman Lapangan di BPMRP yaitu program kelompok seminar nasional, pembuatan modul adobe audition, evaluasi majunetra, dan produksi media audio, sedangkan program kerja individu adalah pembuatan logo splash, bahtera, cerdiktera, evaluasi MAPP, dan pembuatan cover cerdiktera sesuai dengan rencana.

Hasil dari program kerja selama PPL adalah seminar nasional diikuti oleh 98 peserta dan 3 pembicara, pembuatan modul adobe audition tersusun 30 halaman, evaluasi majunetra selesai dengan hasil bahwa majunetra dibutuhkan oleh siswa tunanetra untuk membantu persiapan ujian nasional dan produksi media audio menghasilkan 4 judul media audio. Sedangkan program individu pembuatan logo dan cover sudah selesai dibuat dan akan disebarluaskan ke seluruh Indonesia, sedangkan evaluasi MAPP sudah selesai dengan hasil bahwa MAPP diperlukan untuk membantu guru menunjang pembelajarannya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan PPL semester khusus 2014 yang dilaksanakan di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan yang berlangsung 2,5 bulan yaitu pada tanggal 1 Juli-17 September 2014.

Laporan PPL ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban tertulis saya selama pelaksanaan PPL di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan .

Penulis sadar bahwa kegiatan PPL ini sangat berguna dalam menambah wawasan dan pengalaman terutama bagaimana kita sebagai mahasiswa harus siap menghadapi lingkungan kerja dengan segala kekurangan dan kelebihan yang dimiliki.

Saya menyadari bahwa keberhasilan dan terlaksananya program-program yang telah saya laksanakan bukanlah keberhasilan individu maupun kelompok. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga penulis bisa lancar dalam PPL dan mengerjakan laporan PPL ini.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu setia memberikan do'a, bantuan dan semangat baik berupa moril maupun materil kepada penulis.
3. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A selaku rektor UNY
4. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Pd selaku Kepala Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan
5. Mas Dr. Eka Khristianta Purnama, M.Pd selaku coordinator PPL terimakasih atas arahan-arrahannya selama PPL
6. Bapak Deni Hardianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah memberikan arahan dan bimbingannya.
7. Mbak Windah Nur Hidayanti, S.IP, MA yang selalu memberikan bimbingan, bantuan dan nasihat-nasihat selama PPL.
8. Mas Ari Ansyah Nurul Huda, S.Pd terimakasih atas bimbingan selama PPL

9. Bapak Wahyudi dan ibu Dr. Kulsum terimakasih banyak atas bantuan selama seminar
10. Mbak Faiza Indriastuti, M.Pd dan Mbak Rr. Sri Wahyuni, So.S., M.Pd yang sabar membimbing dalam melaksanakan program individu
11. Bapak Sunarto, M.Pd terimakasih semangat dan bantuanya.
12. Teman-teman PPL BPMRP terimakasih atas kekompakan selama ini
13. Serta semua pihak yang telah turut serta membantu terlaksananya kegiatan ini tetapi tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyampikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila di dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Penulis harapkan dengan adanya penulisan laporan PPL ini dapat memberikanan manfaat selain bagi penlis tetapi juga untuk semua pihak

Atas segala perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bantul, 15 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Program Kegiatan	6
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL.....	9
A. Persiapan	9
1. Program Kerja Individu.....	9
2. Program Kerja Kelompok	10
B. Pelaksanaan PPL.....	11
1. Program Kerja Utama	11
2. Program Kerja Kelompok	13
3. Program Kerja Tambahan	17
C. Analisis Hasil dan refleksi	20
1. Analisis Hasil Pelaksanaan	20
2. Refleksi Kegiatan PPL	21
BAB III KESIMPULAN DAN SARAN	21
A. KESIMPULAN	21
B. SARAN	21
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN-LAMPIRAN	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Program kerja dan pelaksanaan PPL

Lampiran 2 Catatan Harian

Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 4 Hasil Program Kerja

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 (BPM TV) menjadi Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan (BPM TP), dan Balai Pengembangan Multimedia (BPM) menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPM P). 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. 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 khususnya yang muslim, tersedia musholla yang representatif .

3. Kondisi Non Fisik Lembaga

a. Struktur Organisasi



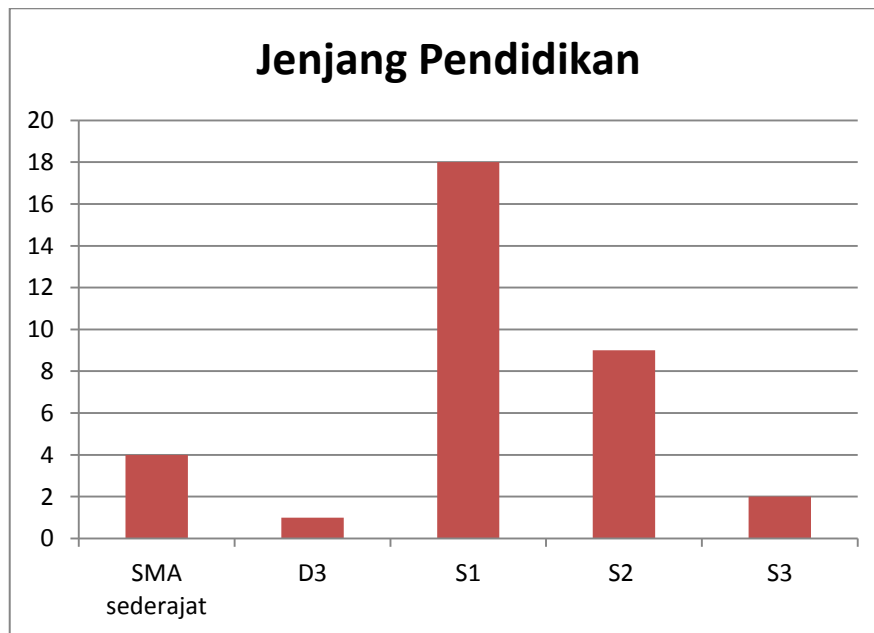
Gambar 1. Struktur Organisasi BPMRP

- 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. Jumlah pegawai BPMRP adalah 34 orang terdiri dari 1 Kepala, 1 kepala subag Tata Usaha, 10 staf Tata Usaha, 1 Kepala Seksi Produksi Model, 13 Staf Produksi Model, 1 Kepala Seksi Pengkajian dan perancangan, 6 Staf Pengkajian dan Perancangan, dan 1 Peneliti.



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	PJ
1	Pembuatan Logo Bahtera dan Splash	Pembuatan logo ini duntuk membantu BPMRP dalam mengembangkan media audio yang dirancang.	Wiwiet
2	Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Penunjang Pendidikan	Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Audio Penunjang Pembelajaran	Wiwiet

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 pemanfaata media berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pendidikan.	Imam Susilo Adhi
2	Pembuatan Modul	Pembuatan modul ini bertujuan	Ruth Delani

	Pelatihan Adobe Premier	untuk meningkatkan kinerja staf BPMRP dalam mengembangkan media audio	
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

a

b

el. 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. Membuat Logo Bahtera dan Splash

- 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 Bahtera dan SPLASH

b. Evaluasi Media Audio Penunjang Pembelajaran

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

c. 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. Pembuatan Logo Bahtera dan Splash

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Tujuan	Membantu dalam memperkenalkan Media Audio BAHTERA dan SPLASH kepada masyarakat/ sasaran pengguna.
Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memberikan gambaran dan penjelasan tentang isi Media Audio yang sedang dikembangkan oleh BPMRP - Pengenalan Media Audio yang sedang dikembangkan oleh BPMRP

Sasaran	Pengguna media audio Cerdiktera dan Splash
Waktu Pelaksanaan	Bulan Juli
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Hasil kegiatan	Tiga logo bahtera dan tiga splash sudah selesai didesain tetapi hanya satu logo yang digunakan oleh pengembang media audio.
Keberlanjutan	Keberlanjutan dari program ini adalah adanya logo yang mewakili isi media yang dapat memperkenalkan media ke khalayak umum.

b. Evaluasi Media Audio Penunjang Pembelajaran

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Tujuan	Mengetahui efektivitas pemanfaatan Media Audio Penunjang Pendidikan
Manfaat	Membantu mengevaluasi Media Audio Penunjang Pendidikan yang sudah dikembangkan oleh BPMRP
Sasaran	Siswa Kelas 6 SD Sawahan Playen Gunungkidul
Waktu Pelaksanaan	4 September 2014 dan 6 September 2014
Tempat Pelaksanaan	SD Sawahan Playen
Dana	Rp 35.000,-
Sumber dana	Swadana Mahasiswa
Hasil kegiatan	Secara umum anak senang menggunakan MAPP dan paham dengan materi yang

	disampaikan dalam MAPP.
Keberlanjutan	Evaluasi ini dapat membantu BPMRP untuk memperbaiki atau menyempurnakan media yang sudah dikembangkan dan memperkenalkan siswa dengan Media Audio Penunjang Pendidikan

c. **Penulisan naskah**

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Tujuan	Menambah referensi judul media audio asal-usul dan penemu
Manfaat	Dapat membantu BPMRP dalam menambah referensi judul media audio
Sasaran	Pendengar radio edukasi dan mengguna audio yang dikembangkan oleh BPMRP.
Waktu Pelaksanaan	Juli
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Hasil kegiatan	Naskah penemu sepeda dan asal-usul perang pasola sudah selesai dikembangkan.
Keberlanjutan	Naskah dapat diproduksi dalam bentuk media audio dan dapat disebarluaskan.

2. Program Kerja Kelompok

a. Seminar Nasional

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Imam Susilo Adhi
Tujuan	1) Meningkatkan kesadaran pendidik akan pentingnya TIK dalam

	<p>meningkatkan kualitas pembelajaran.</p> <p>2) Agar TIK dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.</p> <p>3) Untuk merubah paradigma pendidikan yang lebih baik.</p> <p>4) Sebagai sarana untuk mendapatkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keinginan siswa sehingga siswa dapat lebih menyukai pembelajaran.</p>
Manfaat	Praktisi pendidikan dapat sadar tentang pentingnya media berbasis TIK dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
Sasaran	Sasaran dari seminar ini adalah para guru umum ataupun guru SLB supaya para guru mempunyai keterampilan dalam membuat media. Dengan keterampilan membuat media ini guru bisa menerapkan dalam setiap pembelajaran sehingga pelajaran menjadi menyenangkan.
Waktu Pelaksanaan	Senin, 18 Agustus 2014
Tempat Pelaksanaan	Abdullah Sigit FIP UNY
Dana	Rp 3.635.900
Sumber dana	Peserta seminar dan Sponsorsip
Hasil kegiatan	Seminar pemanfaatan media berbasis TIK untuk meningkatkan kualitas pendidikan ini dihadiri oleh 98 peserta. Seminar ini diisi oleh 3 pemateri, yaitu Drs. Aristo Rahadi,

	M.Pd, Dr. Mukminan, dan Khusnul Aflah. Dalam seminar ini peserta sangat antusias akan tetapi dalam sesi kedua peserta banyak yang berkurang.
Keberlanjutan	Praktisi pendidikan sadar akan pentingnya media berbasis TIK untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Pembuatan Modul Pelatihan Adobe Audition

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Ruth Delani
Tujuan	a) Membantu peserta pelatihan dalam memenuhi kebutuhan belajar agar tidak cepat bosan. b) Menambah koleksi produk di BPMRP.
Manfaat	Peserta pelatihan mendapatkan panduan yang memudahkan dalam pelatihan.
Sasaran	Peserta pelatihan yang diadakan oleh BPMRP dan staf BPMRP sendiri.
Waktu Pelaksanaan	Juli- Agustus
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Dana	Rp 50.000,-
Sumber dana	Swadana Mahasiswa
Hasil kegiatan	Modul yang terdiri dari 30 halaman dan berisi gambar-gambar dalam penggunaan adobe audition dan langkah-langkah menggunakannya sudah selesai dibuat.

Keberlanjutan	Peserta pelatihan tidak merasakan bosan ketika menggunakan modul pelatihan bukan handout, karena dalam modul pelatihan terdapat gambar-gambar yang berwarna sehingga menarik perhatian peserta pelatihan.
---------------	---

c. Evaluasi MAJUNETRA

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Ari Setyawan
Tujuan	<p>a) Untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media audio jelang ujian nasional melalui evaluasi media.</p> <p>b) Untuk mengetahui pengaruh atau perubahan sikap siswa setelah menggunakan media audio jelang ujian nasional melalui evaluasi media.</p>
Manfaat	Siswa dapat menggunakan berbagai metode untuk belajar sehingga tidak bosan.
Sasaran	Siswa kelas IX MTsLB Yaketunis
Waktu Pelaksanaan	Senin, 8 September 2014
Tempat Pelaksanaan	MTsLB Yaketunis
Dana	Rp 45.000,-
Sumber dana	Swadana Mahasiswa
Hasil kegiatan	Evaluasi yang dilaksanakan menggunakan tiga metode , yaitu soal dibacakan, soal

	menggunakan satu media untuk satu kelas, dan satu media untuk satu anak ini sudah dilaksanakan. Secara umum siswa senang dan merasakan manfaatnya menggunakan media audio ini.
Keberlanjutan	MAJUNETRA dapat disempurnakan dengan adanya evaluasi efektivitas ini

d. Rekaman Media Audio

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Agar anak SD, SMP sederajat dan tuna netra bisa mendapatkan pengetahuan lain yang bersifat umum. 2) Untuk memberikan informasi / pengetahuan.
Manfaat	Menambah referensi BPMRP dalam mengembangkan judul naskah.
Sasaran	Produksi media audio ini kami tujukan kepada anak SD, SMP sederajat dan tuna netra agar mereka bisa mendapatkan pengetahuan umum selain dari mata pelajaran.
Waktu Pelaksanaan	Jumat, 5 September 2014 dan Senin, 8 September 2014
Tempat Pelaksanaan	Studi Rekaman BPMRP
Dana	Rp 44.000,-

Sumber dana	Swadana Mahasiswa
Hasil kegiatan	Empat judul naskah yang sudah dikembangkan yaitu asal-usul perang pasola, asal-usul terjadinya petir, penemu radio, dan penemu penyakit demam berdarah sudah selesai diproduksi dan diedit.
Keberlanjutan	Media hasil produksi mahasiswa BPMRP dapat dimanfaatkan dan disebarluaskan

3. Program Kerja Tambahan

a. Pembuatan Logo Cerdiktera

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Bentuk Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis media audio cerdiktera 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
Manfaat	Menambah referensi BPMRP dalam mengembangkan judul naskah.

Sasaran	Pengguna media cerdiktera
Waktu Pelaksanaan	Bulan Juli
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Hasil kegiatan	Tiga logo cerdiktera sudah selesai dibuat akan tetapi hanya satu yang akan digunakan sebagai logo.
Keberlanjutan	Keberlanjutan dari program ini adalah adanya logo yang mewakili isi media yang dapat memperkenalkan media ke khalayak umum.

b. Pembuatan Cover CD cerdiktera

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Wiwiet Sukmawati
Bentuk Kegiatan	Membuat cover dan label CD yang digunakan untuk cover Cerdiktera.
Manfaat	Mengenalkan cerdiktera ke khalayak umum.
Sasaran	Pengguna media cerdiktera
Waktu Pelaksanaan	Bulan agustus
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Hasil kegiatan	Satu cover cerdiktera berwarna biru dengan gambar dua anak sedang mendengarkan radio selesai.
Keberlanjutan	Keberlanjutan dari program ini adalah adanya cover yang mewakili isi media yang dapat memperkenalkan media ke khalayak umum.

c. Finishing Produksi Media Audio yang sedang dikembangkan BPMRP

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Rr. Sri Wahyuni, S.Os, M.Pd
Bentuk Kegiatan	Mempel label CD dan memasang cover CD untuk nantinya CD disebarluaskan ke seluruh penjuru Indonesia
Sasaran	Pengguna media media audio
Waktu Pelaksanaan	9-10 September 2014
Tempat Pelaksanaan	Ruang Rapat BPMRP
Hasil kegiatan	250 CD sudah dipackaging.
Keberlanjutan	Setelah packaging CD ini selanjutnya CD akan disebaruaskan ke berbagai penjuru Indonesia.

d. Audisi Pengisi Suara

Deskripsi Kegiatan	Keterangan
Penanggung Jawab	Faiza Indriastuti, M.Pd
Bentuk Kegiatan	setiap mahasiswa memerankan tokoh yang berbeda-beda.
Sasaran	Pengguna media audio
Waktu Pelaksanaan	8 Juli 2014
Tempat Pelaksanaan	Studio Rekaman BPMRP
Hasil kegiatan	suara dari peserta audisi yang cocok yang dijadikan pemeran dalam mengembangkan media audio, yaitu wahyu imansyah.
Keberlanjutan	Peserta yang lolos membantu BPMRP untuk mengisi suara.

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.

radioedukasi.com/tentang-kami diunduh pada Senin, 1 September 2014 jam 09.06

WIB

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

LAMPIRAN

Lampiran 2

LAPORAN MINGGUAN 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.
 NAMA MAHASISWA : WIWIET SUKMAWATI
 NO. MAHASISWA : 11105241031
 FAK/JUR/PR-STUDI : FIP/KTP/TP
 Dosen Pembimbing : Deni Hardianto, M.Pd

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Rabu, 14 April 2014	Pengajian model dan format media audio pembelajaran untuk siswa membutuhkan khusus di Grand Artas Magelang	Pengajian model dan format media audio. Dalam pengkajian media audio ini mahasiswa PPL dibagi menjadi 3 bagian/keompok. Dan saya sebagai kelompok SPLASH, SPLASH berisi tentang kata-kata sulit yang nanti muncul di media audio Bahtera.	Belum mengetahui apa saja / materi yang akan di munculkan oleh Bahtera	menunggu materi yang sudah dibahas oleh Bahtera.

Dosen Pembimbing Lapangan : Deni Hardianto, M.Pd
 NIP. 19810605 200501 1 003
 Mengetahui, : Dr. Eka Khristianta P., M.Pd
 NIP. 19710403 200604 1 001
 Koordinator PPL : Wiwiet Sukmawati
 NIM. 11105241031
 Yogyakarta, Mahasiswa,

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
2.	Selasa, 2 Juni 2014	Brain Storming Seminar dengan koordinator PPL di BPURP Penyusunan proposal Seminar	Dalam Brain Storming ini didapatkan tema seminar yaitu pemanfaatan media berbasis TIK dalam meningkatkan kualitas pendidikan Dalam penyusunan proposal seminar ini dirumuskan 3 pembicara yang akan mengisi seminar. Pembicara pertama akan menyampaikan "Penerapan teori belajar dalam media berbasis TIK", Pembicara kedua akan menyampaikan "Peran Strategis		

Dosen Pembimbing Lapangan

W

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

Mengetahui,

Koordinator PPL

Q

Dr. Eka Khrisianta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Yogyakarta,
Mahasiswa,

W

Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

No.	Hari, Tanggal	Materi, Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Sabtu, 6 Sept 2014	Evaluasi MAPP	MAPP sudah dievaluasi di SD Sawahan Plagen.		
	Senin, 8 sept 2014	Evaluasi mgjunetra	Evaluasi mgjunetra dengan 3 treatment sudah selesai dilakukan.		
	Selasa, 9 sept 2014	Rekamman mengolah hasil evaluasi MAPP	Rekamman penemu pengaktif DB sudah selesai. Bab I-II laporan evaluasi MAPP sudah selesai.		
	Rabu, 10 sept 2014	Packing kaset audio pembelajaran pelabelan kaset CD	membantu packaging kaset CD audio pembelajaran. Melanjutkan membantu menempatkan label CD		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khrijanta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Jumat, 29 Agustus 2014	Membuat Instrumen Demarfeatan Revisi Label dan cover CD	membuat 9 point Instrumen Logo yang berada di label dan cover sudah dipindah sesuai permintaan pengembang derlitetra.	Instrumen yang dibuat kurang spesifik	Konsultasi dengan pembimbing PPL
	Selasa, 2 sept 2014	Mengantar surat observasi Mjunebra dan observasi awal	surat sudah ditantar	Kepala sekolah tidak berada di luts. Katetumis	observasi awal pada hari lain.
	Rabu, 3 Sept 2014	Revisi Instrumen	8 point Instrumen Mjunebra sudah diembangkan.		
	Kamis, 4 Sept 2014	Konfirmasi pelaksanaan evaluasi mjunebra	Senin, 8 sept ember 2014 evaluasi mjunebra akan diadakan. Retaman audio asal-usul perang pasala		
	Jumat, 5 sept 2014	Retaman		permain belum bisa menghormati peran	mengulang sampai suara pas.

Yogyakarta,

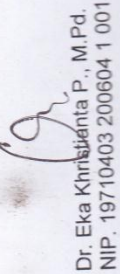
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



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

Koordinator PPL


Dr. Eka Khrisjanta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Senin, 25 Agustus 2014	Membuat instrumen evaluasi MAPP	8 Instrumen Evaluasi MAPP Sudah selesai.	Kami belum paham tentang evaluasi yang diharapkan	Konsultasi dengan pembimbing PPL.
	Selasa, 26 Agustus 2014	membuat instrumen evaluasi Injunebra	membuat 5 point instrumen evaluasi Injunebra	Dikarenakan waktu maka cover terditertera di minta dibuat netral	menggambar cover lagi
	Rabu, 27 Agustus 2014	membuat cover terditertera	cover terditertera dibuat sama		
	Kamis, 28 Agustus 2014	Label CD terditertera	cover terditertera selesai dibuat		
		Revisi Cover dan Label CD	Label CD terditertera sudah selesai dibuat. cover belakang sudah selesai direvisi dan label sudah selesai.	Tulisan di Bakte terditertera sudah pernah digunakan media sebelumnya	mencari tulisan yang cocok

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wihiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khrisjianta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Sabtu, 16 Agustus 2014	Periapan seminar	membahas konsumsi Pembicara, dan Peralatan Seminar.	BPE Aristo.	melobi Bapak Aristo untuk menjadi Pembicara.
	Senin, 18 Agustus 2014	Seminar	Seminar tentang Pemanfaatan media berbasis Tik untuk meningkatkan kualitas pendidikan terlaksana	Pemesanan konsumsi belum pasti diperkiraan peserta banyak yang OTS Peserta on the Spot membludak, DPL meminta titran found ation untuk panel dengan Bapak Aristo, dan peserta seminar banyak berkurang di Sesi dua	Konsumsi dipesan melebihi peserta
	Selasa, 19 Agustus 2014	Evaluasi seminar	Kendala - kendala dalam persiapan dan pelaksanaan seminar dibahas eigen mempartair Kelempakan		memesan makanan lagi, melobi pihak Titran untuk Panel dengan Bapak Aristo

Yogyakarta,

Mengetahui,
Koordinator PPL

Mahasiswa,



Wwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



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

Dr. Eka Kritisjantia P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Selasa, 12 Agustus 2014	Membuka stand dan menyebar poster	Membuka stand 1 Shift dan menjemput bola.	Peminat Seminar Kurang.	menjemput bola ke mahasiswa baru.
	Rabu, 13 Agustus 2014	Mewarnai cover terdiktora	cover terdiktora bela negara sudah selesai diwarnai		
	Kamis, 14 Agustus 2014	Bertemu Bapak dekan	Bapak dekan bersedia membuat seminar dan tanda bangan belkai beserta distan untuk kepentingan sertifikat	Surat pengajuan permohonan scan tanda tangan Bapak dekan ditolak oleh Bapak WDI	Bertemu langsung dengan Bapak dekan.
	Jumat, 15 Agustus 2014	Membuka stand seminar	stand dibuka 1 Shift		
		Bertemu dengan Bapak Aristo Rahadi	membahas persiapan seminar dengan Bpt Kepala BPRM	Pembicara Nasional tidak bisa hadir dan mendesposisiakan peran	

Yogyakarta,

Koordinator PPL

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Deni Hardianto

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

Mahasiswa,

Wiwiet Sukmawati

Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Dr. Eka Khrisiantia P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		mengambar cover terdiktora	cover terdiktora bela negara sudah selesai		
		revisi logo terdiktora	logo terdiktora versi I sudah selesai.		
	Jumat, 8 Agustus 2014	Bertemu wakil dekan II	mengkonfirmasi surat peminjaman tempat yang belum diproses	surat peminjaman tempat tidak diproses sampai sekarang.	Bertemu wd II Untuk melobi tempat.
		Bertemu dengan Titian foundation	Ditussi tentang konten yang ada di poster.	Pihak Titian foundation tidak bersedia jika logo titian foundation berada dibawah tulisan penyelenggara karena titian foundation tidak menerima uang.	menutup logo Titian, menarik poster, dan mencetak poster lagi.

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khristianta P., M.Pd.

Dosen Pembimbing Lapangan



No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Senin, 4 Agustus 2014	revisi logo terdiktora	logo terdiktora versi 1 sudah selesai direvisi		
	Selasa, 5 Agustus 2014	mendiskusikan poster yang sudah jadi	poster yang sudah jadi kemudian didiskusikan untuk merubah konten dalam poster.		
	Rabu, 6 Agustus 2014	Menggambar cover terdiktora	cover terdiktora toleransi sudah selesai	Tidak bisa menggambar anime	Tidak bisa menggambar menggunakan drawing pad.
	Kamis, 7 Agustus 2014	memwarnai cover terdiktora	cover terdiktora toleransi sudah diwarnai.		
		Menyebarkan poster	menyebarkan poster ke SUB 2 Bantul, SUB Yafetunis, SMP 1 Sewon, dan SHP 2 Sewon		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khrisjanta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Selasa, 22 Juli 2014	Revisi naskah Diskusi logo	Naskah Penemu Sepeda Sudah Selesai direvisi konsep awal logo splash sudah didiskusikan		
	Rabu, 23 Juli 2014	desain logo splash desain logo splash	desain awal logo splash sudah selesai. melanjutkan desain logo splash awal, dan mendesain logo splash versi 2 dan 3.		
	Kamis, 24 Juli 2014	desain logo cerdik tera	mendesain 2 logo cerdik tera		
	Jumat, 25 Juli 2014	desain logo cerdik tera	mendesain 1 logo cerdik tera		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khristianta P., M.Pd.
NIP. 19710403200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan

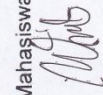


Deni Hardianto, M.Fd
NIP. 19810605 200501 1 003

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
10.	Rabu, 16 Juli 2014	Bertemu dengan Bapak Mufminan	Bapak Mufminan berada di Jakarta membicarakan teknis seminar dan menyerahkan TOR pembicara	Tidak bertemu Bapak Mufminan	Bapak Mufminan menghubungi Bapak Mufminan lewat telepon.
11.	Kamis, 17 Juli 2014	menyebarkan proposal	menyebarkan 3 proposal	2 target Sponsorsip belum buka dan ada yang mangemsa tidak ada ditempat	mendatangi target sponsorsip lain waktu.
12.	Jumat, 18 Juli 2014	membuat Storyboard modul	Storyboard untuk modul sudah selesai. konfirmasi proposal di PT Sukanda Djas dan menyebarkan proposal lagi	PT. Sukanda Djas menolak proposal	mentori sponsor lain.
13.	Senin, 21 Juli 2014	menyebarkan proposal	Proposal belum diterima target	Karena puasa target sponsorsip tidak buka	mencari sponsor lain.

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Koordinator PPL



Dr. Eka Khrisianta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
3	Seminar, 14 Juli 2014	Revisi proposal Sponsorship	Yang akan membantu seminar secara gratis dan akan membantu sponsorship. Profil penyelenggara yaitu Titian Foundation sudah ditambahkan dalam proposal. Surat untuk Peminjaman tempat sudah selesai.	Foundation ditampikan di proposal	Menambah Profil Titian dalam proposal
	/	Membuat surat Peminjaman tempat			
		Pematangan Seminar	Pematangan dari segi dana dan pembicara. Dana Transport untuk Bp. Ari Santoso akan dibantu oleh GPMPP	Ibu th. Ismawati sebagai pembicara ke 2 tidak bisa menjadi pembicara.	Alternatif pengganti adalah Bp. Abdul Ghofar
10.	Selasa, 15 Juli 2014	Bertemu Pembicara	Bertemu dengan Bapak Herman Dwi	Bapak herman tidak bisa menjadi pembicara	Alternatif pengganti adalah

Yogyakarta,

Mahasiswa,

Wiwiet

Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL

Dr. Eka

Dr. Eka Khsistianita P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan

Deni

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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
2.		Penulisan naskah	Penulisan naskah selesai dengan judul penemu Selesai Sudah selesai.		
3.	Kamis, 10 Juli 2014	Pembuatan Surat	Pembuatan Surat Permemohonan Sponsor, dan surat untuk Pembicara.		
		Pembuatan Proposal Pembicara	Proposal untuk Pembicara sudah selesai.		
		Desain logo bahtera	desain awal logo bahtera selesai.		
8.	Jumat, 11 Juli 2014	Revisi naskah	Revisi naskah awal-usul yang sudah dikaji selesai.	Dalam naskah awal terdapat dialog padahal dalam naskah awal-usul tidak ada dialog	merevisi semua naskah
		Bertemu pihak Sponsorsip	Bertemu pihak Titian foundation	pihak titian foundation meminta logo titian	menedesain ulang tower dan

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khrisjanta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
4.	Jumat, 4 Juli 2014	Membuat Term of reference untuk Pembicara Seminar	Dalam TOR ini dibahas / dibuat beberapa point penting yang akan disampaikan Pembicara Saat Seminar nasional		
5.	Senin, 7 Juli 2014	Revisi TOR Seminar	Penambahan output dan Blaxa yang ada pada TOR.		
		Penulisan Naskah	Naskah yang berjudul berlibu di pulau Sumba yang menceritakan asal-usul pasola sudah selesai dibuat		
6.	Selasa, 8 Juli 2014	Audisi pengisi suara media radio yang dikembangkan BRMP	Dalam audisi ini dibicarakan Satu peran.		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khristiarta P., M.Pd.
NIP. 19710403200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



Deni Hardianto, M.Pd.
NIP. 19810605200501 1 003

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
g.	Kamis, 3 Juli 2014	mentori Sebela untuk dijadikan objek evaluasi MAPP	media berbasis TIK untuk meningkatkan kualitas pendidkikan, dan pembicaraan ketiga menyampaikan Pemanfaatan media berbasis TIK untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seminar akan dieleenggarakan pada Senin, 18 Agustus 2014 di Gedung Sigit Jam 09.00 dengan anggaran dana Rp 13.950.000,- menunggu konfirmasi pihak SMP 2 sevan yang menyelenggara kan inplusi		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



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

Dosen Pembimbing Lapangan



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

No.	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	Kamis, 11 Sept 2014	menyusun laporan evaluasi MAPP - mengelola hasil evaluasi mgjnetra Revisi laporan MAPP	evaluasi MAPP sudah selesai Bab I - II laporan evaluasi mgjnetra sudah selesai. Laporan evaluasi MAPP sudah selesai direvisi		
	Jumat, 12 Sept 2014	menulis laporan mgjnetra	laporan evaluasi mgjnetra sudah selesai.		
	Senin, 15 Sept 2014	Revisi laporan	Laporan evaluasi mgjnetra sudah direvisi.		

Yogyakarta,

Mahasiswa,



Wiwiet Sukmawati
NIM. 11105241031

Mengetahui,

Koordinator PPL



Dr. Eka Khlisiarta P., M.Pd.
NIP. 19710403 200604 1 001

Dosen Pembimbing Lapangan



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

Lampiran 3 Logo



Lampiran 4 Label CD

DAFTAR PROGRAM CERDIKTERA YANG TERSEDIA:

1. JUJUR
2. RASA INGIN TAHU
3. SEMANGAT KEBANGSAAN
4. TOLERANSI
5. CINTA TANAH AIR
6. PEDULI SOSIAL
7. PEDULI LINGKUNGAN
8. DISIPLIN
9. MANDIRI
10. KREATIF




Cerita Pendidikan Berkarakter untuk Tunanetra



CERDIKTERA

Cerita Pendidikan Berkarakter untuk Tunanetra
Kelas VII SMP/MTsLB/Inklusi

DTB

Tema:

Cinta Tanah Air

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan
Jalan Sorowajan Baru 367 Yogyakarta Indonesia
www.radioedukasi.com

m-edukasi
belajar cepat tanpa takut...
<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id>

Edukasi
Kerjasama dengan Kemdikbud
<http://www.kemdikbud.go.id>

Rumah Belajar
belajar untuk semua
<http://belajar.kemdikbud.go.id>

suara edukas
Akrab dan Mencerdaskan
<http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id>

JARDIKNAS
Jaringan Pendidikan dan Kebudayaan



Lampiran 5 Naskah

ASAL USUL

TRADISI PERANG PASOLA DI SUMBA NUSA TENGGARA TIMUR

IDENTIFIKASI PROGRAM

SERIAL PROGRAM	: ASAL USUL
JUDUL PROGRAM	: Tradisi Perang Pasola di Sumba Nusa Tenggara Timur
KATEGORI PROGRAM	: Pendidikan
DURASI	: 1,5 Menit
FORMAT PROGRAM	:
SASARAN	: Anak-anak SD-SMP
PENULIS NASKAH	: Wiwiet Sukmawati
PENKAKI MATERI	: ----
PENKAKI MEDIA	: Windah Nur Hidayati
PRODUKSI	: Balai Pengembang Media Radio Pendidikan
KARAKTER NARATOR	: Pria Dewasa, Anak Kecil

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 Tradisi Perang Pasola di Sumba Nusa Tenggara Timur //	10"
3.	MUSIK	KONCO OLE ATE (LAGU SUMBA TIMUR) AS	10"

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		BS UP IN UNDER	
4.	NARATOR	Liburan sekolah Budi dan keluarga berlibur ke pulau Sumba. Selain melihat keindahan pulau Sumba/ Budi juga menyaksikan festival perang Pasola//	
5.	SFX	KERAMAIAAN TEMPAT WISATA DISELINGI DENGAN SUARA DERAP KAKI DAN RINGKIHAN KUDA, SERTA SUARA TERIAKAN AS BG UP IN UNDER	3''
6.	BUDI	Ayah, apa nama perang itu?// (KAGUM) Wah keren dan gagah sekali...// Mereka berperang sambil menunggang kuda dan membawa tombak...//	
7.	AYAH	Namanya Perang Pasola / Bud // Perang Pasola adalah perang memohon untuk memohon restu para dewa agar panen tahun besok berhasil dengan baik//	
8.	BUDI	Loh kok Dewa?? Agama mereka Hidhu ya / Yah?//	
9.	AYAH	Bukan sayang/ masyarakat Sumba asli beragama Marapu//	
10.	BUDI	(TANDA MENGERTI) Hmm...// Yah / Ayah / bagaimana sih asal-usul perang pasola?//	
11.	AYAH	Ayah juga kurang paham / Nak// Ayo kita tanyakan pada pemandu saja//	
12.	MUSIK	KONCO OLE ATE (LAGU SUMBA TIMUR) UP IN UNDER AS BS UP TO NUMBER 23	
13.	BUDI	Kakak Pemandu, bagaimana sih asal-usul Perang	

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		Pasola?	
14.	PEMANDU WISATA (PEREMPUAN)	Perang Pasola berawal dari kisah asmara untuk merebutkan janda cantik bernama Rabu Kaba // Ia adalah istri Umbu Dulla salah satu pemimpin di wilayah Waiwuang// Ketika masyarakat Waiwuang mengira Umbu Dulla sudah meninggal //	
15.	BUDI	Mengapa mereka mengira Umbu Dulla meninggal / Kak??	
16.	PEMANDU WISATA	Saat itu / Umbu Dulla dan dua pemimpin lainnya sedang melaut ke Pantai Sumba Timur// Setelah ditunggu lama/ Umbu Dulla tidak kunjung pulang// Masyarakat mengira Umbu Dulla sudah meninggal// Nah, saat masa berkabung itu Rabu Kaba bertemu dengan pemuda/ Teda Gaiparona namanya// Teda Gaiparona itu berasal dari kampung Kodi//	
17.	AYAH	Lalu mereka menikah/ Kak?	
18.	PEMANDU WISATA	Betul, Bapak // Mereka menikah tapi orangtua mereka tidak setuju// Karena sudah ingin segera menikah/ akhirnya mereka menikah diam-diam// Di saat mereka baru menikmati indahny pernikahan/ Umbu Dulla yang dikira sudah meninggal tiba-tiba datang//	
19.	BUDI	(ANTUSIAS) Lalu apa yang terjadi/ Kak????//	
20.	PEMANDU WISATA	Warga sekitar heboh dengan kedatangan Umbu Dulla/ Adik// Umbu Dulla bersama warga langsung mencari istri yang tinggalkannya selama melaut// Kasihan Umbu Dulla// Istrinya tidak mau diajaknya	

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		pulang karena lebih memilih Teda Gaiparona//	
21.	BUDI	(DENGAN SUARA PENASARAN)Lalu bagaimana kelanjutan ceritanya/ Kak??	
22.	PEMANDU WISATA	Ya / Umbu Dulla meminta pertanggungjawaban dari Teda Gaiparona untuk mengganti mahar yang pernah diberikan pada Rabu Kaba// Teda Gaiparona menyanggupinya// Nah/ tradisi Perang Pasola dilakukan untuk melupakan kesedihan yang terjadi // Begitu kisahnya//	
23.	BUDI	Budi jadi tahu sekarang kenapa ada tradisi Perang Pasola// Terima kasih / Kakak penjelasannya ...//	
24.	MUSIK	KONCO OLE ATE (LAGU SUMBA TIMUR) IN UP DOWN UNDER OUT	
25.	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.	
26.	MUSIK	PENUTUP PROGRAM (TUNE CLOSING)	15''

Referensi:

Wisatamurah. 2014. *Festival berdarah Pasola Sumba, Kisah Janda Cantik Rabu Kala*. <http://www.tipswisatamurah.com/2014/03/festival-berdarah-pasola-sumba-kisah.html>. Senin, 7 Juli 2014 jam 10.30.

PENEMU SEPEDA

IDENTIFIKASI PROGRAM

SERIAL PROGRAM : PENEMU
 JUDUL PROGRAM : PENEMU SEPDA
 KATEGORI PROGRAM : Pendidikan
 DURASI : 2 Menit
 FORMAT PROGRAM :
 SASARAN : Anak-anak SD-SMP
 PENULIS NASKAH : Wiwiet Sukmawati
 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 KRINGKRING SEPEDA	Jangan pandang sebelah mata aku.. Aku tidak sehebat motor.. Bahkan aku tak sehebat mobil.. Tapi manfaatkmu sama....	
3.	NARATOR	Insan Edukasi / apa kabar ?? Jumpa kembali dalam Program RE ENSIPOP / Ensiklopedia Populer // Kali ini / kita akan membahas tentang PENEMU SEPEDA //	10"

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
4.	MUSIK	KRING KING KRING ADA SEPEDA	10"
5.	FX	KRING KRING SEPEDA	3"
6.	NARATOR	<p>Insan edukasi pernahkah kalian menaiki sepeda?// Pasti sudah pernah// Sepeda adalah alat transportasi sederhana yang tidak menggunakan mesin // Murah / hemat / dan ramah lingkungan //</p> <p>Insan Edukasi apakah kalian tau siapa penemu sepeda pertama kali?/ Ya, sepeda ditemukan pertama kali sepeda oleh <u>Baron Karls Drais von Sauerbronn</u>// Namanya dulu juga bukan sepeda tapi velocipede// Velocipede dikendarai juga tidak seperti mengendarai sepeda seperti sekarang// Cara mengendarai velocipede itu dua orang memutar engkol di sisi kanan dan kiri sepeda dengan kecepatan yang tinggi// Setelah itu/ akan bergerak sesuai kecepatan engkol berputar tanpa harus mengayuh lagi//</p>	
7.	FX	KRING KRING SEPEDA	
8.	NARATOR	<p>Insan Edukasi/ sepeda saat itu mengalami banyak penyempurnaan// Pertama kali disempurnakan oleh Baron Karls Drais von Sauerbronn pada tahun 1818/karena dia merasa sepeda saat itu susah untuk dikendalikan// Sepeda pada saat itu bergerak sesuka hatinya// Von Sauerbronn menyempurnakan sepeda itu dengan menambah kereta kuda dibelakangnya. Tujuan von Sauerbronn untuk mengantarkannya bekerja//</p>	
9.	MUSIK	TENANG AS BS (IN – UP – UNDER)	

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
10.	NARATOR	<p>Insan Edukasi/ dulu pada tahun 1839 setelah Von Sauerbronn / ada seorang pandai besi yang bernama MacMilan asal Skotlandia/ dia membuatkan pedal khusus untuk sepeda// Pedal ini lebih mirip engkol/ yang bisa digerakan dengan gerakan turun naik kaki mengayuh pedal// Selain itu/ MacMilan juga menghubungkan engkol dengan setang sepeda//</p> <p>Pada tahun 1855 seorang berkebangsaan Perancis Ernest Michaux menyempurnakan engkol dengan memberinya beban// Dan pada 1865 tahun Pierre Lalement memperkuat roda dengan menambahkan lingkaran besi di sekelilingnya yang sekarang dikenal sebagai pelek atau velg// Lallement juga yang memperkenalkan sepeda dengan roda depan lebih besar daripada roda belakang// Jadilah sepeda seperti sekarang//</p>	
11.	MUSIK	TENANG AS BS (IN – UP – UNDER)	
12.	NARATOR	<p>Insan edukasi/ mungkin kalian bingung siapa penemu sepeda sebenarnya// Kenapa ada beberapa orang yang menyempurnakan sepeda// Penemu sepeda sebenarnya itu adalah Baron Karls Drais von Sauerbronn/ orang yang menemukan sepeda pertama kali// orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan Dandy Horse // Dia bukan hanya menemukan sepeda loh tetapi juga mesin ketik//</p> <p>Insan edukasi/ kalian juga harus bisa pintar seperti mereka// kalian harus banyak belajar biar menjadi</p>	

No.	KARAKTER	URAIAN	DURASI
		orang yang sukses//	
13.	MUSIK	TENANG AS BS (IN – UP – UNDER)	
14.	NARATOR	Bagaimana insan edukasi/ menarik bukan// ingat jika ingin sukses seperti penemu sepeda kalian harus banyak belajar// Ikuti terus RE ENSIPOP/ Ensiklopedia Populer dari Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan/ bersama Radio Edukasi dan radio kesayangan anda ini jika ingin berpengetahuan luas// Sampai jumpa di episode penemu selanjutnya//	5”
15.	MUSIK	PENUTUP PROGRAM (TUNE CLOSING)	15”

Lampiran 6 Hasil evaluasi

Efektivitas Penggunaan MAPP untuk Pembelajaran

Sekolah inklusi

Mata Pelajaran IPA SD Sawahan Playen Gunungkidul



Disusun Oleh:

Nama : Wiwiet Sukmawati

Prodi : Teknologi Pendidikan

NIM : 11105241031

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks yang terjadi pada setiap orang disepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan disekitarnya. Oleh karena itu, belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Orang dikatakan belajar adalah ketika seseorang itu mengalami perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2007:1)

Di jaman yang serba canggih seperti sekarang ternyata masih banyak sekolah ataupun guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sebagai media bantu atau media pengganti. Guru memilih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang lebih terpusat pada guru. Akibatnya terjadi praktik belajar pembelajaran menjadi kurang optimal karena membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Seharusnya di era pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh guru di dalam kelas, seharusnya siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan minat belajar dan gaya belajar. Di sini seorang teknolog pendidikan dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai dengan siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien (Sanjaya, 2009:197-198)

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bisa mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2007:2). Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini para guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak

menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Untuk mengikuti tuntutan zaman dan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan memproduksi Media Audio Penunjang Pembelajaran yang dirancang dan diproduksi. Sebagai pengembang media audio yang profesional dan akademik BPMRP telah melakukan serangkaian tahapan perencanaan dan pengembangan Media Audio Penunjang Pembelajaran, yaitu MAPP, dengan melibatkan para ahli, para pengkaji, dan penulis naskah yang terlatih, serta didukung oleh sumber daya manusia lembaga ini yang memiliki latar belakang akademik dan keahlian yang relevan dan profesional serta peralatan yang sangat memadai hingga menghasilkan produk yang dirancang dan dikembangkan untuk khusus untuk membantu guru menunjang keberhasilan mengajar dan mengembangkan metode-metode yang dipakainya dengan memanfaatkan Media Audio Penunjang Pembelajaran. Di tangan gurulah media audio ini bermakna bagi pertumbuhan pengetahuan, dan keterampilan.

Untuk mengukur efektifitas penggunaan MAPP yang diharapkan perlu dilakukan evaluasi terhadap media audio ini secara tepat dengan menggunakan instrumen evaluasi yang tepat pula. Dalam rangka evaluasi MAPP ini hasilnya dapat diketahui pemanfaatan MAPP sudah efektif atau belum.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan Media Audio Penunjang Pembelajaran?
2. Bagaimana pengaruh atau perubahan sikap siswa setelah menggunakan Media Audio Penunjang Pembelajaran?

C. Tujuan Evaluasi MAPP

Tujuan evaluasi MAPP yang dilakukan, yaitu:

1. Mengetahui efektivitas MAPP yang telah dikembangkan. Efektivitas yang dimaksud adalah ketercapaian tujuan pengembangan MAPP.

2. Mengetahui pengaruh atau perubahan sikap setelah menggunakan MAPP

D. Manfaat Hasil Evaluasi MAPP

Manfaat yang bisa diambil dari evaluasi MAPP ini, yaitu:

1. Bagi sekolah, evaluasi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya penggunaan media audio dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadikan pertimbangan dalam pendidikan. Pelayanan pendidikan akan lebih memudahkan mencapai tujuan pendidikan dengan *output* peserta didik yang berwawasan luas dan terbiasa dengan aktivitas-aktivitas belajar yang baik.
3. Bagi Tim Pengembang MAPP, hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan perbaikan atau penyempurnaan produk.
4. Bagi Pengambil Kebijakan, data, informasi, dan rekomendasi hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan keputusan yang berkenaan dengan implelementasi/penyebarluasan MAPP yang telah dikembangkan.
5. Bagi Peneliti, hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran ke depan saat memproduksi media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas pembelajaran

Efektivitas biasanya digunakan untuk mengetahui hubungan hasil dengan produk yang sangat diharapkan dari suatu kegiatan belajar. Kata efektifitas adalah suatu kata sifat yang menunjukkan adanya efek atau (akibat, pengaruh, manjur atau mujarabnya dapat membawa hasil guna (KBBI, 2007:284). Efektif berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisien berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran yang didapat diserap siswa dengan optimal menimbulkan perubahan pada diri siswa (Djamarah, 2006:147).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa efektifitas dalam pembelajaran adalah tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran atau dapat juga diartikan terserapnya informasi dalam sebuah proses pembelajaran oleh siswa secara maksimal.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman dkk (2009:7) mengungkapkan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian sehingga proses belajar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sedangkan menurut istilah yang diungkapkan oleh Geralch & Ely (1971) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Fathurohman, dkk, 2007:65)

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah semua alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk

memudahkan siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efektif.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Belajar dan mengajar adalah suatu proses komunikasi antara guru dan siswa dalam bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*. Salah satu usaha untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media adalah untuk mengatasi masalah tersebut. Arsyad (2002: 15) menuturkan fungsi media pengajaran dalam proses belajar mengajar yaitu “... sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas.
Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam kelas, seperti: objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat/lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak berkomunikasi dengannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media seperti gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi (Abdillah, 2011:26)

Selain mempunyai fungsi di atas, menurut Sudjana dan Rivai (2009: 2), media pengajaran mempunyai manfaat antara lain:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar, karena dengan menggunakan media siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang sedang diberikan.
- b. Memperjelas makna bahan/materi pengajaran sehingga lebih dipahami oleh siswa.
- c. Metode mengajar guru tidak semata-mata melalui komunikasi verbal yaitu kata-kata sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan belajar lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan sesuatu.

Adapun menurut Sanaky, media pengajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya,

- b. membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- c. memberi kesamaan persepsi,
- d. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- e. menyajikan ulang informasi secara konsisten,
- f. memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sadiman, dkk. (2009: 17) menjabarkan kegunaan-kegunaan media sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media yang bervariasi dapat mengatasi kepasifan siswa karena media berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- d. Media pendidikan secara tidak langsung dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang bersifat internal maupun eksternal seperti karakteristik siswa dan lingkungan yang berbeda-beda sedangkan penyajian kurikulum disamaratakan untuk semua siswa. Media akan membantu kerja guru dalam rangka menyamakan persepsi sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik dalam keragaman siswa.

Dari beberapa penjelasan mengenai keuntungan media pengajaran di atas jelas bahwa dengan berbagai kelebihanannya, media mampu menjembatani kesulitan siswa dalam belajar bahasa sekaligus menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi guru. Manfaat lain dari media adalah untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga perhatian siswa pada pelajaran lebih besar dan pelajaran yang diberikan mudah diingat dan dipahami.

3. Klasifikasi Media

Bretz (dalam Sadiman dkk, 2009: 20-21) mengklasifikasikan media dalam delapan jenis yaitu:

- a. Media audio visual gerak adalah media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: televisi dan film.
- b. Media audio visual diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis, dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara, film bingkai bersuara, dan buku ber-audio.
- c. Media audio semi-gerak adalah media yang mengandung unsur suara, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *audio pointer*.
- d. Media visual gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: film bisu.
- e. Media visual diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, dan simbol. Contohnya: *facsimile*, gambar, film rangkai, halaman cetak, dan *microfilm*
- f. Media semi-gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *teleautograph*.
- g. Media audio adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita audio
- h. Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja. Contohnya: pita berlubang.

Adapun Sanaky (2009: 40) membagi jenis dan karakteristik media pengajaran sebagai berikut: 1) dilihat dari aspek bentuk fisik yaitu media elektronik (*slide*, film, radio, televisi, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet) dan media non-elektronik (buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, alat peraga); 2) dilihat dari aspek panca indra berupa media audio (dengar), media visual (melihat), dan media audio-visual (dengar-melihat); 3) dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu alat perangkat keras (*hardware*) dan alat perangkat lunak (*software*).

4. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Sebelum menggunakan media pengajaran, diperlukan adanya pemilihan media pengajaran yang tepat sesuai dengan kriteria tertentu. Menurut Hamalik (1989: 6), dalam memilih media pengajaran harus sesuai dengan:

- a. Tujuan pengajaran
- b. Bahan pengajaran
- c. Metode mengajar
- d. Ketersediaan alat yang dibutuhkan
- e. Pribadi pengajar
- f. Minat dan kemampuan pembelajar
- g. Situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Jadi, pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa untuk belajar.

5. Media Audio

Media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan non-verbal audio adalah seperti bunyi-bunyi dan vokalisasi, seperti gumam, musik, dan lain-lain.

C. Media Audio Penunjang Pembelajaran

Media Audio Penunjang Pembelajaran adalah satu produk unggulan BPMRP berbentuk rekaman suara dalam kaset, CD, atau lainnya yang berisi materi auditif pembelajaran/pendidikan untuk berbagai jenis, jenjang, dan bentuk pendidikan.

Tujuan MAPP adalah menyediakan media audio untuk menunjang pembelajaran untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah umum (SD-SMA).

Manfaat MAPP adalah:

1. Praktis

Penyimpanan dalam bentuk audio (MP3) mudah dibuat dan diputar dengan alat pemutar digital (komputer, MP3 Player, CD player, dan *smartphone*).

2. Fleksibel

Pemanfaat MAPP *disetting* untuk pembelajaran klasikal, namun karena struktur programnya seperti buku teks, maka bisa dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri bagi penggunanya.

3. Sempel/sederhana

Konstruksi program MAPP menyesuaikan komponen-komponen belajar dan pembelajaran, mulai dari tujuan, latihan materi dan balikan-balikan.

BAB III

METODOLOGI EVALUASI

A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Evaluasi ini dilaksanakan di SD Sawahan Playen Gunungkidul pada tanggal 6 Agustus 2014 post test juga diberikan pada tanggal tersebut.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam evaluasi ini adalah siswa kelas 6 SD Sawahan yang menerapkan program inkulis. Siswa kelas 6 ini berjumlah 15 orang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki, satu siswa perempuan diantaranya adalah siswa yang mengalami autisme.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam evaluasi ini menggunakan non-tes. Instrumen tes berupa *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas penggunaan media audio dan siswa diminta meringkas materi audio yang sudah diputarkan gunanya untuk melihat keterpahaman siswa terhadap setelah media audio tersebut diputar.

D. Metode yang Digunakan

Metode yang peneliti digunakan untuk mengevaluasi media audio penunjang pembelajaran ini adalah *goal oriented* untuk program pemrosesan. Penggunaan evaluasi *goal oriented* karena penelitian ini berorientasi pada tujuan, yaitu sebuah model evaluasi yang menekankan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan dan berlangsungnya secara berkesinambungan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam evaluasi ini adalah analisis deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data dari masing-masing komponen yang dievaluasi.

BAB IV HASIL EVALUASI

A. Data Responden

Responden dalam evaluasi majunetra ini adalah siswa kelas VI SD Sawahan Playen Gunung Kidul yang berjumlah 15 orang, 8 Laki-laki dan 7 Perempuan.

B. Informasi tentang Evaluasi

Dalam evaluasi ini teknik pengumpulan data yang digunakan dalam evaluasi ini menggunakan tes. Instrumen tes berupa *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas penggunaan media audio dan siswa diminta meringkas materi audio yang sudah diputarkan gunanya untuk melihat keterpahaman siswa terhadap setelah media audio tersebut diputar.

Posttest untuk melihat efektivitas penggunaan media audio semua siswa menjawab akan kami beri 100% dan untuk siswa yang meringkas dengan lengkap akan kami beri nilai A.

C. Informasi kenyamanan penggunaan media

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Agak nyaman	2	13,33 %
2	Nyaman	11	73,33%
3	Nyaman sekali	1	6,67%
4	Tidak nyaman	1	6,67%

Tabel 1 Kenyamanan Penggunaan

Pada tabel di atas menunjukkan menunjukkan bahwa secara umum siswa 11 (73,33%) nyaman menggunakan media audio penunjang pembelajaran, 2 siswa (13,33%) menyatakan agak nyaman menggunakan

media audio penunjang pembelajaran, 1 siswa (6,67%) nyaman sekali menggunakan media audio penunjang pembelajaran, dan 1 (6,67%) tidak nyaman menggunakan media audio penunjang pembelajaran.

D. Informasi kemudahan menggunakan media

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Tidak konsen	15	100%

Tabel 2 kemudahan

Dari tabel di atas secara keseluruhan (100%) siswa tidak konsentrasi ketika menggunakan media audio penunjang pembelajaran.

E. Informasi kemudahan dalam memahami materi

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Jelas sekali	2	13,33%
2	Jelas dan paham	6	40%
3	Ada yang paham ada yang tidak	1	6,67%
4	Paham	6	40%

Tabel 3 Pemahaman

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa 6 siswa (40%) jelas dan paham menggunakan media audio penunjang pembelajaran, 6 siswa (40%) paham menggunakan media audio penunjang pembelajaran, 2 siswa (13,33%) jelas sekali menggunakan media audio penunjang pembelajaran, dan 1 siswa (6,67%) ada yang paham ada yang tidak dalam menggunakan media audio penunjang pembelajaran.

F. Informasi kesenangan menggunakan media audio

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Senang	9	60%
2	Senang sekali	5	33,3%
3	Tidak senang	1	6,67%

Tabel 4 Kesenangan

Secara umum 9 siswa (60%) senang menggunakan media audio penunjang pembelajaran, 5 siswa(33,3%) senang sekali menggunakan media audio penunjang pembelajaran, dan 1 siswa (6,67%) tidak senang menggunakan media audio penunjang pembelajaran.

G. Informasi motivasi setelah menggunakan media

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Semangat	12	80%
2	Lebih semangat dan belajar lebih giat belajar	1	6,67%
3	Tidak	1	6,67%
4	Senang dan bersemangat	1	6,67%

Tabel 5 Motivasi

Motivasi siswa setelah menggunakan MAPP secara umum semangat belajar, yaitu sebanyak 12 siswa (80%), 1 siswa (6,67%) lebih semangat dan lebih giat belajar setelah menggunakan MAPP, 1 siswa (6,67%) senang dan semangat belajar setelah menggunakan MAPP, dan 1 siswa (6,67%) tidak semangat belajar setelah menggunakan MAPP.

H. Informasi media audio dibutuhkan

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Membutuhkan	12	80%

2	Butuh sekali	1	6,67%
3	Butuh banget	1	6,67%
4	Tidak butuh	1	6,67%

Tabel 6 kebutuhan media

Setelah menggunakan MAPP secara umum siswa menyatakan membutuhkan MAPP, yaitu sebanyak 12 siswa (80%), 1 siswa (6,67%) butuh banget MAPP, 1 siswa (6,67%) butuh sekali MAPP, dan 1 siswa (6,67%) tidak membutuhkan MAPP.

I. Informasi keyakinan mendapatkan nilai bagus setelah menggunakan media audio

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Insyallah	3	20%
2	Bisa	1	6,67%
3	Yakin	6	40%
4	Semoga saja	3	20%
6	Agak yakin	1	6,67%
7	Tidak	1	6,67%

Tabel 7 Keyakinan

Secara umum setelah menggunakan media audio penunjang pembelajaran siswa merasa yakin dapat mencapai nilai bagus, yaitu 6 siswa (40%), 3 siswa (20%) menyatakan Insya Allah mencapai nilai bagus setelah menggunakan MAPP, 3 siswa menyatakan semoga saja nilainya bagus setelah menggunakan MAPP, 1 siswa (6,67%) menyatakan bisa mencapai nilai bagus setelah menggunakan MAPP, dan 1 siswa (6,67%) menyatakan tidak yakin mencapai nilai bagus setelah menggunakan MAPP.

J. Informasi cara pembelajaran

No	Keterangan	Jumlah	Presentase
1	Dua-duanya	13	86,66%
2	Dijelaskan guru	1	6,67%
3	Audio	1	6,67%

Tabel 8 Cara pembelajaran

Secara umum siswa memilih menggunakan MAPP dan dijelaskan oleh guru, yaitu sejumlah 13 siswa (86,66%), dan 1 siswa (6,67%) lebih memilih dijelaskan guru saat pembelajaran, dan 1 siswa (6,67%) memilih menggunakan audio saat pembelajaran.

K. Informasi pemahaman materi

No.	Responden	A= Baik	B= Cukup	C= Kurang
1	Aldi		Kurang lengkap	
2	Bagus		Kurang lengkap	
3	Dhea	Lengkap		
4	Evi Yuliana	Lengkap		
5	Nia		Kurang lengkap	
6	No name 1	Lengkap		
7	No name 2		Kurang lengkap	
8	No name 3		Kurang lengkap	
9	No name 4		Kurang lengkap	
10	Novita Nur Yuli		Kurang lengkap	
11	Rahmad			Tidak lengkap
12	Ratna		Kurang lengkap	
13	Sylvia	Lengkap		
14	Vito			Tidak lengkap

No.	Responden	A= Baik	B= Cukup	C= Kurang
				dan tidak sesuai
15	Yuda perdana			Tidak lengkap

Tabel 9 hasil tes

Dilihat dari tabel tersebut, secara umum siswa cukup paham dengan materi yang disampaikan dalam MAPP, yaitu sejumlah 8 siswa (53,33%) , 4 siswa (26,67%) baik dalam memahami materi yang disampaikan, dan 3 siswa (20%) kurang dalam memahami materi yang disampaikan dalam MAPP.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL EVALUASI

Evaluasi efektivitas penggunaan MAPP di SDN Sawahan, Playen ini dilakukan pada 6 September 2014 dengan pemberian post tes dan instrumen pemahaman materi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas MAPP.

Dari hasil komparasi *post test* dan instrumen pemahaman materi dari siswa menunjukkan bahwa saat menggunakan media audio penunjang pembelajaran secara umum siswa menyatakan nyaman. Kenyamanan penggunaan media audio ini disebabkan materi pembelajaran dikemas dengan bahasa yang ringan dan dengan dialog yang membuat siswa antusias menggunakan Media Audio Penunjang Pembelajaran (MAPP).

Untuk tingkat kesulitan siswa menggunakan MAPP adalah kurang konsentrasinya siswa saat mendengarkan media audio ini. Tidak konsentrasinya siswa ini dikarenakan banyaknya gangguan dari siswa lain dan banyaknya siswa yang berbisik-bisik bertanya dialog yang sudah lalu yang mereka tidak mendengarkan dari MAPP itu.

Untuk tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan MAPP secara umum siswa merasa paham menggunakan media audio. Ada beberapa siswa yang menyatakan paham setelah menggunakan MAPP tetapi dalam instrumen pemahaman materi mereka tidak lengkap (kurang).

Secara umum siswa senang menggunakan MAPP ini walaupun ada salah satu siswa tidak senang menggunakan MAPP. Salah satu siswa ini tidak senang menggunakan MAPP ini dikarenakan siswa ini mengalami autisme. Menurut wawancara dari seorang guru siswa ini dalam setiap kegiatan belajar mengajar harus mendapatkan perhatian lebih jika tidak siswa ini tidak mau mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Motivasi belajar setelah menggunakan MAPP secara umum meningkat. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang menyatakan bersemangat belajar setelah menggunakan MAPP ini.

Untuk kebutuhan menggunakan MAPP ini umum membutuhkan untuk menunjang pembelajaran. Mereka menyatakan terbantu dengan menggunakan MAPP ini. Banyak siswa yang merasa yakin bahwa nilainya akan bagus setelah menggunakan MAPP ini. Jika siswa disuruh memilih apakah menggunakan media audio atau guru saat pembelajaran, mereka memilih guru dan audio digunakan sebagai pembelajaran. Ini sesuai dengan tujuan MAPP yaitu menunjang pembelajaran dan membantu guru saat pembelajaran.

BAB VI

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Ketercapaian tujuan program

Secara umum, tujuan dari program sudah tercapai cukup baik, yaitu siswa merasa nyaman menggunakan MAPP, siswa paham materi yang disampaikan di dalam MAPP, siswa senang menggunakan MAPP, setelah menggunakan MAPP siswa merasa semangat belajar, siswa merasa membutuhkan media semacam MAPP, dan setelah menggunakan MAPP siswa merasa yakin nilainya akan bagus, walaupun siswa saat menggunakan MAPP banyak mengalami kesulitan yaitu berupa konsentrasi.

2. Sasaran program

Program ini untuk siswa kelas VI sekolah Dasar yang berjumlah 15 orang.

3. Proses pelaksanaan

Dalam pelaksanaan evaluasi ini dilakukan sekali yaitu pemutaran MAPP setelah itu pemberian instrumen keterpahaman siswa dan post test.

4. Efektifitas media

Media ini efektif dalam menunjang pembelajaran siswa.

Dari kesimpulan spesifik diatas dapat kita ambil kesimpulan umum dari program yang telah dievaluasi, yaitu MAPP sudah baik digunakan.

B. REKOMENDASI

Perlu adanya penambahan musik yang menyenangkan sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh saat mendengarkan MAPP.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, Dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Pupuh Fathurohman dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT: Refika Aditama
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.

DOKUMENTASI



Evaluasi Majunetra



Produksi Audio

DOKUMENTASI EVALUASI MAPP



