

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN UNY 2016
BALAI PENGEMBANGAN KEGIATAN BELAJAR (BPKB) DIY

Jl. Sorowajan Baru No. 1, Banguntapan, Bantul, DIY



Disusun oleh :

Tato Roval Sambora

13110241031

JURUSAN FILSAFAT DAN SOSIOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

HALAMAN PENGSAHAN

Pengesahan proposal kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016 dengan keterangan dibawah ini:

Nama : Tato Roval Sambora
NIM : 13110241031
Program Studi : Kebijakan Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Akan melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Kegiatan ini akan diselenggarakan pada tanggal 18 Juli s/d 15 September 2016. Program tersebut akan bertempat di UPT BPKB Dinas Dikpora PNFI Provinsi Yogyakarta.

Yogyakarta April 2016

Tato Roval Sambora
NIM. 13110241031

Mengetahui

Kepala Bagian Kepegawaian

Dosen Pembimbing Lapangan

Yun Arif Hidayat, SH
NIP: 196006061992031005

Lusila Andriyani P, M.Hum
NIP: 195910301987022001

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat melaksanakan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari tanggal 18 Juli sampai 15 September 2016 di BPKB DIY, Jl. Sorowajan Baru No. 1, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, serta dapat menyelesaikan laporan PPL ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam pelaksanaan PPL, keberhasilan serta terlaksananya program-program yang telah dilaksanakan bukanlah keberhasilan individu maupun kelompok. Untuk itu, penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan semangat serta doa demi kelancaran PPL UNY 2016 ini.
2. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. TIM Pembina PPL dari Lembaga Pusat Penegembangan Praktik Pengalaman Dan Praktik Kerja Lapangan (LPPMP) beserta staf yang telah membimbing dan mengarahkan sebagai bekal terjun ke lokasi PPL.
4. Lusila Andriyani, P, M.Hum. selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan pengarahan, dan bimbingan selama pelaksanaan PPL dan penyusunan laporan ini.
5. Yun Arif Hidayat, SH. selaku Kepala Bagian Kepegawaian Dinas Dikpora PNFI DIY beserta seluruh perangkatnya yang telah memperlancar program penyusun.
6. Drs. Bambang Irianto, selaku Kepala BPKB DIY yang memberikan pengarahannya sehingga program penyusun dapat berjalan dengan baik dan lancar,
7. Dra. Lilik Suprihatin, selaku instruktur PPL yang telah menyediakan bimbingan kepada peserta PPL.

8. Seluruh Pegawai Seksi Program dan Pengebangan BPKB DIY yang telah membantu jalannya PPL hingga dapat menyelesaikan laporan PPL ini.
9. Pamong belajar BPKB DIY yang telah memberikan materi tentang berbagai program yang berkaitan dengan program individu PPL.
10. Seluruh Pegawai BPKB DIY yang telah membantu jalannya PPL hingga dapat menyelesaikan laporan PPL ini.
11. Rekan-rekan kelompok PPL yang berada di BPKB DIY yang telah membantu penyusunan laporan ini.

Semoga itikad dan amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari ALLAH SWT. Tak lupa saya haturkan maaf kepada semua pihak atas segala kesalahan dan kekurangan dalam melaksanakan program-program saya selama saya melaksanakan KKN di Padukuhan Jagalan selama tak kurang dua bulan lamanya.

Pada akhirnya, saya berharap kegiatan KKN ini dapat berguna bagi masyarakat Padukuhan Ngentak pada khususnya dan masyarakat desa Timbulharjo pada umumnya dalam mempercepat proses pembangunan masyarakat desa. Amin.

Yogyakarta, April 2016

Penyusun

ABSTRAK

Oleh:

Tato Roval Sambora

Praktik Pengalaman Lapangan(PPL) merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan ilmu yang bersifat teoritis yang telah diterima di perkuliahan. Pada saat PPL ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan teori-teori tersebut sekaligus mencari ilmu secara empirik dan bersifat faktual, tidak sekedar teoritis pada saat di perkuliahan. Kegiatan PPL dapat bertujuan untuk mendapatkan berbagai pengalaman mengenai proses pelaksanaan dan kegiatan dalam lingkungan dinas pendidikan yang digunakan sebagai bekal menjadi perumus kebijakan yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang digunakan sebagai perumus kebijakan.

Kegiatan PPL dilaksanakan oleh mahasiswa kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Untuk melaksanakan penelitian langsung pada lingkungan lembaga dinas pendidikan, Lembaga yang digunakan sebagai tempat praktek adalah BPKB DIY, yang dilaksanakan mulai dari 18 Juli Sampai 15 September 2016. Pelaksanaan PPL dilaksanakan dengan penelitian terhadap program kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh BPKB DIY untuk mengembangkan kegiatan belajar khususnya pada pendidikan nonformal dan informal, BPKB DIY merupakan UPT dari Dinas Dikpora PNFI Daerah Istimewa Yogyakarta, kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 5 hari kerja sesuai dengan jam kantor, namun khusus untuk hari terakhir, yaitu hari jumat hanya dilakukan dalam setengah hari kerja karena ada kegiatan KKN. Peran penyusun, yaitu peserta PPL dalam hal ini sebagai peneliti, yaitu mengikuti setiap program kegiatan yang dilakukan oleh lembaga, namun disesuaikan dengan kebutuhan data penelitian yang dibutuhkan, supaya terjadi efisiensi waktu PPL. Banyak kendala dan hambatan selama waktu dilaksanakannya PPL, baik itu hambatan intern maupun ekstern, diantaranya dalam proses penelitian, sering kali dianggap mahasiswa PPL adalah peserta magang, sehingga sulit dimengerti oleh sebagian pegawai lembaga antara tujuan penelitian dan peserta magang. Namun hal ini merupakan suatu kenyataan alami bahwa seringkali tujuan kegiatan PPL disama artikan dengan magang.

Adanya kegiatan PPL ini, praktikan mendapat bekal pengalaman dan gambaran nyata tentang kegiatan dalam dunia pendidikan khususnya di lembaga pendidikan. Adanya kerjasama, kerja keras dan disiplin akan sangat mendukung terlaksananya program-program PPL dengan baik. Dengan terselesaikannya kegiatan PPL ini diharapkan dapat tercipta tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	iv
Davtar Isi.....	v
BAB I Pendahuluan	1
A. Analisis Situasi.....	2
B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan	14
BAB II Persiapan, Pelaksanaan, Dan Analisis Hasil	16
A. Persiapan	16
B. Pelaksanaan	17
C. Analisis Hasil	
BAB III Penutup	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
Daftar Pustaka	59
Lampiran	
A. Matrik Program Kerja PPL	60
B. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL	63

Bab I

Pendahuluan

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu lembaga perguruan tinggi negeri yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta mempunyai tujuan untuk mendidik serta menyiapkan tenaga kependidikan yang profesional. Salah satu program yang diberikan kepada mahasiswa untuk menjadi tenaga kependidikan yang professional yaitu dengan melaksanakan PPL. PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), saat ini menjadi konsentrasi untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi calon pendidik/guru. Secara legal sebagaimana tertulis dalam Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005, bahwa pendidik dan tenaga kependidikan dituntut untuk memiliki sejumlah kompetensi. Kompetensi tersebut antara lain adalah, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu bentuk pendidikan dengan memberikan pelatihan dan pengalaman belajar yang berhubungan dengan masyarakat khususnya dunia pendidikan sehingga dapat mengidentifikasi permasalahan dan mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Adapun tujuan PPL ini adalah memberikan pengalaman kepadama hasiswa dalam bidang pembelajaran di lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi kependidikan. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan didalam lembaga lembaga pendidikan. Serta meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara interdisipliner kedalam lembaga pendidikan.

Secara garis besar, manfaat yang diharapkan dari Praktik Pengalaman Lapangan, antara lain:

- a. Menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang proses pendidikan dan pembelajaran disekolah atau lembaga.

- b. Pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berperan sebagai *motivator, dinamisator*, dan membantu pemikiran sebagai *problem solver*.
- c. Memperoleh kesempatan untuk dapat andil dalam menyiapkan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional.
- d. Mendapat bantuan pemikiran, tenaga, ilmu, dan teknologi dalam merencanakan serta melaksanakan pengembangan sekolah, klub, atau lembaga.
- e. Meningkatkan hubungan sosial kemasyarakatan dilingkungan sekitar sekolah, klub dan lembaga dll.

Sebelum melaksanakan program PPL, diperlukan sejumlah data yang akan menjadi dasar pelaksanaan program tersebut melalui kegiatan observasi. Observasi yang dilakukan oleh mahasiswa dibagi menjadi dua macam, yaitu observasi kondisi fisik lembaga yang berhubungan dengan fasilitas yang tersedia dan observasi kondisi non-fisik lembaga. Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan, maka diperoleh data mengenai UPT Pengelola TK dan SD Wilayah Utara yang dibagi menjadi dua yaitu kondisi fisik dan kondisi non-fisik.

A. Analisis Situasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Daerah Istimewa Yogyakarta pada tanggal 13-20 April 2016, khususnya pada Kepala Sub Bagian Tata Usaha Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Daerah Istimewa Yogyakarta, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut:

a. Sejarah Singkat BPKB DIY

Pelaksanaan kebijakan otonomi daerah yang diterapkan pemerintah membawa dampak pada perkembangan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) D.I. Yogyakarta, yang pada masa Pemerintahan Sentralisasi sebagai Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) dan dengan

Kepmendikbud nomor 022/O/1997 menjadi Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY sebagai UPT Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda dan Olahraga Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan tugas pokok menyelenggarakan tugas kegiatan uji coba model dalam rangka pengembangan model Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda dan Olahraga dengan wilayah kerja meliputi satu Provinsi DIY.

Sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 Tentang Pemerintahan Daerah, selanjutnya dengan Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 7 Tahun 2007 tentang Urusan Pemerintahan yang menjadi Kewenangan Provinsi DIY, BPKB DIY berubah statusnya menjadi UPTD pada Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY yang dibentuk dengan Peraturan Gubernur DIY Nomor 36 Tahun 2008 dengan susunan organisasi terdiri dari Kepala Balai, Subbagian Tata Usaha, Seksi Program dan Pengembangan, Seksi Pemberdayaan, dan kelompok Jabatan Fungsional.

Dasar didirikannya BPKB sendiri termuat dalam

1. Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, sebagaimana dilengkapi dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
4. Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 5 Tahun 2011 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan berbasis Budaya;
5. Peraturan Gubernur Nomor 41 Tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi Perangkat Daerah;

6. Visi pembangunan DIY adalah sebagai Pusat Pendidikan, Budaya dan Daerah Tujuan Wisata Terkemuka di Asia Tenggara dalam lingkungan Masyarakat yang Maju, Mandiri dan Sejahtera.
7. Visi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY, Menjadi katalisator terwujudnya masyarakat pendidikan yang kompetitif.

b. Tugas dan Fungsi

Berdasarkan Peraturan Gubernur DIY Nomor 41 Tahun 2008 tanggal 12 Desember 2008, Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas mempunyai tugas melaksanakan pengkajian, pengembangan, pendidikan, pelatihan tenaga pendidik dan kependidikan Pendidikan Non Formal dan pelatihan tenaga kependidikan pendidikan nonformal dan informal. Selanjutnya BPKB mempunyai fungsi :

1. penyusunan program Balai Pengembangan Kegiatan Belajar;
2. pengkajian masalah, potensi, program, teori, dan kebijakan pendidikan nonformal dan informal;
3. penyusunan rancangan, pelaksanaan uji coba, pembakuan, dan penggandaan model dan program pendidikan nonformal dan informal; pelaksanaan pengembangan model dan program pendidikan nonformal dan informal;
4. penyelenggaraan pendidikan, pelatihan, dan pendampingan terhadap tenaga kependidikan pendidikan nonformal dan informal;
5. pemberian pelayanan dan fasilitasi terhadap kegiatan penyuluhan, bantuan dan bimbingan teknis kepada lembaga penyelenggara program pendidikan nonformal dan informal;
6. penyuluhan dan evaluasi dalam rangka pengembangan model dan program pendidikan nonformal dan informal;

7. penyelenggaraan layanan umum untuk konsultasi : perencanaan, tata cara penyelenggaraan, dan evaluasi program pendidikan nonformal dan informal;
8. penyebarluasan informasi hasil kajian, pengembangan model, dan program pendidikan nonformal dan informal;
9. penyelenggaraan ketatausahaan;
10. pelaksanaan evaluasi dan penyusunan laporan program Balai Pengembangan Kegiatan Belajar;
11. pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai tugas dan fungsinya.

c. Visi dan Misi

Dengan mengacu Visi Pemerintah DIY, Visi Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga DIY, maka BPKB Provins DIY menetapkan Visi BPKB sebagai “ pusat pengkajian, pengembangan model, modul, bahan ajar, media pembelajaran dan Pendidikan Pelatihan Tenaga Pendidik dan Kependidikan Pendidikan Nonformal Informal dan Pendidikan Anak Usia Dini.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka BPKB mempunyai misi sebagai berikut :

1. Mengkaji dan mengembangkan model, modul, bahan ajar, dan media pembelajaran pada pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini;
2. Memfasilitasi pendidik dan tenaga kependidikan dalam pengembangan profesi melalui pemanfaatan model, modul, bahan ajar, dan media pembelajaran untuk keperluan pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini;
3. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan pada pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini.

d. Tujuan, Sasaran, dan Strategi

1. Tujuan

Mengacu kepada visi dan misi yang telah ditetapkan, maka tujuan yang hendak dicapai melalui program kegiatan di BPKB DIY adalah :

- a. Mewujudkan lembaga sebagai pusat pengkajian, pengembangan, pendidikan dan pelatihan pendidikan nonformal, informal dan pendidikan anak usia dini;
- b. Mewujudkan keterpaduan penanganan program pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini.
- c. Mendorong terwujudnya kualitas pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini.

2. Sasaran

Mengacu pada visi misi dan tujuan yang ditetapkan, maka sasaran yang hendak dicapai melalui pelaksanaan program kegiatan BPKB adalah :

- a. Meningkatnya kualitas pelayanan/penanganan pendidikan nonformal informal dan pendidikan anak usia dini melalui hasil kajian dan pengembangan model, modul, bahan ajar, dan media pembelajaran;
- b. Meningkatnya kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini;
- c. Terwujudnya keterpaduan program kegiatan dalam penanganan pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini;

3. Strategi Pencapaian Target

- a. Peningkatan kompetensi tenaga fungsional tertentu maupun fungsional umum;
- b. Penguatan kelembagaan dengan mengoptimalkan laboratorium lapangan (labsite) yang ada (komputer, bahasa, paket C, pendidikan anak usia dini);

- c. Peningkatan kemitraan dengan instansi terkait dan organisasi mitra;
- d. Pengkajian, pengembangan model, modul, bahan ajar serta media pembelajaran pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini sesuai kebutuhan lapangan;
- e. Pendidikan dan pelatihan tenaga pendidik dan kependidikan pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini sesuai kebutuhan lapangan.

e. Keadaan Lokasi

Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Daerah Istimewa Yogyakarta (BPKB DIY) beralamat di Jl. Sorowajan Baru No.1 Banguntapan, Bantul, DIY. Kantor BPKB terletak di sebelah selatan Ambarukmo Plaza Yogyakarta. Letaknya kurang strategis karena berada di area padat penduduk dan agak jauh dari jalan raya namun memiliki lahan yang cukup luas. Selain itu lokasinya yang berada di kawasan padat penduduk membuat kondisinya mudah diakses dan di ketahui oleh masyarakat.

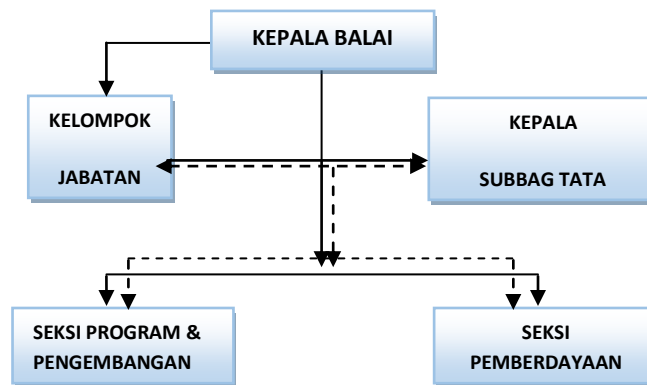
f. Keadaan Sarana Prasarana

Dukungan fasilitas sarana prasarana yang dimiliki baik dari luas lahan/gedung maupun peralatan untuk menunjang tugas dan fungsi BPKB Provinsi DIY cukup memadai, dengan luas lahan sekitar 33.346.000 m², luas bangunan 7.899,60 m², lapangan olah raga seluas 9.671,92 m², halaman / jalan seluas 3.628,29 m² dan sisanya tanah kosong 12.146,19 m² dengan ditunjang berbagai fasilitas lainnya. Fasilitas yang dimiliki BPKB DIY antara lain :

1. Ruang asrama sebanyak enam buah yang masing-masing berkapasitas enam belas tempat tidur yang dilengkapi ruang aula / ruang pertemuan, ruang teori/kelas, perpustakaan, ruang makan, dan tempat ibadah.
2. Fasilitas olahraga seperti lintasan lari, lapangan sepak bola, lapangan tenis out door, lapangan bola voli, badminton, maupun lapangan panahan
3. Ruang kerja dengan sarana penunjang antara lain laboratorium komputer, laboratorium bahasa dan labsite PAUD Bina Buah Hati.

g. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi BPKB DIY terdiri dari seorang kepala Balai, Sub Bagian Tata Usaha, Seksi Program dan Pengembangan, Seksi Pemberdayaan dan Kelompok Jabatan Fungsional Pamong Belajar, dengan bagan struktur organisasi sebagai berikut :



h. Sumber Daya Manusia

Pada awal tahun 2014 sumber daya manusia BPKB Provinsi DIY berjumlah 47 orang dengan perincian sebagai berikut :

1. Seorang Kepala Balai
2. Seorang Kepala Sub Bagian Tata Usaha

3. Dua orang Kepala Seksi, yaitu Kepala Seksi Program dan Pengembangan dan Kepala Seksi Pemberdayaan
4. Lima belas Tenaga Fungsional Pamong Belajar
5. Dua puluh tujuh Tenaga Fungsional Umum

i. Produk BPKB

BPKB DIY sesuai dengan tugas dan fungsinya sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga di bidang pengkajian, pengembangan dan pelatihan pendidik dan tenaga kependidikan Pendidikan nonformal dan Informal dan pendidikan anak usia dini telah menghasilkan produk berupa hasil-hasil kajian, model, modul, bahan ajar dan media pembelajaran program nonformal, Informal dan pendidikan anak usia dini.

Produk BPKB yang lain sebagai bentuk layanan kepada masyarakat selain hasil kajian, model, modul, bahan ajar dan media pembelajaran dalam bentuk buku dan CD juga dalam bentuk laboratorium website/internet yang diunggah melalui laman

j. Program Kegiatan BPKB DIY

1. Labsite (laboratorium lapangan) Bina Buah Hati

Unit Labsite Bina Buah hati merupakan salah satu unit layanan BPKB DIY yang berfungsi memberikan layanan pendidikan anak usia dini melalui satuan Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain maupun Satuan PAUD Sejenis, sebagai tempat pengkajian ataupun ujicoba pengembangan model yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini serta sebagai tempat studi, magang, pendampingan, rujukan bagi lembaga/satuan PAUD maupun tenaga pendidik dan kependidikan pendidikan PAUD.

2. Taman Baca Anak

Unit taman baca anak mempunyai sasaran dan fungsi yaitu sebagai perpustakaan, memberikan kebutuhan informasi tentang pendidikan anak usia dini melalui penyediaan dan layanan keperpustakaan buku-buku, majalah, jurnal dan sebagainya untuk pendidik, pengelola, orang tua, orang dewasa yang berhubungan dengan pendidikan anak, dan anak usia dini yang membutuhkan buku-buku sesuai dengan perkembangannya. Sebagai taman baca anak, memberikan tempat dan fasilitas untuk menumbuhkan budaya gemar membaca sejak usia dini sesuai dengan perkembangannya. Adapun bentuk layanan yang diberikan Unit Taman Baca Anak ini adalah pemberian layanan perpustakaan tentang pendidikan anak usia dini dan pemberian area taman baca yang nyaman dengan bahan bacaan yang lengkap sesuai kebutuhan perkembangan anak.

3. Unit Permainan dan Alat Permainan Edukatif

Unit permainan dan alat permainan edukatif berfungsi mengidentifikasi, menghimpun, menata, memanfaatkan serta mengembangkan berbagai permainan dan alat permainan edukatif bagi kebutuhan stimulasi anak usia dini. Bentuk layanan unit ini adalah dengan pemberian layanan stimulasi anak usia dini melalui penyediaan berbagai bentuk permainan dan alat permainan/media bagi upaya studi maupun pengembangan permainan maupun alat permainan edukatif.

4. Unit Taman Eksplorasi dan Ekspresi Seni

Unit taman eksplorasi dan ekspresi seni berfungsi memfasilitasi kebutuhan bermain anak melalui kegiatan yang memungkinkan anak mengekspresikan potensi yang dimiliki terutama dalam bidang seni baik musical, gerak tari, lukis dan sejenisnya. Bentuk layanan unit ini berupa fasilitasi kebutuhan eksplorasi dan ekspresi anak melalui berbagai kegiatan seni dan budaya anak.

5. Unit Taman Bermain dan Eksplorasi Ruang

Unit taman bermain dan eksplorasi ruang berfungsi memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang anak melalui aktivitas bermain dan eksplorasi melalui prasarana yang tersedia. Bentuk layanan yang diberikan unit ini adalah penyediaan fasilitas dan pendampingan bermain anak dengan alat permainan edukatif

6. Unit Layanan konsultasi dan Advokasi Anak

Unit layanan konsultasi dan advokasi anak berfungsi memfasilitasi kebutuhan/memberikan layanan konsultasi orang tua/orang dewasa tentang masalah anak usia dini dalam bidang pendidikan, psikologis serta melakukan advokasi terhadap anak usia dini yang membutuhkan. Bentuk layanan unit ini adalah :

- a. Pelayanan konsultasi masalah pendidikan anak usia dini;
- b. Pelayanan konsultasi masalah psikologi anak usia dini;
- c. Bantuan advokasi terhadap kekerasan/eksploitasi anak usia dini.

7. Pusat Komputer dan Laboratorium Komputer

Pusat komputer dan laboratorium komputer merupakan salah satu unit layanan yang berfungsi sebagai pusat pengembangan sistem, informasi dan teknologi, informasi BPKB, bertugas dalam hal penerapan dan pengembangan sistem serta teknologi informasi di lingkungan BPKB yang berbasis Web.

8. Laboratorium Bahasa

Sebagai Unit Pelaksana Teknis di bidang pengkajian, pengembangan model dan pendidikan dan pelatihan Program pendidikan nonformal, informal dan anak usia dini, BPKB DIY memiliki sarana penunjang berupa Laboratorium Bahasa yang dapat dipergunakan sebagai media yang tepat untuk praktek/meningkatkan kemampuan bagi tutor Bahasa Inggris, tutor bahasa jawa, Pamong Belajar, staf, maupun masyarakat atau mitra kerja yang lain. Unit laboratorium bahasa ini memiliki fasilitas yang lengkap dengan kapasitas untuk 24 siswa / kursi. Dengan berjalan waktu peralatan tersebut dalam keadaan rusak dan belum bisa digunakan.

9. Perpustakaan

Perpustakaan BPKB DIY menggunakan sistem layanan terbuka, yaitu peminjam dipersilahkan mengambil buku sendiri yang akan dipinjam setelah itu dilaporkan kepada petugas untuk dicatat. Waktu layanan peminjaman adalah Senin s.d. Kamis pukul 08.00 s.d. 15.00 dan hari Jumat pukul 08.00 s.d. 14.00.

10. Pengkajian dan Pengembangan Model

Produk-produk BPKB DIY baik pengkajian, model, modul, bahan ajar maupun media pembelajaran program-program Non Formal, Informal dan PAUD sebelum digandakan dan disebarluaskan ke masyarakat dan mitra terkait untuk dipergunakan sebagai acuan atau panduan dalam pelaksanaan program pendidikan nonformal, Informal dan pendidikan anak usia dini telah melewati proses atau tahap-tahap pengkajian secara ilmiah serta uji empiris di lapangan dengan melibatkan nara sumber ahli dan nara sumber teknis yang berkompeten. Hasil pengkajian dan pengembangan model dapat dilihat melalui laman www.bpkb.jogyaprov.go.id.

k. Rencana Strategis Pengembangan BPKB DIY

Rencana strategis pengembangan BPKB DIY dapat dikelompokkan kedalam tiga pengembangan, yaitu :

1. Peningkatan sarana dan prasarana aparatur dengan pembenahan ruang pertemuan, ruang kelas/teori serta melengkapi fasilitas penunjang ruangan dengan LCD, pengeras suara, AC, dsb. Pembenahan asrama untuk memberikan kenyamanan pengguna sebagai sarana penunjang kegiatan pendidikan dan pelatihan yang dapat dimanfaatkan oleh BPKB sendiri, pelajar, instansi atau masyarakat umum. Sebagai unit pelaksana teknis di bidang pengkajian, pengembangan model dan diklat, program-program nonformal, informal, dan PAU , mulai tahun 2012 telah

dibangun Pusat Pendidikan Anak Usia Dini (Pusat PAUD) sebagai sarana, media maupun fasilitas pelaksanaan program untuk memberikan layanan pendidikan anak usia dini dengan sasaran layanan anak-anak dini dari usia 0 sampai dengan 6 tahun.

2. Pemberian kesempatan kepada pegawai untuk mengembangkan diri dengan tersedianya sarana dan prasarana untuk mendukung tugas dan fungsi seperti laboratorium bahasa, pengembangan laboratorium komputer, perpustakaan dan sarana penunjang yang lain. Penyediaan program untuk pengembangan tugas dan fungsi pamong belajar sebagai tenaga fungsional BPKB yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan pendidikan nonformal, informal, dan pendidikan anak usia dini. Pemberian kesempatan kepada pejabat structural, fungsional tertentu, maupun fungsional umum untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.
3. Penguatan kelembagaan dengan merancang program-program untuk memanfaatkan lab.komputer, lab. bahasa, lab, labsite PAUD, dan publikasi hasil karya lembaga. Upaya penguatan kelembagaan lainnya dengan cara meningkatkan kualitas produk pengkajian, pengembangan model, media dan bahan ajar sehingga produk- produk BPKB tersebut semakin eksis dan bermanfaat bagi masyarakat serta mitra kerja yang lain. Selain itu dilaksanakan juga upaya peningkatan mutu tenaga pendidik dan tenaga kependidikan nonformal, informal dan pendidikan anak usia dini melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan, orientasi teknis, workshop, pendampingan, yang dapat dirasakan manfaatnya langsung oleh masyarakat.
4. Kemitraan dengan menjalin kerjasama dan sinkronisasi program dengan Bidang di lingkungan Dinas Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY, Ditjen PAUDNI Depdikbud, PP PAUDNI Semarang, Dinas Pendidikan

Kota/ Kabupaten, SKB Kota/ Kabupaten, forum pendidikan nonformal, dan forum pendidikan anak usia dini.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan

Program yang dilaksanakan pada saat PPL adalah program yang direncanakan setelah melaksanakan observasi dan atas usulan pihak UPT. Tugas-tugas dan kegiatan selanjutnya juga akan ada ketika telah mulai melaksanakan kegiatan PPL di lembaga. Kegiatan yang telah terencana adalah penelitian mengenai implementasi kebijakan pengembangan model belajar PAUD melalui pelatihan guru tahun 2016. Penelitian ini ingin mendeskripsikan bagaimana implementasi pengembangan model belajar PAUD melalui pelatihan guru. Tahap pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Konsultasi persiapan penelitian dengan pihak kampus maupun pihak UPT, persiapan ini dimulai dengan penyusunan proposal penelitian. Proposal penelitian dibuat pada saat pelaksanaan PPL 1 dengan didampingi oleh dosen pembimbing lapangan dari pihak kampus. Seiring dengan berjalannya PPL satu, mahasiswa juga melakukan observasi dan konsultasi kepada perwakilan pihak UPT BPKB DIY sebagai pertimbangan pembuatan proposal penelitian. Setelah pihak kampus dan UPT BPKB DIY menyetujui tema penelitian, maka kemudian mahasiswa membuat sebuah proposal penelitian. Proposal yang telah jadi ini kemudian dilaporkan kepada Kepala UPT BPKB DIY dan Disdikpora DIY untuk dimintai persetujuan mengenai pelaksanaan penelitian.
2. Pelaksanaan penelitian
Pelaksanaan penelitian dimulai dengan mengurus administrasi, baik administrasi di kampus maupun di lembaga. Pihak kampus melaksanakan administrasi dengan membuat surat izin observasi. Surat izin dari kampus ini ditujukan ke pihak Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY yang pada dasarnya merupakan induk dari UPT Balai Pengembangan Kegiatan

Belajar DIY. Di BPKB DIY, mahasiswa melakukan penelitian yaitu pencarian data, dalam hal ini data yang dibutuhkan adalah program-program yang dilakukan oleh Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY khususnya tentang pengembangan model belajar. Pelaksanaan penelitian dilakukan di Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY karena instansi ini merupakan pelaksana teknis dari Disdikpora yang melaksanakan program Pengembangan Model Belajar PAUD tingkat Provinsi. Pada tahap ini mahasiswa menemui Kepala BPKB yaitu Drs. Bambang Irianto, M.Pd yang kemudian merekomendasikan Dra. Lilik Suprihatin sebagai key informan dalam penelitian tentang Implementasi Kebijakan Pengembangan Model Belajar PAUD melalui Pelatihan Guru.

3. Menyusun laporan

Laporan disusun selama pelaksanaan penelitian dan setelah PPL selesai dikerjakan. Laporan ini berbentuk laporan kegiatan yang berisi kegiatan mahasiswa selama PPL berlangsung dan juga laporan mengenai kegiatan mahasiswa di kantor Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY. Kegiatan lainnya yaitu mengikuti kegiatan yang ada di kantor. Tugas ini sesuai dengan kebutuhan kantor, tentang apa yang sedang dikerjakan oleh pihak kantor, kemudian mahasiswa membantu sesuai dengan bimbingan dan arahan yang diberikan. Kegiatan lain seperti membantu seminar, penulisan administrasi, dan lain-lain. Selain itu pendampingan persiapan segala sesuatu yang akan diadakan oleh masing-masing seksi di Balai Pengembangan Kegiatan Belajar.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Mahasiswa PPL Universitas Negeri Yogyakarta Program studi Kebijakan Pendidikan sebelum melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan yang berlokasi di Balai Pengembangan Kegiatan Belajar telah melaksanakan beberapa rangkaian kegiatan sebagai persiapan yang dilakukan di kampus maupun di lembaga. Rangkaian kegiatan tersebut antara lain:

1. Observasi

Observasi meliputi kegiatan pengamatan terhadap situasi dan kondisi fisik lembaga serta sarana dan prasarana, selain itu juga melakukan wawancara mengenai penelitian yang akan dilaksanakan di lembaga pendidikan.

2. PPL 1

Pelaksanaan PPL satu ini dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa mampu menyusun sebuah proposal kegiatan dan proposal penelitian yang nantinya akan dilaksanakan ketika Prktek pengalaman Lapangan di lembaga berlangsung.

3. Pembekalan

Pembekalan PPL dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki bekal pengetahuan dan ketrampilan dalam melaksanakan program PPL di lembaga. Kegiatan ini bermanfaat bagi mahasiswa PPL karena dapat memberikan gambaran pelaksanaan kegiatan yang relevan dengan program PPL. Pembekalan PPL dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan di ruang Abdullah Sigit.

B. PELAKSANAAN

1. Persiapan Kegiatan dan Penelitian di PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan dan penelitian pada saat PPL, mahasiswa menyusun proposal terlebih dahulu yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, Kepala Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY, dan Kepala Sub Kepegawaian Disdikpora DIY.

a. Konsultasi

Konsultasi yang dilaksanakan mengenai proposal penelitian yang akan dilakukan, pengenalan, dan pendalaman mengenai proposal. Selain itu, pihak Balai Pemuda dan Olahraga juga melakukan pengenalan dan memperkirakan pekerjaan apa yang dapat dilakukan oleh mahasiswa. Jadi, pada saat ini mahasiswa diberikan arahan mengenai program yang akan dilaksanakan/ tugas yang akan diberikan selama PPL.

Sebelum praktik, Kepala Seksi Pemuda membagi 4 orang mahasiswa menjadi 3 tim. Masing-masing tim beranggotakan 2 dan 1 orang mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan tugas ke masing-masing seksi.

b. Praktik Kegiatan dan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan di kantor menyesuaikan dengan pekerjaan yang sedang dikerjakan oleh Staff Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY. Mahasiswa PPL diminta membantu pekerjaan dan administrasi kantor yang dirasa oleh Staff membutuhkan bantuan ketika mengerjakan tugas tersebut, diantaranya:

1. Membantu Pengarsipan surat menyurat dan dokumen di masing-masing seksi, yaitu Seksi Program dan Pengembangan, Seksi Pemberdayaan, dan Subbagian Tata Usaha. Sebelumnya, mahasiswa mendapatkan bimbingan dari

staff Tata Usaha tentang bagaimana prosedur pengarsipan surat baik secara manual maupun secara online.

2. Mengikuti kegiatan rapat untuk seminar draf bahan ajar dan ujicoba yang akan dilaksanakan mulai bulan juli – september.
3. Membagikan undangan kepada peserta, tim penyusun, pendamping dan narasumber ahli seminar draf bahan ajar dan ujicoba
4. Membantu menjadi panitia seminar draf bahan ajar dan ujicoba membangun keluarga samawa.
5. Membantu pembuatan undangan seminar draf bahan ajar dan ujicoba membangun keluarga samawa.
6. Membantu menjadi panitia seminar draf bahan ajar dan ujicoba membangun komunikasi dalam keluarga.
7. Membantu pembuatan undangan seminar draf bahan ajar dan ujicobamembangun komunikasi dalam keluarga.
8. Membantu menjadi panitia seminar draf bahan ajar dan ujicoba pendidikan karakter anak di era digital.
9. Membantu pembuatan undangan seminar draf bahan ajar dan ujicobapendidikan karakter anak di era digital.
10. Membantu menjadi panitia seminar draf bahan ajar dan ujicoba membina keluarga tanpa kekerasan.
11. Membantu pembuatan undangan seminar draf bahan ajar dan ujicoba membina keluarga tanpa kekerasan.
12. Membantu menjadi panitia seminar draf bahan ajar dan ujicoba etika dalam keluarga.
13. Membantu pembuatan undangan seminar draf bahan ajar dan ujicoba etika dalam keluarga.
14. Membantu Rapat Evaluasi untuk percetakan bahan pengadaan dari hasil seminar.

15. Penarikan PPL, penarikan PPL dilaksanakan oleh mahasiswa secara mandiri dengan melakukan pamitan kepada seluruh staff dan pimpinan di Balai Pemuda dan Olahraga DIY.

c. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian diawali dengan mencari data mengenai matriks program khususnya pada seksi program dan pengembangan untuk mengetahui waktu pelaksanaan kegiatan Pengembangan model, data diperoleh dari hasil wawancara dengan Kepala Seksi Program dan pengembangan, Kepala Seksi Pemberdayaan dan Pamong belajar BPKB serta beberapa staff pegawai di BPKB. Setelah menemui beberapa informan di Balai Pengembangan kegiatan belajar mahasiswa diinstruksikan untuk menemui Kepala Pamong belajar sebagai key informan untuk program pelatihan guru PAUD. Informasi lanjutan diperoleh dari beberapa staff dan para anggota Pamong yang lain sesuai dengan kebutuhan data dan materi yang diperlukan.

C. ANALISIS HASIL

Sebelum dilaksanakannya kegiatan pengembangan model belajar PAUD melalui pelatihan para pendidik PAUD yang dibimbing oleh pamong belajar BPKB, terlebih dahulu dilakukan beberapa kegiatan pendahuluan yang menjadi syarat utama diadakannya pelatihan dan bimbingan, diantaranya:

1. Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan harus dipersiapkan proses pelatihan dan pembimbingan. Hal ini merupakan langkah penting dari suatu proses yang saling berkaitan.

Langkah-langkah Persipan meliputi:

a) Tentukan tema persoalan akan diskusi.

Tema ini mengambil dari hasil identifikasi tentang kompetensi sosial pendidik. Metode yang digunakan disesuaikan dengan persoalan yang dihadapi oleh pendidik, seperti apakah dilakukan dengan cara diskusi, simulasi atau konseling. Masing-masing pendekatan batasan apakah masalah menyangkut pribadi atau umum. Pembimbing harus mengenali sifat masalah yang dihadapi para pendidik.

b) Membuat Perencanaan Pembimbingan

Komponen yang ditulis dalam rencana pembimbingan adalah:

1) Topik atau masalah kompetensi sosial

Pengambilan tema disesuaikan hasil identifikasi. Sifat pengambilan topik atau pokok pembimbingan tergantung pada apakah sangat pribadi sangat mendesak atau tidak. Topik yang bersifat pribadi hanya dengan konseling. Contoh kurang komunikatif sebab memiliki hubungan tidak baik salah satu orantu anak atau persoalan pribadi rumah tangga.

2) Waktu

Waktu disepakati sesuai kondisi peserta. Sebaiknya tidak mengambil waktu saat pendidik mengajar.

3) Tempat

Tempat untuk konseling pilih tempat khusus dan tidak mengetahuinya. Untuk pendekatan yang lain mengambil tempat yang nyaman supaya peserta tidak merasa dibimbing. Kriteria tempat pembimbingan

- 1) Aman
- 2) Tidak panas
- 3) Bersih

- 4) Asri
- 5) Perlu luas dan tidak penat

4) Pembimbing

Adalah petugas yang melakukan pembimbingan seperti kepala TK/penilik atau pamong belajar. Kolom ini wajib diisi oleh petugas pembimbing. Untuk mengetahui yang bertanggung jawab atas pembimbingan. Contoh: Drs. Bambang Wicaksono Penilik
.....

5) Tujuan

Tujuan yang dimaksud adalah hal –hal yang ingin dicapai dalam kegiatan pembimbingan.

Contoh kegiatan diskusi

1. Mendapatkan berbagai informasi persoalan kompetensi sosial
2. Menemukan memecahkan persoalan secara bersama

6) Metode Yang Digunakan (Diksusi, Simulasi, game atau Konseling)

Pilih salah satu metode yang digunakan. Pemilihan metode tergantung kondisi peserta.

Syarat menentukan metode pembimbingan

- 1) Bersifat klasikal atau non klasikal
- 2) Apakah persoalan pribadi atau tidak
- 3) Kondisi peserta atau gaya komunikasi peserta
- 4) Kemampuan pembimbing.

7) Media

Media adalah sarana belajar yang dapat membantu proses bimbingan misalnya, laptop, buku cerita, lembar simulasi dan sejenisnya.

8) Evaluasi

Evaluasi proses untuk melihat kemajuan setiap kegiatan pembimbingan. Masing-masing memiliki format yang berbeda.

9) Laporan

Laporan berisi topik yang dibimbing, waktu, tempat, pembimbing, pendekatan, media dan hasil bimbingan.

CONTOH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBIMBINGAN

Topik :
.....
Waktu : pukul/.....2015
Tempat :
Pembimbing :
Tujuan 1.
2.
Pendekatan Dikusi/simulasi/game/konseling*
Langkah- 1.
langkah 2.
Pembimbingan 3.
Media :
Repleksi :
Laporan :
Rencana Aksi :

*Coret salah satu

2. PELAKSANAAN PROSES PELATIHAN DAN PEMBIMBINGAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat setidaknya ada 4 kegiatan yang dilakukan oleh pembimbing, yaitu pamong belajar BPKB kepada pendidik PAUD sebagai upaya dalam pengembangan belajar, diantaranya sebagai berikut:

A. DISKUSI

a) Pengertian diskusi kelompok

Adalah salah satu bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam bimbingan. Kegiatan diskusi kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan lebih dari satu individu. Kegiatan diskusi kelompok ini dapat menjadi alternatif dalam membantu memecahkan permasalahan seorang individu.

Berdasarkan *pengertian diskusi kelompok* tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa diskusi kelompok yaitu suatu cara atau teknik bimbingan yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka, dimana setiap anggota kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk menyumbangkan pikiran masing-masing serta berbagi pengalaman atau informasi guna pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

b) Fungsi Diskusi Kelompok

- a. Untuk menyumbangkan pikiran masing-masing dalam memecahkan masalah bersama.
- b. Pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah saling bertukar pendapat, dan pembelajaran yang bersifat interaktif.

c) Bentuk Diskusi

a. *The Social Problema Meeting*

Para peserta berbincang-bincang memecahkan masalah social dikelasnya atau disekolahnya dengan harapan setiap pendidik akan

merasa terpanggil untuk mempelajari dan bertindak laku sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku.

b. The Open-Ended Meeting

Para peserta berbincang-bincang mengenai masalah apa saja yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dengan kehidupan mereka di sekolah, dengan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar mereka

c. The Educational-Diagnosis Meeting

Para peserta berbincang-bincang mengenai kompetensi mana yang belum optimal dengan maksud untuk saling mengoreksi pemahaman mereka agar masing-masing anggota memperoleh pemahaman yang baik/benar.

d) Prosedur Diskusi

i. Persiapan

- a. Koordinasi dengan lembaga atau peserta
- b. Tentukan waktu diskusi
- c. Tema atau persoalan yang akan dipecahkan
- d. Siapkan lokasi yang dijadikan tempat pertemuan
- e. Format diskusi

ii. Pelaksanaan

- a. Pemimpin diskusi membuka
- b. Do'a
- c. Pemimpin menyampaikan tema diskusi atau persoalan
- d. Tentukan bentuk diskusi sesuai persoalan yang diangkat
- e. Jika persoalan kompleks diskusi dibagi lebih satu termen
- f. Masing-masing peserta menyampaikan solusi pemecahan masalah.
- g. Pembimbing membuat kesimpulan dan memberikan instruksi untuk ditindaklanjuti

iii. Laporan

Setiap kegiatan diskusi harus membuat laporan. Tujuan memberikan gambaran menyeluruh kegiatan diskusi.

Komponen laporan paling tidak memuat

- a. Tema
- b. Waktu
- c. Tempat
- d. Pembimbing
- e. Bentuk diskusi
- f. Hasil notulen
- g. Lampiran (foto/daftar hadir)

B. SIMULASI

1) Penertian

Metode simulasi adalah suatu cara belajar mengajar yang berorientasi pada penghayatan dan ketrampilan pengaktualisasi atau mempraktekkannya dalam situasi tiruan sesuai dengan tujuan belajar.

2) Prinsip Metode Simulasi

- (a) Menguasai penggunaan metode simulasi dan prosedur pelaksanaannya
- (b) Menguasai kurikulum, modul dan tujuan belajar yang berkenaan dengan topik simulasi.
- (c) Menguasai dan memahami topik yang akan disimulasikan.
- (d) Menyusun dan memahami naskah/skenario simulasi.
- (e) Mengarahkan dan membimbing untuk mampu memainkan peran dalam simulasi
- (f) Memantau proses simulasi
- (g) Memilih dan menentukan pameran.

3) Macam-macam metode simulasi

(a) Bermain peran (*role playing*)

Dalam proses pembimbingan metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok pendidik dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh pembimbing untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan / direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

(b) Sosiodrama

Dalam pembimbingan yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orangtua, antara pendidik dengan teman kelompoknya.

(c) Permainan simulasi (*Simulasi games*)

Dalam pembimbingan pendidik bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai balajar membuat suatu keputusan.

4) Prosedur Simulasi

- a) Perancang kegiatan simulasi, antara lain merancang tata ruang, waktu, penentuan peran dan naskah.
- b) Pembimbing atau nara sumber dalam prose simulasi.
- c) Pengarah dan pemantau

C. GAME ATAU TOURNAMENT

a) Pengertian

Model pembelajaran teams games tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran peserta sebagai pembimbing sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

b) Prinsip Metode Permainan

Prinsip teams games tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

- (a) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta (student centered approach), hal ini dapat dilihat dari kegiatan peserta dalam TGT yang belajar bersama secara berkelompok dan melibatkan peserta sebagai tutor sebaya.
- (b) Pendekatan Liberal (Liberal approaches). Pendekatan ini memberikan kesempatan luas pada peserta untuk mengembangkan strategi dan keterampilan belajarnya sendiri.
- (c) Pendekatan bervariasi. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang bertolak dari konsepsi bahwa permasalahan yang dihadapi anak didik dalam belajar adalah bervariasi,
- (d) Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan pendekatan yang bervariasi yang disesuaikan dengan kondisi peserta. Sehingga dengan cara tersebut akan menjamin keterlibatan total semua peserta dan merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

c) Prosedur Permainan TGT

(a) Persiapan

- ✓ Bahan. Bahan ajar TGT adalah sama seperti bahan ajar untuk STAD. TGT juga membutuhkan satu set kartu yang diberi nomor dari 1-30 untuk tiap tiga peserta dalam kelas terbesar. TGT digunakan untuk menyajikan materi kurikulum pada pembelajaran kelompok.
- ✓ Sebelum presentasi materi dimulai, perlu disiapkan Lembar Kerja peserta yang akan dipelajari oleh kelompok kooperatif. Lembar jawaban dari LKS tersebut, satu set dengan kartu bernomor 1 – 30 atau paling sedikit 1 – 15 untuk setiap peserta dalam kelas.
- ✓ Menempatkan peserta ke dalam Tim Menempatkan peserta ke dalam tim-tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima peserta sama seperti STAD. Untuk setiap kelompok belajar kooperatif beranggotakan 4 atau 5 orang peserta yang terdiri atas peserta berkemampuan kompetensi sosial baik sampai terendah
- ✓ Untuk membentuk peserta dalam kelompok perlu dilakukan langkah-langkah sbb: a. Ranging peserta dalam kelas berdasarkan prestasi akademis dari yang tertinggi sampai pada yang berkemampuan terendah. Gunakan informasi apa saja yang dapat digunakan untuk ranking peserta tersebut. b. Menentukan jumlah anggota setiap tim, sebaiknya beranggotakan 4 orang peserta jika mungkin. Untuk menentukan banyaknya peserta dalam kelompok yang akan dibentuk, bagilah jumlah peserta dalam kelas dengan 4. Jika hasilnya bulat, misalnya: jumlah peserta 34 orang maka ada 8 kelompok yang beranggotakan 4 orang dan 2 kelompok yang beranggotakan 5 orang. c. Usahakan agar rata-rata kemampuan peserta dalam setiap kelompok relatif sama. Gunakan ranging dalam menentukan anggota kelompok.

Contoh: jika menggunakan 8 kelompok, maka kita bisa menggunakan huruf A sampai H mulai pada posisi rangking atas berilah tanda A; berikan abjad sampai seterusnya. Ketika sampai pada huruf terakhir, kembalilah lagi pemberian abjad berlawanan dengan urutan abjad yang telah dibuat. Peserta harus dicek apakah ras, etnik dan jenis kelamin telah seimbang. Tetapi jika tim yang dibentuk berdasarkan rangking kemampuan bukan atas dasar penyeimbang jenis kelamin atas suku, atur peserta supaya setiap tim mempunyai tingkat kemampuan yang relatif sama sehingga keseimbangan tim bisa tercapai. d. Isilah lembar ringkasan yang memuat nama tim. Isilah nama peserta pada tiap tim yang dibentuk. 3.

Menempatkan Peserta Pada Meja Turnamen Awal Buat satu salinan lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar ini, rangking peserta dari atas ke bawah menurut kinerja yang lalu. hitung jumlah peserta di dalam kelas anda. Jika jumlah tersebut dapat habis dibagi dengan tiga, maka seluruh meja turnamen akan memiliki tiga anggota, apabila ada anggota yang sisa , maka ada kelompok yang beranggotakan 4 orang. Dalam mengumumkan penempatan meja kepada peserta, sebut meja itu dengan meja biru, hijau dan seterusnya. Awali TGT dengan jadwal kegiatan. Setelah mengajar sebuah pelajaran, umumkan penempatan tim dan mintalah peserta menggeser meja bersama-sama untuk membuat meja-meja tim.

- ✓ Jadwal Kegiatan. TGT terdiri dari suatu siklus kegiatan pengajaran diatur seperti berikut ini: Waktu: 1-2 jam pelajaran. Ide utama: Peserta mengerjakan LKS dalam tim mereka. Bahan ajar yang dibutuhkan: Dua LKS untuk tiap tim. Dua lembar jawaban untuk tiap tim.
- ✓ Belajar Tim. Waktu: 1-2 jam pelajaran

✓ Turnamen

Waktu: Satu pertemuan kelas Ide Utama: Peserta bertanding pada meja-meja turnamen tiga peserta dengan kemampuan homogen.

Bahan turnamen yang dibutuhkan: Lembar penempatan meja turnamen dengan penempatan meja turnamen yang telah di isi.

Satu kopi lembar permainan dan kunci lembar permainan (sama seperti kuis dan kunci kuis untuk STAD) untuk tiap meja turnamen.

Satu lembar skor permainan (apendiks 6) untuk tiap meja turnamen. Satu tumpuk kartu-kartu bernomor yang sesuai dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja turnamen.

✓ Penghargaan Tim. Ide Utama: Menghitung skor tim dan menyiapkan sertifikat dan papan buletin. Sesegera mungkin setelah usai turnamen tersebut, hitung skor tim dan siapkan sertifikat tim atau menulis hasil turnamen itu untuk di umumkan pada papan buletin.

✓ Bumping

Bumping merupakan penempatan kembali peserta ke meja-meja turnamen yang baru, harus dilakukan setelah setiap turnamen berikutnya. Paling mudah melakukan bumping ketika menghitung skor tim.

✓ Pengubahan Tim. Setelah lima dan enam minggu TGT, tempatkan pada tim-tim baru g. Penggabungan TGT dengan Kegiatan-kegiatan lain. Pembimbing dapat menggunakan TGT untuk sebagian pengajaran mereka, dan metode atau model lain untuk bagian pengajaran lain.

✓ Pemberian Nilai.

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Apabila hal ini merupakan masalah yang serius, pertimbangkan yang penggunaan STAD sebagai pengganti TGT.

Untuk menentukan nilai, banyak pembimbing yang menggunakan TGT untuk evaluasi tengah semester dan tes akhir tiap semester, beberapa pembimbing memberi juga kuis setelah tiap turnamen.

- ✓ Mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta dan Kuis untuk STAD dan TGT.
- ✓ Langkah-langkah untuk mengembangkan bahan ajar untuk STAD atau TGT:

Mengembangkan LKS dan kunci LKS untuk setiap satuan pelajaran. Membuat butir sebanyak itu. Ide utamanya adalah untuk memastikan bahwa LKS tersebut memberi latihan langsung guna menghadapi kuis atau permainan. Peserta dapat bekerja pada proyek jawaban terbuka atau kegiatan pemecahan masalah sebagai pengganti LKS. Setelah dibuat sebuah LKS, juga harus segera dibuat kunci LKSnya. Peserta dapat menggunakan kunci ini untuk memeriksa sendiri jawaban mereka pada saat mereka belajar.

Mengembangkan Sebuah Permainan/ Kuis dan Kunci permainan / kuis untuk setiap Unit.

LKS yang sama dapat digunakan sebagai permainan dalam TGT dan kuis dalam STAD. Anda perlu untuk membuat kunci permainan / kuis untuk TGT, sehingga peserta dapat memeriksa jawabannya sendiri selama permainan.

(b) Pelaksanaan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah langkah (sintaks) sebagai berikut :

(1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh pembimbing pada saat awal pembelajaran. Pembimbing menyampaikan materi kepada peserta terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini pembimbing juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan peserta, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, peserta juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Pada saat penyajian materi, peserta harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu peserta bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, peserta dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan pembimbing, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

2) Belajardalam kelompok (*teams*)

Setelah penyajian materi oleh pembimbing, peserta kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi pembimbing. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 peserta yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya peserta berusaha mendalami materi yang telah diberikan

pembimbing agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Pembimbing kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Peserta lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada peserta yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada pembimbing.

Belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, karena dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama peserta. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

(3) Permainan (*Games*)

Apabila peserta telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas peserta selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Peserta yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal *game* beserta teman sekelompoknya.

(4) Pertandingan (*Tournament*)

Tujuan dari turnamen ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua peserta. Tiap-tiap peserta akan ditempatkan di meja turnamen dengan peserta dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh peserta-peserta homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk peserta dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk peserta dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk peserta dengan kemampuan di bawah peserta-peserta di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut peserta akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua peserta dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, pembimbing membuat kartu soal yang sulit untuk peserta pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Peserta yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Peserta yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan peserta dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah peserta ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

❖ Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan peserta yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Peserta yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua peserta harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (peserta yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

Tantang atau lewati. Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi

tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

Memulai putaran selanjutnya. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Peserta yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan pembimbing.

❖ Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, peserta mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh pembimbing.

Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

❖ Penghargaan Kelompok (team recognition)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
Top Scorer	40
High Middle Scorer	30
Low Middle Scorer	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

Dengan keterangan sebagai berikut: Top Scorer (skor tertinggi), High Middle scorer (skor tinggi), Low Middle Scorer (skor rendah), Low Scorer (skor terendah)

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tik Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Sedangkan pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- ✚ Pembimbing menentukan nomor urut peserta dan menempatkan peserta pada meja turnamen (3 orang,

kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.

- ✚ Peserta mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- ✚ Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- ✚ Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- ✚ Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- ✚ Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- ✚ Selanjutnya peserta berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- ✚ Setelah selesai, peserta menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
- ✚ Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah) , untuk melanjutkan turnamen, pembimbing dapat melakukan pergeseran tempat peserta berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

D. KONSELING

1) Pengertian

Adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan seorang ahli kepada individu yang mengalami masalah pada teratasi masalah yang dihadapi.

2) Prinsip Konseling Pada Pendidik Paud adalah

- a)* Memiliki kompeten bidangnya
- b)* Dilakukan dua saing berinteraksi
- c)* Tidak boleh membawa masalah dalam proses pembimbingan
- d)* Pembimbing harus loyal terhadap pekerjaan
- e)* Mengesampingkan kepentingan pribadi
- f)* Pembimbing punya prinsip asah asuh dan asih
- g)* Pembimbing punya jiwa dan karakter ; sabar, penuh kasih sayang, dan ramah
- h)* Memiliki sifat empati: memiliki rasa kepekaan terhadap kesusahan orang lain, membantu mengatasi masalah yang dihadapi anak.
- i)* Menciptakan lingkungan yang kondusif di lingkungan kerja.
- j)* Mampu membuat inovatif, contoh: Perlu ada pembaharusn peraturan , pembaharusn Ape,
- k)* Kepekaan terhadap lingkungan kerja, Contoh : peka terhadap kebersihan lingkungan,
- l)* Menengok orang yang sedang sakit bagi rekan sejawat, orang tua peserta, peserta didik dan keluarga pendidik, peserta didik yang sedang kesripanan serta menengok orang yang sedang kena musibah.
- m)* Pendidik mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak
- n)* Pendidik mampu memberikan perhatian terhadap anak, agar anak punya jiwa pemberani dan tidak memaksa anak untuk mau mengikuti keinginan pendidik.

3) Kompetensi Konselor dalam proses Pembimbingan Pendidik

PAUD

- a)* Memiliki wawasan tentang tumbuh kembang anak
- b)* Mampu menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, menarik, bersih, dan sehat bagi anak
- c)* Memahami konsep dasar tentang ilmu pendidikan anak usia dini

- d) Memiliki kemampuan dan merancang program bermain pada pendidikan anak usia dini
- e) Mampu melaksanakan kegiatan bermain yang kreatif dan inovatif untuk tumbuh kembang AUD
- f) Mampu menyusun kegiatan atau belajar dan bermain berdasarkan kelompok usia anak
- g) Mampu melatih rutinitas : Contoh belajar makan, belajar gosok gigi, belajar istirahat.
- h) Menguasai pengetahuan kesehatan gizi anak
- i) Memiliki kemampuan evaluasi tentang perkembangan aspek motorik, dan sosial emosional
- j) Memiliki wawasan tentang pengelolaan dan administrasi lembaga Paud

4) Prosedur Konseling

Prosedur konseling yang secara umum terdiri dari enam tahapan sebagai, yaitu: (A) *Identifikasi kasus*; (B) *Identifikasi masalah*; (C) *Diagnosis*; (D) *Prognosis*; (E) *Treatment*; (F) *Evaluasi dan Tindak Lanjut*.

(a) Identifikasi kasus

Identifikasikasus merupakan langkah awal untuk menemukan peserta yang diduga memerlukan layanan bimbingan dan konseling. Robinson (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) memberikan beberapa pendekatan yang dapat dilakukan untuk mendeteksi peserta yang diduga membutuhkan layanan bimbingan dan konseling, yakni :

Call them approach; melakukan wawancara dengan memanggil semua peserta secara bergiliran sehingga dengan cara ini akan dapat ditemukan peserta yang benar-benar membutuhkan layanan konseling.

Maintain good relationship; menciptakan hubungan yang baik, penuh keakraban sehingga tidak terjadi jurang pemisah antara guru pembimbing dengan peserta. Hal ini dapat dilaksanakan melalui berbagai cara yang tidak hanya terbatas pada hubungan kegiatan belajar mengajar saja, misalnya melalui kegiatan ekstra kurikuler, rekreasi dan situasi-situasi informal lainnya.

Developing a desire for counseling; menciptakan suasana yang menimbulkan ke arah kesadaran peserta akan masalah yang dihadapinya. Misalnya dengan cara mendiskusikan dengan peserta yang bersangkutan tentang hasil dari suatu tes, seperti tes inteligensi, tes bakat, dan hasil pengukuran lainnya untuk dianalisis bersama serta diupayakan berbagai tindak lanjutnya.

Melakukan analisis terhadap hasil belajar peserta, dengan cara ini bisa diketahui tingkat dan jenis kesulitan atau kegagalan belajar yang dihadapi peserta.

Melakukan analisis sosiometris, dengan cara ini dapat ditemukan peserta yang *diduga* mengalami kesulitan penyesuaian sosial.

(b) **Identifikasi Masalah**

Langkah ini merupakan upaya untuk memahami jenis, karakteristik kesulitan atau masalah yang dihadapi peserta. Dalam konteks Proses Belajar Mengajar, permasalahan peserta dapat berkenaan dengan aspek : (1) substansial – material; (2) struktural – fungsional; (3) behavioral; dan atau (4) personality.

Untuk mengidentifikasi kasus dan masalah peserta, Prayitno dkk. telah mengembangkan suatu instrumen untuk melacak masalah peserta, dengan apa yang disebut Alat Ungkap Masalah (AUM). Instrumen ini sangat membantu untuk menemukan kasus dan mendeteksi lokasi kesulitan yang dihadapi peserta, seputar aspek : (1) jasmani dan kesehatan; (2) diri pribadi; (3) hubungan sosial; (4)

ekonomi dan keuangan; (5) karier dan pekerjaan; (6) pendidikan dan pelajaran; (7) agama, nilai dan moral; (8) hubungan muda-mudi; (9) keadaan dan hubungan keluarga; dan (10) waktu senggang.

(c) Diagnosis

Diagnosis merupakan upaya untuk menemukan faktor-faktor penyebab atau yang **melatar belakangi** timbulnya masalah peserta. Dalam konteks Proses Belajar Mengajar faktor-faktor penyebab kegagalan belajar peserta, bisa dilihat dari segi input, proses, ataupun out put belajarnya. W.H. Burton membagi ke dalam dua faktor yang mungkin dapat menimbulkan kesulitan atau kegagalan belajar peserta, yaitu : (1) faktor internal; faktor yang besumber dari dalam diri peserta itu sendiri, seperti : kondisi jasmani dan kesehatan, kecerdasan, bakat, kepribadian, emosi, sikap serta kondisi-kondisi psikis lainnya; dan (2) faktor eksternal, seperti : lingkungan rumah, lingkungan sekolah termasuk didalamnya faktor guru dan lingkungan sosial dan sejenisnya.

(d) Prognosis

Langkah ini dilakukan untuk memperkirakan apakah masalah yang dialami peserta masih mungkin untuk diatasi serta menentukan berbagai alternatif pemecahannya, Hal ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan dan menginterpretasikan hasil-hasil langkah kedua dan ketiga. Proses mengambil keputusan pada tahap ini seyogyanya terlebih dahulu dilaksanakan *konferensi kasus*, dengan melibatkan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang dihadapi siswa untuk diminta bekerja sama guna membantu menangani kasus – kasus yang dihadapi.

(e) Treatment

Langkah ini merupakan upaya untuk melaksanakan perbaikan atau penyembuhan atas masalah yang dihadapi klien, berdasarkan pada keputusan yang diambil dalam langkah prognosis. Jika jenis dan sifat serta sumber permasalahannya masih berkaitan dengan sistem pembelajaran dan masih berada dalam kesanggupan dan kemampuan guru pembimbing atau konselor, maka pemberian bantuan bimbingan dapat dilakukan oleh guru atau guru pembimbing itu sendiri (intervensi langsung), melalui berbagai pendekatan layanan yang tersedia, baik yang bersifat direktif, non direktif maupun eklektik yang mengkombinasikan kedua pendekatan tersebut.

Namun, jika permasalahannya menyangkut aspek-aspek kepribadian yang lebih mendalam dan lebih luas maka selayaknya tugas guru atau guru pembimbing/konselor sebatas hanya membuat rekomendasi kepada ahli yang lebih kompeten (referal atau alih tangan kasus).

(f) Evaluasi dan Follow Up

Cara manapun yang ditempuh, evaluasi atas usaha pemecahan masalah seyogyanya tetap dilakukan untuk melihat seberapa pengaruh tindakan bantuan (*treatment*) yang telah diberikan terhadap pemecahan masalah yang dihadapi peserta.

Berkenaan dengan evaluasi bimbingan dan konseling, Depdiknas (2003) telah memberikan kriteria-kriteria keberhasilan layanan bimbingan dan konseling yaitu:

Berkembangnya pemahaman baru yang diperoleh peserta berkaitan dengan masalah yang dibahas;

Perasaan positif sebagai dampak dari proses dan materi yang dibawakan melalui layanan, dan

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta *sesudah* pelaksanaan layanan dalam rangka mewujudkan upaya lebih lanjut pengentasan masalah yang dialaminya.

Kriteria keberhasilan tampak segera, diantaranya apabila:

- ✓ Peserta (klien) telah menyadari (to be aware of) atas adanya masalah yang dihadapi.
- ✓ Peserta (klien) telah memahami (self insight) permasalahan yang dihadapi.
- ✓ Peserta (klien) telah mulai menunjukkan kesediaan untuk menerima kenyataan diri dan masalahnya secara obyektif (self acceptance).
- ✓ Peserta (klien) telah menurun ketegangan emosinya (emotion stress release).
- ✓ Peserta (klien) telah menurun penentangan terhadap lingkungannya
- ✓ Peserta (klien) telah mulai menunjukkan sikap keterbukaannya serta mau memahami dan menerima kenyataan lingkungannya secara obyektif.
- ✓ Peserta (klien) mulai menunjukkan kemampuannya dalam mempertimbangkan, mengadakan pilihan dan mengambil keputusan secara sehat dan rasional.
- ✓ Peserta (klien) telah menunjukkan kemampuan melakukan usaha –usaha perbaikan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya, sesuai dengan dasar pertimbangan dan keputusan yang telah diambilnya.
- ✓ Sedangkan kriteria keberhasilan jangka panjang, diantaranya apabila:
 - ✓ Peserta (klien) telah menunjukkan kepuasan dan kebahagiaan dalam kehidupannya yang dihasilkan oleh tindakan dan usaha-usahanya.

✓ Peserta (klien) telah mampu menghindari secara preventif kemungkinan-kemungkinan faktor yang dapat membawanya ke dalam kesulitan.

✓ Peserta (klien) telah menunjukkan sifat-sifat yang kreatif dan konstruktif, produktif, dan kontributif secara akomodatif sehingga ia diterima dan mampu menjadi anggota kelompok yang efektif.

3. STANDAR PEMBIMBING, ISI, LULUSAN, SARANA DAN PRASARANA

A. Standar Pembimbing

Pembimbing adalah pengguna pedoman. Pembimbing dapat berasal dari:

1. Penilik
2. Pamong Belajar
3. Praktisi PAUD yang telah berkompentensi sosial (lulus) dan berpengalaman dalam operasional.
4. Akademisi, atau Profesional dari perguruan tinggi,
5. Pemerhati PAUD yang berkompenten sosial

Pembimbing dipilih sesuai kriteria sebagai berikut:

1. Berkompentensi di bidangnya.
2. Mampu melakukan kegiatan pembimbingan dengan kaidah yang benar.
3. Berkontribusi nyata terhadap peningkatan mutu PAUD melalui kompetensi sosial PTK PAUD sesuai perencanaan pembimbingan.
4. Menyusun silabus bimbingan
5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Bimbingan (RPB)
6. Mau menyusun laporan pelaksanaan bimbingan
7. Diutamakan pendidikan minimal S1.

B. Standar Kompetensi Lulusan

Peserta yang telah memenuhi kompetensi sosial secara utuh yang merupakan hasil test ataupun pengukuran dinyatakan lulus. Setelah dilakukan pembimbingan terhadap peserta, kemudian dilakukan test untuk mengukur tingkat kompetensi sosial peserta. Pernyataan lulus berarti telah memenuhi kompetensi sosial. Dalam pembimbingan kompetensi sosial ini dilakukan pengukuran ataupun penilaian. Setiap selesai melakukan pembimbingan, pembimbing melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian hasil bimbingan. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan wawancara, test tulis, maupun dengan unjuk kerja tindakan nyata pasca bimbingan.

Menurut Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Kompetensi sosial guru PAUD seperti dalam tabel berikut:

KOMPETENSI	SUB KOMPETENSI
A. Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, suku, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi	1. Bersikap inklusif dan objektif terhadap anak usia dini, teman sejawat dan lingkungan sekitar dalam melaksanakan pembelajaran 2. Bersikap tidak diskriminatif terhadap anak usia dini, teman sejawat, orang tua, dan masyarakat lingkungan sekolah

KOMPETENSI	SUB KOMPETENSI
B. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun komunikasi dengan teman sejawat dan komunitas lainnya secara santun, empatik, dan efektif 2. Membangun kerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam program pengembangan anak usia dini
C. Beradaptasi dalam keanekaragaman sosial budaya bangsa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beradaptasi dengan lingkungan tempat bekerja dalam rangka meningkatkan efektivitas sebagai pendidik, termasuk memahami budaya daerah setempat 2. Melaksanakan berbagai program peningkatan kualitas pendidikan berbasis keanekaragaman sosial budaya Indonesia
D. Membangun komunikasi profesi	Menggunakan beragam media dan komunitas profesi dalam berkomunikasi dengan rekan seprofesi

Sedangkan kompetensi sosial guru pendamping dalam tabel berikut:

KOMPETENSI	SUB KOMPETENSI

KOMPETENSI	SUB KOMPETENSI
A. Beradaptasi dengan lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyesuaikan diri dengan teman sejawat 2. Menaati aturan lembaga 3. Menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitar 4. Akomodatif terhadap anak didik, orang tua, teman sejawat dari berbagai latar belakang budaya dan sosial ekonomi
B. Berkomunikasi secara efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkomunikasi secara empatik dengan orang tua peserta didik 2. Berkomunikasi efektif dan empatik dengan anak didik, baik secara fisik, verbal maupun non verbal

C. Standar Isi Pelatihan

Struktur materi pembimbingan terdiri materi yang menjadi isi pembelajaran dan bimbingan. Materi bimbingan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta bimbingan. Isi bimbingan minimal yang harus disampaikan dalam pembimbingan minimal terdiri dari:

Daftar Materi Pembimbingan

NO	Kompetensi	Indikator	Jumlah jam

			minimal
1.	Beradaptasi dengan lingkungan.	1. Menyesuaikan diri dengan teman sejawat.	2 jpl
		2. Menaati aturan lembaga.	2 jpl
		3. Menyesuaikan diri dengan masyarakat sekitar.	2 jpl
		4. Akomodatif terhadap anak didik, orang tua, teman sejawat dari berbagai latar belakang budaya dan sosial ekonomi.	4 jpl
2.	Berkomunikasi secara efektif	1. Berkomunikasi secara empatik dengan orang tua peserta didik.	6 jpl
		2. Berkomunikasi efektif dengan anak didik, baik secara fisik, verbal maupun non verbal.	8 jpl
Jumlah			24 jpl

Pembimbingan utama terdiri dari materi bimbingan di atas, namun untuk mencapai ketuntasan belajar peserta bimbingan diharapkan dapat menguasai materi berikut:

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
----	----------------------	-------------------------	--------------------

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
1	Bersikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak deskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang, dan status social ekonomi.	1. Bersikap inklusif dan obyektif terhadap peserta didik, teman sejawat dan lingkungan sekitar dalam melaksanakan pembelajaran	4 jpl
		2. Tidak bersikap deskriminatif terhadap peserta didik , teman sejawat, orang tua,peserta didik dan lingkungan sekolah karena perbedaan agama, suku, jenis kelamin, latar belakang keluarga dan status social ekonomi	4 jpl
2	Berkomunikasi secara efektif,empiris, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat	1. Berkomunikasi dengan teman sejawat dan komunitas ilmiah lainnya secara santun, empiris dan efektif.	4 jpl
		2. Berkomunikasi dengan orang tua peserta didik dan masyarakat secara santun, empiris dan efektif tentang program pembelajaran dan	4 jpl

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
		kemajuan peserta didik.	
		3. Mengikuti sertakan orang tua peserta didik dan masyarakat dalam program pembelajaran dan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik	4 jpl
3	Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah republic Indonesia yang memiliki keragaman social budaya	1. Beradaptasi dengan lingkungan tempat bekerja dalam rangka meningkatkan efektivitas sebagai pendidik, termasuk di dalam memahami bahasa daerah setempat	4 jpl
		2. Melaksanakan berbagai program dalam lingkungan kerja untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah bersangkutan.	4 jpl

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
4	Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	1. Berkomunikasi dengan teman sejawat, profesi ilmiah, dan komunitas ilmiah lainnya melalui berbagai media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan	4 jpl
		2. Mengkomunikasikan hasil-hasil inovasi pembelajaran kepada komunikasi profesi sendiri secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	4 jpl
5	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	1. Menguasai konsep dasar matematika, sains, bahasa pengetahuan social, agama, seni, pendidikan jamanai, kesehata dan gizi sebagai sarana pengembangan untuk setiap bidang pengembangan anak TK? Paud	4 jpl

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
		2. Menguasai penggunaan berbagai alat bermain, untuk mengembangkan aspek fisik, kognitif, social-emosional, nilai moral, sosial budaya, dan bahasa anak TK/Paud	4 jpl
		3. Menguasai berbagai permainan anak.	4 jpl
6	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran /bidang pengembangan yang diampu	1. Memahami kemampuan anak TK/Paud dalam setiap bidang pengembangan.	4 jpl
		2. Memahami kemajuan anak dalam setiap bidang pengembangan di TK/PAUD	4 jpl
		3. Memahami tujuan setiap kegiatan pengembangan	4 jpl
7	Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	1. Memilih materi bidang pengembangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4 jpl
		2. Mengolah materi bidang pengembangan secara	4 jpl

No	Kompetensi Inti Guru	Kompetensi Guru TK/PAUD	Jumlah Jam Minimal
		kreatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	
8	Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	1. Melakukan refleksi terhadap kinerja sendiri secara terus menerus	4 jpl
2. Memanfaatkan hasil refleksi dalam rangka peningkatan keprofesionalan		4 jpl	
3. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan		4 jpl	
4. Mengikuti kemajuan zaman dengan belajar dari berbagai sumber		4 jpl	
9	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri	1. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi	4 jpl
2. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri		4 jpl	

D. Standar Sarana dan Prasarana

Setiap penyelenggara pembimbingan harus menyediakan sarana dan prasarana secara minimal yang memadai, demi tercapainya ketuntasan belajar peserta dan tercapainya tujuan pembimbingan. Sarana dan prasaranya yang diperlukan dalam pembimbingan disesuaikan dan direncanakan dalam rancangan kegiatan pembimbingan. Sarana pembimbingan disesuaikan dengan materi bimbingan dan model bimbingan. Sarana berupa sumber belajar, bahan ajar, alat belajar, media belajar, dan sarana spesifik yang diperlukan dalam bimbingan ditentukan setelah materi bimbingan tertuang dalam silabus bimbingan dan Rancangan Pelaksanaan Bimbingan.

Adapun beberapa sarana dan prasarana umum minimal antara lain:

1. Sarana

Sarana yang sebaiknya disediakan penyelenggara kegiatan pembimbingan antara lain:

- a. Papan tulis, atau peralatan lainnya serta peralatan pendukungnya (misalnya, plano, white-board, spidol, kapur tulis, penghapus, dll)
- b. Bahan ajar berupa buku panduan, buku pelajaran, makalah atau dalam bentuk lain yang berisi materi ajar.
- c. Berbagai alat dan bahan praktik
- d. Media belajar
- e. Tempat duduk dan meja apabila diperlukan
- f. Pengeras suara apabila diperlukan
- g. Proyektor atau alat sejenis yang dipakai untuk memperjelas dalam proses pembelajaran apabila diperlukan.
- h. Sarana yang diperlukan oleh peserta berupa ATK (apabila pengelola mampu menyediakan disediakan oleh pengelola, tetapi apabila tidak, diharapkan peserta membawa sendiri).

2. Prasarana

Prasarana yang harus disediakan dalam penyelenggaraan Pembimbingan antara lain:

- a. Tempat belajar berupa ruangan atau di luar ruangan dengan perbandingan $2 - 2 \text{ m}^2$ untuk setiap peserta
- b. Prasarana pendukung lain yang dipakai untuk penciptaan kondisi, situasi, dan suasana belajar yang kondusif.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi Kebijakan Pengembangan Model Belajar PAUD Melalui Pelatihan Guru

- Pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal yang telah dibuat, yaitu menyesuaikan dengan jam dan hari yang telah ditentukan
- Proses pelatihan dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan serta mendapat bimbingan langsung dari pamong belajar BPKB.
- Standar pembimbing, isi, lulusan, sarana dan prasarana telah disusun dengan baik untuk menjamin mutu kegiatan .
- Evaluasi hasil belajar dilakukan pada saat akhir pemberian materi pembelajaran melalui ujian akhir dan penilaian tertulis lainnya.

2. Faktor-faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Kebijakan Pengembangan Model Belajar PAUD Melalui Pelatihan Guru

- Faktor penghambatnya yaitu kondisi gedung yang sudah mengalami beberapa kerusakan baik pada media pembelajaran maupun kerusakan lainnya, karena gedung baru masih dalam tahap renovasi, dan beberapa masalah ketidak hadirannya dari peserta pelatihan, yaitu guru PAUD.
- Faktor pendukungnya yaitu kualitas dan kapasitas dari para pembimbing yang sudah teruji serta mayoritas lulusan dari S2 membuat pelatihan lebih efektif.

B. Saran

Penelitian ini masih harus disempurnakan lagi agar ke depannya lebih mampu mengungkapkan permasalahan dan memberikan solusi yang lebih baik lagi. Selain itu, kualitas PPL yang akan datang diharapkan lebih meningkat dari yang sebelumnya, maka ada beberapa saran yang mungkin dapat dilaksanakan, diantaranya:

1. Pihak LPPMP (UNY)
 - a. Melakukan pembekalan yang lebih efektif dan efisien sebelum mahasiswa benar-benar diterjunkan ke lapangan sehingga mahasiswa lebih siap.
 - b. Pihak LPPMP juga diharapkan meningkatkan pengawasan dan monitoring ke tempat PPL mahasiswa.
2. Pihak Mahasiswa
 - a. Lebih peka terhadap pekerjaan yang memang dapat dilakukan dan diakomodasi di lokasi PPL.
 - b. Lebih tanggap akan kemajuan dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rohman. (2012). *Kebijakan Pendidikan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Muhammad Munadi dan Barnawi. (2011). *Kebijakan Publik di Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Banjarmasin: IKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- <http://m.detik.com/health/read/2014/08/06/173812/2655128/1301/kualitas-guru-masih-kurang-masalah-utama-paud-di-indonesia>
- <https://kertyawitaradya.wordpress.com/2010/01/26/tinjauan-teoritis-implementasi-kebijakan-publik/>
- <http://eprints.uny.ac.id/18595/4/e.%20Bab%202%2009417144028.pdf>
- www.bpkb.jogyaprov.go.id

LAMPIRAN



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN 2016

NAMA LEMBAGA : BPKB DIY

ALAMAT LEMBAGA: Jl. Sorowajan Baru No.1, Banguntapan, Bantul,
DIY

No.	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu								Jml Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VI I	VI II	
	A. Program Individu									
1	Sosialisasi Perguruan Tinggi									
	a. Pertemuan sosialisasi perguruan tinggi	4								4
	b. Menyusun proposal program PPL	2	2	2	2	2	2	2	2	16
	c. Menyusun matrik program PPL	1	1	3						5
2	Program Penelitian: Implementasi Kebijakan Pengembangan Model Belajar PAUD Melalui Pelatihan Guru									
	a. Persiapan	5								5
	b. Observasi	2		2		2			2	8
	c. Pelaksanaan	2	5	5	5	5	5	10	10	47
	d. Evaluasi dan tindak lanjut								5	5
3	Program Kegiatan: Seminar draf bahan ajar dan ujicoba									

.	pengembangan model								
4	Seminar draf bahan ajar dan ujicoba "Membangun keluarga SAMAWA"								
	a. Persiapan	2							2
	b. Pelaksanaan	2			2				4
5	Seminar draf bahan ajar dan ujicoba "Membangun komunikasi dalam keluarga"								
	a. Persiapan	2							2
	b. Pelaksanaan	2			2				4
6	Seminar draf bahan ajar dan ujicoba "Pendidikan karakter anak di era digital"								
	a. Persiapan	2							2
	b. Pelaksanaan	2			2	2			6
7	Seminar draf bahan ajar dan ujicoba "Membina keluarga tanpa kekerasan"								
	a. Persiapan	2							2
	b. Pelaksanaan	2				2			4
8	Seminar draf bahan ajar dan ujicoba "Etika dalam keluarga"								
	a. Persiapan	2							2
	b. Pelaksanaan	2				2			4
	B. Program Tambahan								
1	Rapat Pembinaan Pegawai								

.									
	a. Persiapan			1					1
	b. Pelaksanaan			2					2
2	Rapat kegiatan seminar draf bahan ajar dan ujicoba								
	a. Persiapan	1							1
	b. Pelaksanaan	2							2
3	Pembuatan undangan peserta dan narasumber seminar draf bahan ajar dan uji coba								
	a. Persiapan		1			1			2
	b. Pelaksanaan		3			3			6
4	Penarikan PPL							2	2
	Jumlah Jam	19	32	15	7	19	13	12	21

Yogyakarta, September 2016

Mengetahui:

Penyusun

Kepala Kepegawaian

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

Yun Arif Hidayat, SH

Lusila Andriyani P, M.Hum

Tato Roval Sambora

NIP: 196006061992031005

NIP: 195910301987022001

NIM. 13110241031

2	Jumat, 22 Juli 2016	Membuat Undangan untuk peserta kegiatan seminar draf dan bahan ajar	Tercetaknya 30 undangan untuk peserta seminar draf bahan ajar		
---	---------------------	---	---	--	--

Minggu 2					
3	Senin, 25 Juli 2016	Membuat Undangan untuk Narasumber kegiatan seminar draf bahan ajar	Tercetaknya 5 undangan untuk Narasumber kegiatan seminar draf bahan ajar		
4	Kamis 28 Juli 2016	Membagikan seluruh undangan untuk peserta dan narasumber kegiatan seminar draf dan bahan ajar	Tersebar nya seluruh undangan untuk peserta dan narasumber kegiatan seminar draf dan bahan ajar	Menemui kesulitan terkait penyampaian undangan karena ketika undangan diberikan sebagian peserta dan narasumber tidak ada di rumah/lembaga	Memberikan undangan di kemudian hari.

Minggu 3					
5	Rabu 3 Agustus 2016	Membagikan undangan yang belum tersampaikan baik kepada peserta seminar maupun narasumber	Terselesaikannya pembagian undangan untuk seluruh peserta dan narasumber kegiatan seminar draf bahan ajar		

--	--	--	--	--	--

Minggu 4					
6	Senin, 8 Agustus 2016	Seminar draf bahan ajar membangun keluarga samawa	Menjadi panitia kegiatan seminar draf bahan ajar membangun keluarga samawa	Beberapa hal tidak dimengerti di hari pertama mengikuti seminar draf bahan ajar	Menyesuaikan dengan keadaan
7	Selasa, 9 Agustus 2016	Seminar draf bahan ajar membangun komunikasi dalam keluarga	Menjadi panitia kegiatan seminar draf bahan ajar membangun komunikasi dalam keluarga	Peserta yang hadir kurang maksimal	Menyesuaikan dengan keadaan

Minggu 4					
8	Rabu, 10 Agustus 2016	Seminar draf bahan ajar pendidikan karakter anak di era digital	Menjadi panitia kegiatan seminar draf bahan ajar pendidikan karakter anak di era digital	Materi yang difotocopy terlambat jadi sehingga menghambat jalannya kegiatan	Mengisi dengan materi lisan

9	Kamis, 11 Agustus 2016	Seminar draf bahan ajar pendidikan tanpa kekerasan	Menjadi panitia kegiatan seminar draf bahan ajar pendidikan tanpa kekerasan	Keterbatasan waktu karena bertabrakan dengan jadwal kegiatan yang lain	Menyesuaikan dengan keadaan dengan efisiensi waktu
---	------------------------	--	---	--	--

Minggu 4					
10	Jumat, 12 Agustus 2016	Seminar draf bahan ajar etika dalam keluarga	Menjadi panitia kegiatan seminar draf bahan ajar seminar draf etika dalam keluarga	Ketidak hadirannya narasumber sehingga pemberian materi kurang maksimal	Memberikan materi secara singkat untuk kemudian dipelajari kembali secara lebih lanjut

Minggu 5					
11	Selasa 16, Agustus 2016	Rapat pembinaan pegawai	Mengikuti rapat pembinaan pegawai yang dipimpin langsung oleh Drs. Bambang Irianto selaku kepala BPKB		

12	Kamis, 18 Agustus 2016	Rapat persiapan ujicoba seminar draf bahan ajar	Kegiatan seminar draf bahan ajar yang telah dilakukan kemudian akan diujicobakan kembali pada minggu selanjutnya.	Menyesuaikan jadwal dengan kegiatan yang lainnya, serta revisi dari materi seminar draf bahan ajar	Memanfaatkan efisiensi waktu di setiap kegiatan seminar draf bahan ajar, serta memperbaiki materi sesuai pembetulan dari beberapa peserta seminar
----	------------------------	---	---	--	---

Minggu 6					
13	Senin, 22 Agustus 2016	Seminar draf ujicoba membangun keluarga samawa	Menjadi panitia kegiatan seminar ujicoba membangun keluarga samawa	Kehadiran peserta banyak yang terlambat sehingga waktu menjadi sedikit mundur	Menyesuaikan dengan keadaan
14	Selasa, 23 Agustus 2016	Seminar draf ujicoba membangun komunikasi dalam keluarga	Menjadi panitia kegiatan seminar ujicoba membangun komunikasi dalam keluarga	Peserta yang hadir kurang maksimal	Menyesuaikan dengan keadaan

Minggu 6					

15	Rabu, 24 Juli 2016	Seminar draf ujicoba pendidikan karakter anak di era digital	Menjadi panitia kegiatan seminar ujicoba pendidikan karakter anak di era digital	Cuaca sedang hujan sehingga peserta yang hadir kurang maksimal	Menyesuaikan dengan keadaan
16	Kamis, 25 Juli 2016	Seminar draf ujicoba pendidikan tanpa kekerasan	Menjadi panitia kegiatan seminar ujicobapendidikan tanpa kekerasan	Terjadi mati listrik ketika kegiatan dilaksanakan, sehingga sedikit mengganggu penyampaian materi	Melaksanakan kegiatan secara manual tanpa menggunakan media elektronik, dan membuka jendela supaya tidak panas karena AC mati

Minggu 6					
17	Jumat, 26 Agustus 2016	Seminar draf ujicoba etika dalam keluarga	Menjadi panitia kegiatan seminar ujicobaetika dalam keluarga	Peserta yang hadir kurang maksimal Menyesuaikan dengan keadaan	Menyesuaikan dengan keadaan

Minggu 7					

18	Senin, 29 Agustus 2016	Membuat seluruh laporan dan SPJ kegiatan seminar draf bahan ajar dan ujicoba yang telah dilaksanakan	Tersusunnya seluruh laporan dan SPJ kegiatan seminar draf bahan ajar dan ujicoba yang telah dilaksanakan	Penyusunan segala kelengkapan yang rumit membutuhkan ketelitian dan waktu yang banyak untuk menyelesaikannya	Bekerjasama dengan semua pegawai seksi terkait untuk menyelesaikannya

Minggu 8					
19	Kamis, 8 September 2016	Mengumpulkn data penelitian PPL	Mengumpulkan data sesuai proposal penelitian dari beberapa informan terkait agar data yang dibutuhkan didapatkan dengan tepat	Ketidaksesuaian antara data yang diharapkan dengan yang didapat	Mencari data dengan teknik <i>snowball</i> untuk mengumpulkan data yang diperlukan

Minggu 9					
20	Kamis 15, September 2016	Penarikan PPL	Meminta penilaian kepada instruktur PPL dan seluruh pegawai seksi program dan pengembangan melalui instrumen yang telah diberikan oleh kampus	Kurang jelasnya info penarikan sehingga sedikit membingungkan	Menanyakan informasi kepada rekan-rekan PPL yang lain

Yogyakarta, September 2016

Mengetahui:

Penyusun

Kepala Kepegawaian

Dosen Pembimbing

Mahasiswa

Yun Arif Hidayat, SH

Lusila Andriyani P, M.Hum

Tato Roval Sambora

NIP: 196006061992031005

NIP: 195910301987022001

NIM. 13110241031