

LAPORAN INDIVIDU
PPL UNY
SEMESTER KHUSUS TAHUN AKADEMIK 2015/2016
LOKASI BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO
PENDIDIKAN dan KEBUDAYAAN
Jl. Sorowajan Baru NO. 367 Banguntapan



Disusun Oleh:

NAMA : SATRIO RAHMADI

NIM : 13105241030

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proposal : Laporan Individu Praktek Pengalaman Lapangan UNY 2016

Penyusun : Satrio Rahmadi (13105241030/ TP/ FIP)

Lokasi : BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN dan KEBUDAYAAN

Waktu : 15 Juli – 15 September 2016

Telah disusun sesuai dengan panduan PPL UNY 2016.

Mengetahui / Menyetujui

Kepala BPMRPPK

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd

Deni Hardianto, M.Pd

Satrio Rahmadi

NIP. 19630305 199203 1 003

NIP. 19810605 2001501 1 003

NIM. 13105241030

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN (BPMRPK) KEMDIKBUD YOGYAKARTA



Disusun oleh :

Satrio Rahmadi
13105241030

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : **Satrio Rahmadi**

NIM : **13105241030**

Telah melaksanakan kegiatan PPL di BPMRPK, mulai tanggal 15 Juli sampai 15 September 2016.

Yogyakarta, 21 September 2016
Mahasiswa Pelaksana PPL



Satrio Rahmadi
NIM. 13105241030

Mengetahui,
Pembimbing I PPL BPMRPK Pembimbing II PPL BPMRPK

Sapar, M.Pd **Ibnu Hidayat, S.Sos**
NIP. 1971012 200604 1 002 NIP. 1979101 200501 1 002

Dosen Pembimbing Lapangan
PPL UNY,

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

Menyetujui,
Kepala BPMRPK

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang akan diselenggarakan pada 15 Juli – 15 September 2016 yang berlokasi di BPMRPK.

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

1. Segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta, dan Kepala LPPMP UNY yang telah mengkoordinasi PPL tahun 2016.
2. Bapak Drs. Aristo Rahadi, M.Si selaku Kepala BPMRPK yang memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan PPL.
3. Bapak Sapar, M.Pd dan Bapak Ibnu selaku Pembimbing PPL.
4. Bapak Deni Hardianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah membimbing saya.
5. Karyawan dan staff BPMRPK yang telah memberikan dukungan, bantuan, ilmu, waktu, dan tempat yang saya butuhkan untuk melaksanakan berbagai kegiatan saya.
6. Teman-teman satu kelompok atas kerja sama yang telah tercipta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

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

Demikian laporan pelaksanaan PPL ini saya susun, semoga dapat bermanfaat dan sesuai dengan ketentuan dari pihak LPPMP UNY yang dalam hal ini sebagai penyelenggara PPL 2016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	4
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	7
A. Persiapan PPL	7
B. Pelaksanaan PPL	9
C. Analisis Hasil dan Refleksi	13
BAB III PENUTUP	16
A. Kesimpulan	16
B. Saran	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	19

ABSTRAK

Disusun oleh : Satrio Rahmadi (NIM 13105241030) Prodi Teknologi Pendidikan

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan pada semester ganjil (7) tahun 2016 ini. Mata kuliah Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan sebuah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang mengambil program studi kependidikan. Program PPL bertujuan untuk menambah kompetensi, ketrampilan, dan pengalaman di dunia kerja agar nantinya mahasiswa tidak merasa terkejut jika sudah memasuki dunia kerja yang sebenarnya. Praktek yang dilaksanakan langsung di lembaga kependidikan ini merupakan suatu bentuk aplikasi dari apa yang telah diperoleh selama di bangku kuliah. Salah satu lembaga kependidikan yang digunakan sebagai tempat PPL adalah BPMRPK. BPMRPK ini merupakan lembaga yang memproduksi media audio baik untuk umum maupun anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pada awal kegiatan PPL ini dimulai dengan observasi yang menghasilkan beragam data/informasi yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam membuat program kerja baik kelompok maupun individu. Praktek yang berlangsung selama kurang lebih satu bulan ini diisi dengan pelaksanaan berbagai program kelompok maupun program individu yang telah terlaksana di lembaga.

Program kerja tersebut meliputi program kelompok yaitu Seminar Nasional. Sedangkan program individu yang telah dilaksanakan adalah Pembuatan Naskah Media Audio Jenjang PAUD-SD Android. Dari program yang terlaksana tersebut dapat disimpulkan bahwa program kerja praktikan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun lembaga.

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) 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). Dan berdasarkan Permendikbud No. 72 tanggal 7 Januari 2016 berubah nama menjadi BPMRPK (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan).

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

1. Kondisi Fisik Lembaga

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan menempati area seluas 990m² yang dilengkapi oleh berbagai sarana prasarana untuk menunjang kegiatan-kegiatan di BPMRPK. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain :

a. Ruang rapat

Dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan rapat. Fasilitas yang tersedia antara lain : multimedia, AC, dan *sound system*.

b. Ruang TU

Ruang untuk urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRPK.

c. Ruang Perancangan Model

Ruang untuk perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.

d. Ruang Seksi Produksi Model

Ruang untuk pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media radio untuk pendidikan.

e. Ruang studio siaran

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

f. Ruang editing

Digunakan untuk proses editing program-program media audio dan radio yang sebelumnya telah direkam.

g. Studio rekaman

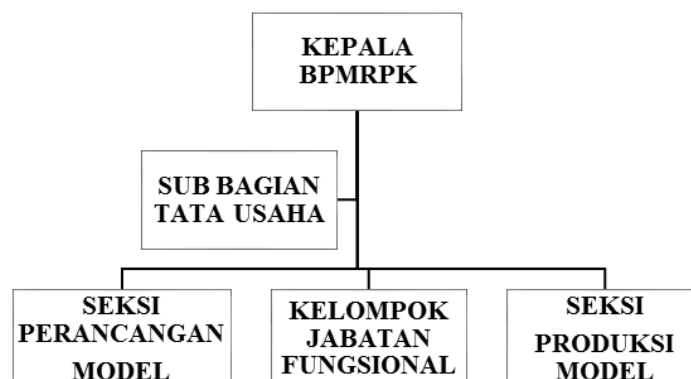
Ruang studio rekaman digunakan untuk proses rekaman program-program media audio dan radio milik BPMRPK. Dalam studio rekaman terdapat beberapa fasilitas penunjang antara lain *mixer desk*, digital audio editing, *master cassette* / audio CD duplicator

h. Mushola

Untuk mendukung kegiatan keagamaan bagi karyawan BPMRPK

2. Kondisi Non Fisik Lembaga

a. Struktur Organisasi



3. SEKSI PERANCANGAN MODEL

1. Sub Bagian Tata Usaha BPMRPK mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, kearsipan, barang milik negara, dan kerumahtanggaan BPMRPK.
2. Seksi Perancangan Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan perancangan serta fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
3. Seksi Produksi Model BPMRPK mempunyai tugas melakukan pembuatan model media radio untuk pendidikan serta pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio untuk pendidikan.

b. Tugas

Melaksanakan pengembangan media audio dan radio untuk pendidikan

c. Fungsi

- 1) Perancangan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- 2) Pembuatan model media audio dan radio untuk pendidikan.
- 3) Pengelolaan sarana dan peralatan media audio dan radio.
- 4) Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media audio dan radio untuk pendidikan.
- 5) Pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

4. Visi

Terwujudnya layanan prima pendidikan melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis media audio dan radio

5. Misi

- 1) Memproduksi media audio radio guna meningkatkan ketersediaan bahan ajar untuk pendidikan
- 2) Menyelenggarakan siaran radio pendidikan untuk melayani peserta didik di daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional
- 3) Mengembangkan model media radio dan audio pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan
- 4) Merancang model media audio dan radio dengan format khusus sesuai karakteristik siswa berkebutuhan khusus

- 5) Mengelola sarana prasarana dan bahan media audio dan radio untuk memastikan sasaran didik dapat memanfaatkan program media audio dan radio untuk pendidikan

B. PERUMUSAN PROGRAM KERJA PPL

Berdasarkan hasil survey yang pernah dilakukan beberapa waktu lalu, ternyata sebagian PAUD tidak begitu mengoptimalkan media pembelajaran audio sebagai keefektifitasan dalam belajar dan pembelajaran, terutama dalam bentuk cerita anak. Maka dari itu dalam hal ini media audio diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang ketika mendengarkannya.

1. Program individu

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan Kegiatan	Penanggung jawab
1	Pembuatan Naskah media audio untuk jenjang paud dan sekolah dasar	<ol style="list-style-type: none">a. Memfasilitasi siswa dan siswa untuk belajar melalui naskah media audio pembelajaran.b. Perlunya media selain buku agar belajar siswa dan siswi tidak membosankan.c. Perlunya media bacaan yang menggambarkan cerita pembelajaran atau dongeng dengan memahami apa saja nilai yang terkandung di dalam cerita tersebut.	Satrio Rahmadi

Tabel. 1 Rancangan Kegiatan Individu PPL UNY 2016

2. Program Kelompok

No	Nama Program	Deskripsi dan Tujuan	Penanggung
1	Seminar Nasional	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenalkan media audio hasil produksi BMRP kepada seluruh kalangan masyarakat terutama para pendidik (Guru).2. Para pendidik mengetahui kelebihan dari penggunaan media audio untuk peserta didiknya.3. Memberikan inovasi media pembelajaran berupa media audio kepada pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di masing- masing	Lingga Bayu Anshori

Tabel. 2 Rancangan Kegiatan Kelompok PPL UNY 2016

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

I. Persiapan

Persiapan dimulai pada minggu pertama PPL. Hal yang pertama kali dilakukan adalah : merancang GBIM untuk produk media audio. Pada tahap ini tidak melakukan observasi atau pun menulis naskah, karena naskah sendiri sudah dirancang oleh Suhartini, setelah naskah selesai selanjutnya yaitu pada tahap produksi.

Sebelum memulai produksi, semua teman PPL diminta kerja samanya untuk mulai membaca naskah, kegiatan ini dinamai proses *reading*. Setelah selesai membaca dan telah mengetahui siapa sekiranya suara yang cocok untuk dijadikan talent dalam proses rekaman, selanjutnya pada tahap latihan rekaman. Tahap terakhir baru lah proses rekaman yang sesungguhnya.

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:

. Program Kerja Individu

1. Pembuatan Naskah Media Audio pada jenjang PAUD-Sekolah Dasar.

- Observasi
- Analisis Data
- Penyusunan GBIM
- Penyusunan Naskah
- Penyusunan Laporan

2. Mixer di Tim Produksi Media Audio Kelompok

- Persiapan dan pengenalan alat
- Pelaksanaan Produksi
- Penyusunan Laporan

3. Review audio

- Mendengarkan
- Menulis ulang apa yang telah disampaikan

4. Uji coba produk ke TK ABA Among Putro Bantul

- Membuat instrumen (sudah dirannchang pihak BPMRPK)
- Ujicoba instrument observasi evasluasi dampak pemanfaatan model permainan tradisional anak nusantara (PERMATA)
- Engevaluasi hasil produk yang diuji cobakan.

a. Program Kerja Individu

- 1) Pembuatan Naskah Media Audio pada jenjang PAUD-Sekolah Dasar.

b. Program Kerja Individu Berbasis Kelompok

- 1)Mixer Audio untuk produksi media audio kelompok

c. Program Tambahan

- 1) Review audio
- 2) Uji coba produk ke TK ABA Among Putro Bantul

d. Program Kelompok

1) Seminar Pemanfaatan media audio

- a) Persiapan
- b) Pelaksanaan
- c) Evaluasi dan tindak lanjut

II. Pelaksanaan

Berikut adalah hasil pelaksanaan program kerja individu PPL di BPMRPK

:

A. Program kerja individu

Awalnya program kerja individu itu “pengembangan media audio cerita anak untuk PAUD”, namun dari pihak BPMRPK keberatan dengan judul “pengembangan” karena “pengembangan” sendiri membutuhkan waktu yang sangat lama, paling cepat 1 tahun, maka dari itu diganti dengan “produksi”, jadi hanya sampai tahap produksi, tidak di uji cobakan.

1. Produksi media audio cerita anak untuk PAUD

Tabel 3. Rancangan Program Kerja Individu PPL UNY 2016

Nama kegiatan	:	Pembuatan Naskah Media Audio Jenjang PAUD-SD
Sasaran	:	Anak PAUD dan Anak SD kelas 5
Penanggung jawab	:	Satrio Rahmadi
Tujuan program	:	Mengganti buku pelajaran dengan naskah media audio sebagai salah satu alternative agar siswa tidak bosan dalam belajar.
Manfaat program	:	Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar. Mempermudah siswa dalam belajar karena dengar cerita yang dapat menarik minat siswa untuk belajar
Tempat kegiatan	:	Lokasi di ruang studio BPMRPK
Dana terpakai	:	RP. 70.000
Waktu pelaksanaan	:	15 Juli – 31 Agustus 2016
Faktor pendukung	:	Antusias dan dukungan dari rekan sesama PPL
Faktor penghambat	:	Terlalu lama mengulur-ulurkan waktu
Solusi	:	Lebih cepat lebih baik
Keberlanjutan	:	Tidak ada.

2. Mixer Audio untuk produksi media audio kelompok

**Tabel 4. Rancangan Program Kerja Individu Berbasis Kelompok
PPL UNY 2016**

Nama kegiatan	:	Mixer Media Audio kelompok
Sasaran	:	Anak usia 4-6 tahun
Penanggung jawab	:	Satrio Rahmadi
Tujuan program	:	Memproduksi media audio yang tepat sasaran.
Manfaat program	:	Menghasilkan produk media audio yang tepat sasaran.
Tempat kegiatan	:	Lokasi di BPMRPK
Dana terpakai	:	RP. 50.000
Bentuk kegiatan	:	Rekaman Audio
Waktu pelaksanaan	:	22 Agustus-2 September 2016
Faktor pendukung	:	Antusias TIM PPL
Faktor penghambat	:	-
Solusi	:	-
Keberlanjutan	:	-

1. Program kerja individu tambahan

1) Review media audio

**Tabel 5. Rancangan Program Kerja Individu Tambahan PPL
UNY 2016**

Nama kegiatan	:	Review media audio milik BPMRPK
Sasaran	:	BPMRPK
Penanggung jawab	:	Satrio Rahmadi
Tujuan program	:	Agar mahasiswa PPL dapat mengenal hasil produk media audio milik BPMRPK
Manfaat program	:	Sebagai contoh acuan dalam membuat sebuah media audio yang layak
Tempat kegiatan	:	Bertempat di BPMRPK
Dana terpakai	:	Tidak ada.
Bentuk kegiatan	:	Mendengarkan dan menuliskan kembali apa yang telah didengar.
Waktu pelaksanaan	:	15 Juli – 15 September 2016
Faktor pendukung	:	Semangat dari rekan sesama PPL.
Faktor penghambat	:	Ada beberapa media audio yang kurang atau tidak jelas suaranya.
Solusi	:	Lebih teliti.
Keberlanjutan	:	Dapat memanfaatkan file media audio ketika sedang membutuhkan.

2) Uji coba Produk ke TK ABA Among Putro Bntul

Tabel 6. Rancangan Program Kerja Individu Tambahan PPL

UNY 2016

Nama kegiatan	:	Uji coba instrument
Sasaran	:	PAUD kelompok B
Penanggung jawab	:	Satrio Rahmadi
Tujuan program	:	Melakukan ujicoba media audio dari BPMRPK
Manfaat program	:	Untuk evaluasi pemanfaatan
Tempat kegiatan	:	TK ABA Among Putro
Bentuk kegiatan	:	Mempraktekan KOKOTEK
Waktu pelaksanaan	:	27 Juli 2016
Faktor pendukung	:	Antusias dan semangat dari siswa TK Pedagogi
Faktor penghambat	:	Siswa yang susah diatur
Solusi	:	Guru lebih aktif dalam membimbing siswa
Keberlanjutan	:	Dapat dimanfaatkan kembali sebagai media pembelajaran di TK ABA Among Putro.

III. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN DAN REFLEKSI

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

1. Analisis Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja PPL Individu dapat dianalisis bahwa pelaksanaan program-program tersebut sudah berjalan dengan baik. Hal ini diperkuat dengan pencapaian indicator pelaksanaan program, yaitu:

A. Produksi Naskah Media Audio untuk jenjang PAUD-SD

Media yang audio yang akan dibuat dimulai dari observasi secara langsung pada siswa dan siswi sehingga dapat dihasilkan analisis data dan kemudian di kembangkan menjadi sebuah produk yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menunjang suatu pembelajaran. Naskah media audio cerita pembelajaran dan cerita dongeng membantu siswa dalam belajar dan berimajinasi secara interaktif melalui kegiatan belajar ini siswa dapat berinteraksi dengan baik dengan teman maupun gurunya.

B. Mixer di Tim Produksi Media Audio Kelompok

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan hanya bisa mendengar saja, media ini dapat membantu siswa dalam belajar dengan baik, menumbuhkan daya inget, dan mempertajam pendengaran.

Dalam media pembuatan media audio terdapat beberapa tahapan mulai dari pembuatan naskah, penggunaan alat audio produksi atau rekaman, dan validasi serta uji coba produk. Di dalam penggunaan alat audio terdapat beberapa posisi yang harus diisi oleh beberapa orang seperti mic poss, mixer dan editing. Kali ini saya akan menupas lebih tentang mixer pada audio.

Pada proses produksi media pembelajaran audio mixer sangat berperan penting karena saat pada sedang rekaman seorang mixer harus benar fokus mendengarkan talent agar suara yang dikeluarkan selaras dengan volume tinggi atau rendahnya, agar tidak terjadi suara yang terlalu tinggi ataupun rendah saat di dengarkan.

C. Uji Coba Instrumen Observasi Evaluasi Dampak Pemanfaatan Model Permainan Tradisional Anak Nusantara (PERMATA)

Judul : KOKOTEK

Tujuan Program : Menunjukkan permainan yang telah di dengarkan melalui media audio
Tujuan Pembelajaran : Aplikasi permainan dari Media Audio
Tanggal Pengamatan : 27 Juli 2016
Kelompok : B
PAUD : TK ABA Among Putro
Alamat PAUD : JL. P.Diponegoro 55 Babadan Bantul

Pada Program “KOKOTEK” anak-anak sangat antusias dalam mempraktekkan gerakan anak akan yang telah mereka dengarkan tersebut. Disamping itu anak-anak dipisahkan dalam 2 kelompok yaitu kelompok putra dan putri, sehingga terjalin kekompakan pada anak. Sebagian anak sudah bisa menggerakkan badan dan memainkan permainan yang didapat setelah mendengarkan. Tidak terdapat pengulangan pada saat bermain karena anak-anak sudah memahami permainan KOKOTEK.

Hasil yang diharapkan dari Uji coba Instrumen Observasi Evaluasi Dampak Pemanfaatan Model Permainan Tradisional Anak Nusantara (PERMATA) adalah data empiric tentang kualitas aspek edukatif, teknik, dan estetikanya dalam pemanfaatan di lapangan, serta hasil pengamatan unjuk kerja siswa dalam pembelajaran memanfaatkan media audio pembelajaran permata.

D. Review media audio produksi BPMRPK

Tugas mereview media audio sejak awal sudah disampaikan oleh Bapak Aristo selaku Ketua BPMRPK. Masing-masing mahasiswa PPL UNY 2016 mendapatkan mereview media audio dengan rata-rata jumlah 30. Sebelumnya kami belum pernah mendapat tugas untuk mereview media audio seperti ini, kemudian pihak dari BPMRPK memberikan contoh format review. Setelah selesai mereview media audio kami para mahasiswa mendapatkan pengalaman yang luar biasa walau hanya bisa membantu mereview rata-rata 30 media audio saja.

2. Refleksi Kegiatan PPL

a. Hambatan Dalam Pelaksanaan PPL

- 1) Pada perijinan yang diajukan ke kampus mengalami hambatan yaitu surat yang dibuat membutuhkan waktu lama sehingga jadwal yang sudah ada menjadi mundur.
- 2) Terbatasnya waktu yang hanya satu bulan.

b. Usaha Mengatasi Hambatan

- 1) Mengajukan surat perijinan lagi ke kampus.
- 2) Memanfaatkan waktu satu bulan tersebut dengan sebaik mungkin.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

B. Saran

A. Bagi pihak BPMRPK

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan meningkatkan hubungan dan kerjasama dengan pihak UNY yang telah terjalin dengan baik selama ini, sehingga akan terjalin hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

B. Bagi pihak Universitas Negeri Yogyakarta

1. Agar mempertahankan dan meningkatkan hubungan dengan lembaga-lembaga yang dijadikan lokasi PPL, agar mahasiswa PPL tidak mengalami kesulitan mengenai administrasi pendidikan atau pun masalah teknis di lokasi.
2. Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) LPPMP sebaiknya memantapkan kebijakan yang akan diterapkan agar tidak 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.
3. Untuk Dosen Pembimbing supaya lebih meningkatkan kualitas bimbingan kepada mahasiswa PPL sehingga dosen dapat memberikan solusi jika ada masalah-masalah di belakang.

C. Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta

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

2. 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.
3. Meningkatkan kerjasama dengan sesama praktikan lain guna menyukseskan program-program kelompok yang sudah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sherly. 2004. Laporan Praktik Kerja Lapangan di Balai Pengembangan Media
- <http://www.ceritakecil.com/>
- Tim Penyusun PPL UNY. 2015. Panduan PPL. Yogyakarta: PP PPL dan PKL UNY.
- Wadihastuti Setiati dan Rahayuningsih F. 2008. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**LAPORAN PEMBUATAN NASKAH MEDIA AUDIO
UNTUK JENJANG PAUD-SD**



DISUSUN OLEH:

Nama : Satrio Rahmadi
Nim : 1205241030
Prodi : Teknologi Pendidikan

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkah serta perlindungannya sehingga penulis dapat menyusun Laporan Pembuatan Naskah Media Audio Untuk Jenjang PAUD-SD.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat membantu Penulisan Naskah Media Audio Untuk Jenjang Paud-SD. Dibuatnya naskah media audio ini bertujuan untuk membantu siswa dalam belajarnya dengan menggunakan naskah media audio sebagai pengganti buku pelajaran supaya tidak membosankan dalam belajar. Karena naskah media audio ini dikemas dengan sederhana agar dapat dipahami dan dicermati siswa sebagai buku pengganti dalam belajar. Naskah media audio ini akan lebih efektif apabila dipelajari bersama dengan interkatif dan berimajinasi.

Penulis menyadari jika dalam menyusun Laporan Naskah Media Audio Untuk Jenjang PAUD-SD masih kurang sempurna oleh karena itu saya berharap kritik dan saran yang membangun keselarasan dan kesempurnaan Laporan ini untuk perbaikan di masa yang akan datang. Dan akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak . Amin..

Yogyakarta, !4 September 2016

Satrio Rahmadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR.....1

DAFTAR ISI.....2

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....3

B. Pokok Masalah.....3

C. Tujuan.....3

BAB II LANDASAN TEORIK

A. Konsep Dasar Teori.....4

B. Tahapan Pembuatan Naskah.....4

C. Deskripsi Naskah Media Audio.....5

BAB III PENUTUP

A. KESIMPULAN.....6

B. SARAN6

DAFTAR PUSTAKA.....7

LAMPIRAN.....

BAB I PEMBAHASAN

A. LATAR BELAKANG

Media audio merupakan alat bantu untuk didengarkan dengan seksama saja alur ceritanya. Media ini membantu siswa dalam berfikir dengan baik menumbuhkan daya ingat dan menambah imajinasi anak. Khusus untuk siswa sekolah PAUD-SD yang merupakan masa awal dalam pertumbuhan , dalam belajar sikap toleransi dan cerita dongeng bertujuan untuk mengubah pemikiran siswa yang masih bertolak belakang dalam manjalin silaturahmi dengan teman dan sebagai acuan di dalam diri harus serta menyelesaikan tugas-tugasnya terlebih dahulu disbanding dengan yang lainnya.

Maka dengan adanya naskah media audio yang dapat membantu belajar siswa ini tentang sikap toleransi dan cerita dongeng tentang memanfaatkan waktu, proses belajar siswa tidak terhambat oleh monotonnya buku pelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam belajar lewat cerita naskah media audio.

B. POKOK PERMASALAHAN

Sistem pelajaran yang ada di PAUD dan SD ini sudah terlalu monoton dengan hanya buku sebagai acuannya, sehingga siswa lebih ingin bermain dari pada belajar. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk membantu siswa PAUD dan SD dalam belajar melalui naskah media audio.

C. TUJUAN

Dalam analisis naskah media audio ini mempunyai tujuan-tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- Memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pengetahuan dari naskah media audio.
- Perlunya media lain pengganti buku untuk proses pembelajaran yang menarik.
- Perlunya system belajar dengan cerita bukan hanya menjawab soal-soal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KONSEP DASAR TEORI

NASKAH MEDIA AUDIO

Naskah Media audio menurut Kadiman (2003:26) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang.

Fungsi media audio menurut Arsyad (2003:44) dikutip dari Sudjana dan Rival (1991:330) adalah untuk melatih segala segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek imajinasi yang dicapai dengan naskah media audio.

- a. Pemanfaatan perhatian dan mempertahankan perhatian
- b. Mengikuti arahan
- c. Menentukan arti dalam konteks
- d. Memilah informasi

Dalam belajar Naskah media audio sepertinya sudah mendominasi dalam belajar pengganti buku pelajaran mulai dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Pada kegiatan pembelajaran naskah audio ini biasanya dipakai dalam mengganti buku pelajaran dengan cerita tokoh atau cerita dongeng dengan adanya nilai-nilai yang terkandung di dalam isi cerita tersebut.

B. TAHAPAN PEMBUATAN NASKAH

1. Perencanaan

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan anatar apa yang dimiliki siswa dengan apa yang yang diharapkan. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat melatih pendengaran dan daya ingat tentang apa saja nilai yang terkandung di dalam cerita pembelajaran ataupun cerita dongeng.

Setelah menganalisis kebutuhan siswa kini selanjutnya menganalisis karakteristik siswa. Langkah ini dapat dilakukan dengan menganalisis topic-topik materi bahan ajar yang dipandang sulit dan perlunya memerlukan bantuan media.

Pada proses perencanaan ini meliputi penentuan tujuan dari naskah media audio, analisis sasaran dalam hal ini penentuan materi pada naskah media audio.

2. Produksi (pembuatan naskah)

Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk membuat naskah pelajaran dari hasil referensi yang sudah dikumpulkan untuk dijadikan naskah media audio dalam bentuk cerita tokoh dan cerita dongen dengan mengandung nilai-nilai yang dapat membantu siswa dalam belajar.

C. DESKRIPSI NASKAH MEDIA AUDIO

Sikap Toleransi dan Memanfaatkan Waktu adalah sebuah naskah media audio dengan nilai yang terkandung untuk saling belajar antar siswa. Alur cerita yang menarik dapat membantu siswa dalam belajar.

Naskah media audio ini berasaskan belajar sambil berimajinasi, secara langsung siswa dapat belajar dengan mencermati alur cerita dari naskah tersebut, lalu siswa mampu berimajinasi dengan watak tokoh, alur cerita, dan latar yang dijelaskan dalam naskah media audio.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Naskah media audio merupakan suatu media dalam membantu proses belajar pengganti buku pelajaran dengan mengandung nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tokoh ataupun cerita dongeng. Tahapan pengembangan media audio terdiri dari 2 tahapan yaitu perencanaan dan produksi (pembuatan naskah). Pada naskah media audio ini mengandung nilai-nilai yang dapat membangun silaturahmi dan memanfaatkan waktu dengan sebaik2nya, dengan belajar dan berimajinasi siswa mampu berinteraksi denga teman-temannya, serta mampu berimajinasikan watak tokoh, alur cerita , dan sikap yang terjaid antar para tokoh.

B. SARAN

Untuk pendidik agar dapat memanfaatkan naskah media audio inisesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat mengurangi kendala dalam proses belajar.

Untuk di lembaga naskah media audio ini dapat diperbanyak bahkan dapat dilanjutkan sampai tahap produksi media audio agar siswa lbih menikmati cerita dari naskah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Wadihastuti Setiati dan Rahayuningsih F. 2008. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- <http://www.ceritakecil.com/>
- Buku pendidikan kewarganegaraan

LAPORAN MIXER AUDIO TIM PRODUKSI MEDIA AUDIO

KELOMPOK



DISUSUN OLEH:

Nama : Satrio Rahmadi
Nim : 1205241030
Prodi : Teknologi Pendidikan

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkah serta perlindungannya sehingga penulis dapat menyusun Laporan Mixer Tim Produksi Media Audio Kelompok.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat membantu Laporan Mixer Tim Produksi Media Audio Kelompok. Ini bertujuan untuk membelajarkan tentang tata cara mengedit suara melalui mixer dengan menyeimbangkan suara tinggi hingga suara rendah pada saat proses rekaman.

Penulis menyadari jika dalam menyusun Laporan Mixer Tim Produksi Media Audio Kelompok, masih kurang sempurna oleh karena itu saya berharap kritik dan saran yang membangun keselarasan dan kesempurnaan Laporan ini untuk perbaikan di masa yang akan datang. Dan akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin..

Yogyakarta, 14 September 2016

Satrio Rahmadi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
A. Latar Belakang	3
B. Tujuan	3
C. Keluaran	3
D. Waktu dan Tempak Pelaksanaan.....	3
E. Pelaksanaan	4
PENUTUP	5

A. LATAR BELAKANG

Mixer audio adalah sebuah peralatan elektronik yang berfungsi memadukan mixing, pengaturan jalur dan mengubah level, serta harmonisasi dinamis dari sinyal audio. Sinyal - sinyal yang telah diubah dan diatur kemudian dikuatkan oleh penguat akhir atau power amplifier. Fungsi dari mixer audio sebagai pencampur suara, sebuah mixing console, apakah itu analog maupun digital, atau juga disebut soundboard (papan suara).

Audio mixer secara luas digunakan dalam berbagai keperluan, termasuk studio rekaman, sistem panggilan publik (public address), sistem penguatan bunyi, dunia penyiaran baik radio maupun televisi, dan juga pasca produksi pembuatan film. Disini Audio mixer akan menjadi bagian penting sebagai titik pengumpul dari masing masing mikropon yang terpasang, mengatur besarnya level suara sehingga keseimbangan level bunyi baik dari vokal maupun musik akan dapat dicapai sebelum diperkuat oleh amplifier.

Dalam proses produksi media pembelajaran mixer audio sangat berperan penting karena adanya penggabungan suara dari narrator dan lain-lainnya yang akan mempermudah pendengar dalam menyimak media yang disampaikan.**TUJUAN**

Tujuan yang hendak dicapai dalam program ini adalah:

1. Mengenalkan mixer itu apa dan perannya
2. Membantu sebuah proses rekaman untuk di produksi

B. KELUARAN

Mixer pada program audio sebagai salah satu rangkaian produksi program media audio pembelajaran ayang ditunjukkan untuk lembaga BPMRPK, lembaga pendidikan guna melengkapi proses produksi menggunakan alat untuk menyeimbangkan tinggi dan rendah volume untuk suara yaitu mixer.

Output yang dihasilkan adalah mahasiswa PPL UNY 2016 dapat mengatur tinggi dan rendahnya volume guna menyeimbangkan suara dari para talent yang sedang rekaman. Pada saat seorang mixer mengatur tempo tinggi hingga rendah nya volume maka akan terjadi suara yang sangat jelas di dengar.

C. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Tempat pelaksanaan program ini di BPMRPK lebih tepatnya ruang studio rekaman pada tanggal 19 agustus – 2 september 2016.

D. PELAKSAAN

Awalnya kami mahasiswa PPL UNY menduga kalau studio rekaman yang dimiliki Oleh BPMRPK sama dengan studi yang berada di LAB TP, akan tetapi itu tidak sama sekali. Alat yang berada di BPMRPK lebih lengkap dan lebih memadai tidak sama persis dengan alat yang berada di LAB TP, sebelum menggunakan alat yang berada di studio BPMRPK kami para mahasiswa PPL UNY diberitahu penjelasan mengenai kegunaan alat masing mulai dari micc pos, mixer, hingga editingnya.

Setelah kami mulai memahami penjelasan dari Bapak Ibnu kami langsung mencobanya, ternyata tidak terlalu sulit dengan alat yang memang sudah modern ini tetap saja kami belum cukup bisa menghasilkan hasil yang maksimal. Tetapi setelah mencoba berkali-kali akhirnya paduan suara pada tinggi dan rendah volume pada suaranya kita dapat hasil yang memuaskan.

Selang beberapa waktu saat sudah mulai cocok kami langsung melakukan rekaman perdana di ruang studio milik BPMRPK, walau tidak jadi sehari karena ada beberapa factor, seperti padatnya jam studio di BPMRK dan kehadiran para talent.

PENUTUP

Sekian laporan dari mixer di Tim Produksi Media Audio Kelompok PPL UNY 2016 yang dilakukan pada tanggal 19 agustus – 2 september 2016 bertempat di ruang studio milik BPMRPK YOGYAKARTA. Laporan ini juga sebagai bentuk masukan bagi perbaikan program sebelum di arahkan secara nasional dan memenuhi tugas laporan PPL UNY 2016.

LAPORAN

UJI COBA INSTRUMEN OBSERVASI EVALUASI DAMPAK
PEMANFAATAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
NUSANTARA (PERMATA) TERHADAP SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI



Disusun oleh :

Nugroho Arif Dwi Jayanto 13105241019

Satrio Rahmadi 13105241030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	1
C. Metode.....	1
D. Keluaran	2
E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	2
F. Pelaksanaan.....	2
G. Hasil Uji Coba.....	3
PENUTUP.....	5

A. Latar Belakang

Pada kegiatan kali ini penyusunan desain dan instrumen yang telah dibuat dalam media audio terutama Model Permata yang diuji coba kepada TK ABA Among Putro. Kegiatan ini merupakan untuk tindak lanjut desain dan instrumen Model Permata untuk dapat dijalankan pada setiap sekolah.

Oleh sebab itu desain dan instrumen yang telah dibuat akan membantu setiap sekolah TK kecil ataupun besar dalam menjalankan desain dan instrumen Model permata ini, Pada kesempatan ini Model Permata dalam desain dan instrumen dapat membantu anak dalam belajar, ddengan merangsang setiap aspeknya.

B. Tujuan

Kegiatan ini merupakan kegiatan penyusunan Desain dan Instrumen yang telah dibuat pada setiap model audio terutama Model PERMATA kemudian di ujicobakan pada TK ABA Among Putro di Kartorejo, Bantul perwakilan di setiap provinsi untuk melihat kelayakan instrumen sebelum dilakukan penelitian tindak lanjut.

Untuk mahasiswa PPL UNY 2016 yang ikut berpartisipasi pada kegiatan ini adalah menambah pengalaman dalam mengujicobakan instrumen yang akan bermanfaat dalam penyusunan skripsi.

C. Metode

Metode yang digunakan pada uji coba instrumen ini adalah observasi. Kemudian teknik yang digunakan adalah mengisi lembar observasi yang telah dibuat terhadap kemampuan sosial emosional anak setelah diperdengarkan media audio dengan model PERMATA.

D. Keluaran

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ujicoba ini adalah:

1. Laporan Kegiatan
2. Dokumentasi hasil Observasi

E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat dilaksanakan uji coba instrumen adalah di TK ABA AMONG PUTRO, Bantul, Yogyakarta. Tanggal 27 Juli 2016.

F. Pelaksanaan

Ujicoba instrumen pada TK ABA AMONG PUTRO Bantul dengan media audio Model PERMATA melibatkan observer sebagai berikut :

MODEL	LOKASI	OBSERVER	LEMBAGA ASAL
PERMATA	TK ABA AMONG PUTRO Bantul	1. Sapar, M.Pd	BPMRPK
		2. Yasinta Kasmarati,S.Sos	BPMRPK
		3. Widada	BPMRPK
		4. Nugroho Arif Dwi Jayanto	Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNY 2016
		5. Satrio Rahmadi	Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNY 2016

Ujicoba instrumen model PERMATA yang dilakukan di TK ABA AMONG PUTRO Bantul pada tanggal 27 Juli 2016 langsung memasuki ruang kelas Bu Eni. Karena jauh-jauh hari salah satu observer yaitu mbak Sinta sudah menghubungi Ibu Eni terlebih dahulu. Sesampainya di kelas ternyata siswa sudah diperdengarkan media audio dengan model PERMATA berjudul Kokotek. Kemudian anak-anak langsung mempraktekkan permainan yang sudah mereka dengar dari media tersebut. Dalam mempraktekkan permainan tersebut anak-anak didampingi oleh Bu Asri. Anak-anak menggunakan tanda pengenal berupa huruf untuk memudahkan observer melakukan pengamatan. Setelah beberapa kali bermain dengan didampingi oleh guru, lama-kelamaan anak-anak dapat bermain sendiri tanpa didampingi. Penilaian oleh observer dirasa cukup dan siswa boleh kembali ke kelas. Penilaian pada instrumen observasi diisi berdasarkan rubrik yang telah dibuat dan diisi oleh Bapak Sapar dan Mbak Sinta.

G. Hasil Ujicoba

Hasil pengamatan terhadap reaksi siswa saat dan setelah diputar media audio Model PERMATA dipaparkan secara deskriptif berikut ini.

- a. Model Audio : PERMATA (Permainan Tradisional Anak Nusantara)
- b. Judul Program : Kokotek
- c. Kelompok : TK kelas Bu Eni
- d. Observer : Sapar, M.Pd
Yasinta Kasmarati, S.Sos
Widada
Nugroho Arif Dwi Jayanto
Satrio Rahmadi
- e. Guru Pendamping : Bu Eni
Bu Asri

Dalam kelas Bu Eni diperdengarkan media audio dengan model PERMATA berjudul Kokotek. Dalam pelaksanaannya kami tidak melihat secara langsung siswa saat diperdengarkan media tersebut karena saat kami sampai di TK ABA AMONG PUTRO Bantul mereka sudah selesai mendengarkannya.

Kami mahasiswa PPL UNY 2016 yang mengikuti uji coba instrumen media model PERMATA di TK AMONG PUTRO tidak tahu apakah berhasil atau tidak. Karena lembar observasi diisi oleh Bapak Sapar dan Mbak Sinta sendiri. Sedangkan kami hanya mengamati proses pelaksanaan setelah mendengarkan media audio dan mendokumentasikannya. Dan tidak hanya itu, kami juga menjadi mengerti bagaimana uji coba instrumen itu dilakukan beserta mengamatinya. Kalau menurut kami pribadi uji coba ini berhasil. Mengapa demikian, karena siswa dapat mempraktekkan apa yang ia dengar walaupun masih perlu pendampingan pada awalnya. Tetapi ini hanya pendapat kami saja, urusan benar atau tidaknya yang menilai adalah Bapak Sapar dan Mbak Sinta.

Penutup

Sekian laporan uji coba instrumen model PERMATA dengan judul Kokotek yang dilakukan pada tanggal 27 Juli 2016 bertempat di TK AMONG PUTRO Bantul. Laporan ini juga disusun untuk masukan bagi perbaikan program sebelum di seminasikan secara nasional dan memenuhi tugas laporan PPL UNY 2016.



MATRIKS RENCANA PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2016

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK D.I. YOGYAKARTA

ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : SATRIO RAHMADI

NIM / PRODI / FAKULTAS : 13105241030 / TEKNOLOGI PENDIDIKAN / FIP

NO	Prog / Kegiatan PPL / Magang III	Jumlah Jam per Minggu									Jumlah Jam	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX		
1	Pembuatan Naskah Media Audi Jenjang PAUD-SD											
		a. Observasi			4				4			8
		b. Analisis data			4		4					8
		c. Penyusunan GBIM				5			5			10

	d. Penulisan naskah				10			10			20
	e. Penyusunan laporan				10				10		20
2	Mixer Audi Tim Produksi Media Audio Kelompok										
	a. Persiapan						5				5
	b. Pelaksanaan Program							20			20

Mengetahui / Menyetujui

Kepala BPMRPK

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd

Deni Hardianto, M.Pd

Satrio Rahmadi

NIP. 19630305 199203 1 003

NIP. 19810605 2001501 1 003

NIM. 13105241030



MATRIKS PELAKSANAAN PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY

TAHUN : 2016

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : BPMRPK D.I. YOGYAKARTA

ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : JALAN SOROWAJAN BARU 367 BANGUNTAPAN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

NAMA MAHASISWA : SATRIO RAHMADI

NIM / PRODI / FAKULTAS : 13105241030 / TEKNOLOGI PENDIDIKAN / FIP

NO	Prog / Kegiatan PPL / Magang III	Jumlah Jam per Minggu									Jumlah Jam	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX		
1	Pembuatan Naskah Media Audi Jenjang PAUD-SD											
	a. Observasi	5										5
	b. Analisis data		5			5						10
	c. Penyusunan GBIM		6				6					12

	d. Penulisan naskah		8			8							16
	e. Penyusunan laporan		10			5							15
2	Mixer Audio Tim Produksi Media Audio Kelompok												
	a. Persiapan					5							5
	b. Pelaksanaan Program					5	15	5					25
3	Review Media Audio Produksi Oleh BPMRPPK												
	a. Pelaksanaan		17			16				6			39
4	Uji Coba Instrumen Observasi Evaluasi Dampak Pemanfaatan Model Permainan Tradisional Anak Nusanantara (PERMATA)												
	a. Pengambilan Data					5							5
	b. Penyusunan Laporan					6							6

Mengetahui / Menyetujui

Kepala BPMRPPK

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Aristo Rahadi, M.Pd

Deni Hardianto, M.Pd

Satrio Rahmadi

NIP. 19630305 199203 1 003

NIP. 19810605 2001501 1 003

NIM. 13105241030