

**LAPORAN PELAKSANAAN**  
**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN**  
**SEMESTER KHUSUS TAHUN AKADEMIK 2013/2014**  
**Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta**



**Disusun Oleh:**

**NAMA : M.Wahyu Imansyah K**  
**NIM : 11105241020**  
**PRODI : Teknologi Pendidikan**

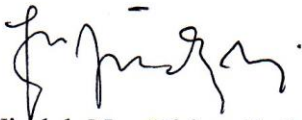
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**2014**

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

Nama Mahasiswa : Wahyu Imansyah  
NIM : 11105241020  
Disahkan pada :  
Hari : Rabu  
Tanggal : 24 September 2014

Mengetahui,

Pembimbing I PPL BPMRP



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

Pembimbing II PPL BPMRP



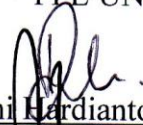
Ari Ansyah Nurul Huda, S.Pd  
NIP. 19811128 200501 1 001

Kordinator PPL BPMRP



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

PPL UNY



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

Menyetujui,  
Kepala BPMRP



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

## **ABSTRAK**

Program Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan secara terpadu bersama Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada semester khusus tahun 2014 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 BPMRP. BPMRP ini merupakan lembaga yang memproduksi media audio baik untuk umum maupun untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus. Pada awal kegiatan PPL ini dimulai dengan observasi yang menghasilkan beragam data/informasi yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam membuat program kerja baik kelompok maupun individu. Praktek yang berlangsung selama kurang lebih 2,5 bulan ini diisi dengan pelaksanaan berbagai program kelompok maupun program individu yang telah terlaksana di lembaga. Program kerja tersebut meliputi program kelompok yaitu: i) Seminar Nasional, dan ii) Evaluasi Model, Produksi Media Audio, Pengembangan Modul. Sedangkan program individu yang telah dilaksanakan adalah i) Pembuatan Naskah ENSIPOP Asal-Usul dan Penemuan, ii) Evaluasi Program MAPAUD iii) Serta program penunjang yaitu pengisi suara dalam produksi program MAJUNETRA, CERDIKTERA dan SPLASH. Dari beberapa program yang terlaksana tersebut dapat disimpulkan bahwa program kerja praktikan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun lembaga.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada para mahasiswa PPL UNY 2014, sehingga dapat menyelesaikan program PPL beserta laporannya. Laporan ini dapat disusun dengan baik sebagai bentuk pertanggungjawaban mahasiswa terhadap PPL yang telah dilaksanakan mulai tanggal 1 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014 yang bertempat di BPMR.

Penyusunan laporan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan kegiatan PPL di lapangan. Kegiatan ini merupakan suatu langkah awal untuk terjun ke masyarakat, sekolah atau pun lembaga. Dengan adanya PPL ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi mahasiswa agar siap masuk dalam dunia kerja dan masyarakat. Sehingga tidak hanya teori yang dipelajari tetapi juga praktek yang benar-benar nyata dan bermanfaat. Dengan kegiatan ini mahasiswa diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran, tenaga dan ilmu pengetahuan dalam perencanaan dan pelaksanaan program pengembangan dan pembangunan sekolah.

Keberhasilan seluruh program PPL merupakan hasil dari kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu praktikan ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan kegiatan PPL tanpa suatu halangan apapun.
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan kegiatan PPL tahun 2014.
3. UPPL yang telah menyelenggarakan PPL 2014, atas bekal yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL.
4. Drs. Aristo Rahadi, M.Pd, selaku Kepala Lembaga BPMR Terimakasih atas kesempatan yang telah diberikan.
5. Deni Hardianto, M.Pd, Dosen Pembimbing Lapangan. Terimakasih atas nasihat, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan selama kegiatan PPL.

6. Seluruh para karyawan dan staff BPMPR yang telah banyak mengarahkan.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa restu dan semangat serta memberikan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan PPL.
8. Teman-teman PPL 2014 BPMPR. Terimakasih atas kerjasama, semangat dan bantuan, serta setiap hal yang telah kita lewati bersama selama pelaksanaan kegiatan PPL ini.
9. Serta semua pihak yang telah ikut serta membantu selama pelaksanaan Kegiatan PPL ini yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, dan kami ucapkan banyak terimakasih.
10. Terimakasih buat cinta dan harapan yang telah membuat segalanya mudah dan lebih indah untuk menjalankan segala kegiatan.

Penulis menyadari jika dalam penyusunan laporan PPL ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu kami berharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini untuk perbaikan di masa yang akan datang. Dan akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Bantul, 17 September 2014

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Analisis Situasi .....	1
B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL .....	3
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL .....	5
A. Persiapan Program PPL .....	5
B. Pelaksanaan Program PPL .....	6
C. Analisis Hasil Dan Hambatan Program PPL .....	9
BAB III. PENUTUP .....	12
A. Kesimpulan .....	12
B. Saran .....	12
LAMPIRAN .....	vii

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Pendidikan merupakan tonggak keberhasilan bangsa. Pendidikan juga merupakan sebuah syarat bagi sebuah bangsa untuk menuju suatu kemajuan era dan pemikiran-pemikiran kritis untuk menjadi bangsa yang lebih baik. Saat ini pendidikan di Indonesia telah terpengaruh oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya metode-metode pembelajaran yang muncul yang diciptakan oleh guru atau orang-orang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi atau motivasi siswa dalam belajar.

Banyaknya metode-metode pembelajaran yang muncul dikhususkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap momok menakutkan bagi siswa. Tapi bagaimana jika seseorang yang diajar menyandang kelainan fisik? Seperti misalnya adalah orang yang menyandang tuna netra, hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa metode yang sama belum tentu efektif untuk bisa menyelesaikan masalah yang terjadi.

Untuk itu pada tanggal 11 September 1980 berdasarkan Kepmendikbud Nomor 222g/O/1980 secara resmi lembaga BPMR Yogyakarta (Balai Produksi Media Radio) didirikan. Kemudian tanggal 18 Juli 2003 berdasarkan Kepmendiknas Nomor 103/O/2003 BPMR bertambah fungsi menjadi BPMR Yogyakarta (Balai Pengembangan Media Radio). Lalu pada tanggal 17 April 2012 berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2012 BPMR mengalami penyempurnaan nama yaitu menjadi BPMRP (Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan). Sedangkan tugas dan fungsi BPMR adalah sebagai berikut:

## **1. Tugas**

- ✓ Melaksanakan pengkajian dan pengembangan media radio untuk pendidikan.

## **2. Fungsi**

- ✓ Pengkajian model media radio untuk pendidikan.
- ✓ Perancangan model media radio untuk pendidikan.
- ✓ Pembuatan model media radio untuk pendidikan.
- ✓ Pengelolaan sarana dan peralatan media radio.
- ✓ Fasilitasi pengembangan model dan pemanfaatan media radio untuk pendidikan.
- ✓ Pelaksanaan urusan ketatausahaan balai.

## **3. Misi**

BPMR sebagai institusi yang terpercaya dan pusat unggulan dalam pengembangan dan pemberdayaan media audio pendidikan. Sementara itu misi BPMRP adalah:

- ✓ Memproduksi media radio/audio guna meningkatkan ketersediaan bahan ajar untuk pendidikan.
- ✓ Menyelenggarakan siaran radio pendidikan untuk melayani peserta didik di daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional.
- ✓ Mengembangkan model media radio/audio pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan.
- ✓ Mengkaji dan merancang model media radio/audio dengan format khusus sesuai karakteristik siswa berkebutuhan khusus.
- ✓ Mengelola sarana prasarana dan bahan media radio/audio untuk memastikan sasaran didik dapat memanfaatkan program media radio/audio untuk pendidikan.



## B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan PPL UNY 2014 dilaksanakan selama  $\pm$  2,5 bulan terhitung mulai tanggal 7 Juli sampai 17 September 2014, adapun jadwal pelaksanaan kegiatan PPL UNY 2014 di BPMRP dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat
1	Observasi pra PPL	25 Februari 2014	BPMRP
2	Penyusunan program kerja PPL kelompok dan individu	1 Maret 2014 – 30 Juni 2014	Lap TP FIP UNY
3	Penyerahan Tim PPL UNY	11 Maret 2014	Lap TP FIP UNY
4	Penerjunan PPL	07 Juli 2014	BPMRP
5	Pelaksanaan program kerja PPL	08 Juli 2014 10 September 2014	BPMRP
6	Penyelesaian laporan PPL	15 September 2014	BPMRP
7	Penarikan Mahasiswa PPL	17 September 2014	BPMRP

**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPL UNY 2014**

Berdasarkan analisis situasi tersebut maka dapat dirumuskan rancangan program yang akan dilaksanakan selama PPL berlangsung. Rumusan program-program yang disusun tentunya bertujuan untuk kemajuan BPMRP. Perumusan program-program ini mengacu kepada hasil observasi yang dilakukan kelompok maupun individu, serta permintaan atau kebutuhan insidental dari lembaga. Program-program tersebut terbagi menjadi program kelompok, program individu, dan program tambahan. Program kelompok. Berikut adalah program kerja yang telah terbentuk baik program kelompok, individu maupun tambahan:

## **1. Program Kelompok**

- Seminar Nasional
- Evaluasi Model
- Produksi Media Audio
- Pengembangan Modul

## **2. Program Individu**

### **a. Program Utama**

- Membuat Nasakah ENSIPOP : Penemuan Dan Asal-Usul
- Evaluasi Program MAPAUD : Tentang Permainan

### **b. Program Penunjang**

- Pengisi Suara Produksi Program
  - CERDIKTERA
  - SPLASH
  - BAHTERA

## **3. Program Insidental**

- Product Packing

Program diatas adalah program yang telah kita buat dan kita kerjakan selama kegiatan PPL berlangsung di BPMRP. Untuk lebih detailnya tentang program yang dilaksanakan selama PPL di BPMRP akan dijelaskan pada bab berikutnya.

## **BAB II**

# **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

### **A. Persiapan Program PPL**

Tahap awal persiapan secara umum yang dilakukan sebelum melaksanakan PPL di BPMRP adalah observasi, pembuatan program kerja dan matriks, bimbingan kepada dosen pembimbing lapangan, pembekalan dari pihak universitas, dan penyerahan serta penerjunan langsung PPL. Pertama yaitu observasi. Observasi yang dilakukan beberapa kali dalam bulan Februari hingga awal Maret ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperbaiki, ditambah, dan dimanfaatkan serta untuk mengetahui program kerja yang ada di lembaga. Setelah adanya observasi maka diperoleh berbagai data yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan program kerja baik kelompok maupun individu. Program kerja yang telah disusun juga dikonsultasikan kepada dosen pembimbing lapangan agar nantinya program tersebut bermanfaat bagi lembaga dan juga bagi mahasiswa.

Secara teknis persiapan khusus yang dilakukan dalam melaksanakan program kerja individu adalah sebagai berikut:

#### **1. Pembuatan Naskah ENSIPOP**

- a. Berdoa kepada tuhan agar diberikan segala kemudahan dan kelancaran saat akan membuat naskah.
- b. Setelah itu memikirkan judul yang tepat akan membuat naskah.
- c. Memikirkan ide naskah baik dari segi jalan cerita ataupun dari segi sound effect.
- d. Menganalisis secara teliti naskah untuk kesesuaian karakter.

#### **2. Evaluasi Program MAPAUD**

- a. Berdoa terlebih dahulu kepada tuhan agar diberikan kemudahan saat melakukan evaluasi.
- b. Mempersiapkan media audio yang akan dipakai untuk melakukan evaluasi.

- c. Membuat kondisi kelas yang menyenangkan agar anak selalu merasa nyaman dan bisa mengikuti intruksi yang ada di media audio tersebut dengan ceria agar evaluasi media bisa berjalan lancar.

### **3. Pengisi Suara Produksi Program Audio: CERDIKTERA, SPLASH, BAHTERA**

- a. Berdoa terlebih dahulu kepada Tuhan agar diberikan segala kemudahan.
- b. Mempelajari naskah yang digunakan untuk produksi program.
- c. Belajar untuk menguasai karakter yang telah ditentukan.

### **4. Produk Packing**

- a. Mempersiapkan semua yang diperlukan untuk produk packing seperti Cover CD, Tempat CD dan Sticker Labeling CD.
- b. Mengkelompokkan Cover CD dan Sticker sesuai yang telah ditentukan.

## **B. Pelaksanaan Program PPL**

Berikut adalah pelaksanaan program kerja individu PPL di BPMRP:

### **1. Pembuatan Naskah ENSIPOP**

ENSIPOP adalah salah satu program yang dibuat oleh BPMRP untuk mahasiswa PPL sebagai sarana untuk menciptakan kreasi naskah media audio. ENSIPOP merupakan kepanjangan dari ENSIKLOPEDIA POPULER yang memiliki dua latar tema yaitu:

#### **a. Asal-Usul**

Asal-usul adalah salah satu bagian latar tema dari ENSIPOP yang didalam pembuatannya menceritakan tentang terjadinya suatu hal. Tapi yang membedakan asal-usul ENSIPOP dari asal-usul yang biasanya adalah ENSIPOP tidak menceritakan asal-usul yang berhubungan dengan legenda ataupun mitos seperti terjadinya gunung tangkuban perahu, melainkan asal-usul yang sifatnya ilmiah seperti asal-usul terjadinya petir.

### **b. Penemuan**

Penemuan adalah latar tema dari ENSIPOP yang kedua yang didalam pembuatan naskahnya menceritakan tentang penemuan atau penemu yang artinya menceritakan sejarah seseorang yang menemukan suatu hal. ENSIPOP dalam aturan pembuatan naskahnya berbeda dari ENSIPOP asal-usul yang dimana jika asal-usul isi naskahnya berupa percakapan antara dua orang atau lebih sedangkan ENSIPOP penemuan lebih mengutamakan cerita narasi atau percakapan satu orang.

### **Waktu Pelaksanaan**

Untuk waktu pengerjaan pembuatan naskah ENSIPOP ini waktunya dimulai saat pelaksanaan PPL berlangsung. Untuk batas waktu pengerjaannya tidak ditentukan, maksudnya jika pembuatan naskah telah selesai maka bisa segera diberikan kepada koordinator PPL untuk di nilai dan jika masih terdapat kekurangan akan dilakukan revisi.

## **2. Evaluasi MAPAUD**

Evaluasi MAPAUD adalah program yang dibuat oleh mahasiswa PPL dengan kerjasama BPMRP. Kegiatan ini dikerjakan secara individu dimana saya mendapatkan salah satu program MAPAUD dengan tema “Permainan”. Terdapat beberapa latar tema program MAPAUD yaitu:

- a. MAPAUD Cerita**
- b. MAPAUD Cerita Dan Permainan**
- c. MAPAUD Bermain Sambil Bernyanyi**
- d. MAPAUD Cerita Dan Nyanyian**
- e. MAPAUD Nyanyian**
- f. MAPAUD Senam Fantasi**
- g. MAPAUD Permainan**

MAPAUD sendiri memiliki kepanjangan Media Audio Pendidikan Anak Usia Dini. Media pada prinsipnya memberikan sebuah pembelajaran yang mengacu pada perkembangan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik serta Emosional Sosial.

### **Waktu Pelaksanaan**

Untuk waktu pelaksanaan kegiatan evaluasi MAPAUD ini tepat pada tanggal 9 Bulan September 2014 di TK Kanisius Serowajan. Untuk bukti lengkapnya terdapat surat keterangan atau bukti telah selesai melakukan evaluasi yang akan dicantumkan didalam lembar lampiran.

### **3. Pengisi Suara Produksi Program Audio: CERDIKTERA, SPLASH, BAHTERA**

Kegiatan ini merupakan program tambahan individu yaitu menjadi talent atau pengisi suara produksi program audio, program itu meliputi:

- **CERDIKTERA**
- **SPLASH**
- **BAHTERA**

Ketiga program audio yang di produksi oleh BPMRP adalah produk baru yang sedang dikembangkan, maka produk ini dijanjikan dalam pengedaran dan pengujiannya ke berbagai daerah akan selesai tepat pada bulan september 2014. Hal lain tentang produksi ketiga program audio diatas adalah pemilihan karakter yang sesuai untuk pengisi suara adalah harus bisa menguasai karakter suara sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Jadi sebelum memulai take audio para crew memberikan arahan atau breffing secara teknis tentang bagaimana cara membuat talent mampu menguasai karakter yang diperankannya.

### **Waktu Pelaksanaan**

Untuk waktu pelaksanaan pembuatan ketiga produk audio untuk penyeleksian suara pada talent yang nantinya akan di gunakan sebagai pengisi suara mulai tanggal 10-12 Juli 2014. Sedangkan ketika telah masuk ke tahap produksi untuk pengambilan suara dimulai sejak tanggal 14-31 Juli 2014. Kemudian setelah selesai pengambilan memasuki masa editing yang dimulai dari bulan Agustus 2014 dan terakhir masuk ke dalam tahap produksi sekaligus packing tepat pada awal bulan September 2014.

#### **4. Produk Packing**

Terakhir dari kegiatan individu ini adalah dengan adanya program penunjang. Program penunjang yang telah dilaksanakan ini yaitu produk packing. Produk packing adalah kegiatan mempacking hasil dari produksi program audio yang telah diproduksi oleh BPMRP, baik itu CERDIKTERA, MAJUNETRA ataupun SPALSH. Kegiatan yang ada didalamnya adalah memasukkan sampul depan ke wadah kaset dan penempelan sticker label ke kaset atau *disc*.

##### **Waktu Pelaksanaan**

Untuk waktu penyelesaian kegiatan tambahan ini tidak begitu sulit. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan ini yaitu selama dua hari berturut-turut. Setelah selesai melakukan kegiatan ini, barulah melakukan proses penghitungan jumlah produk yang telah diproduksi serta dikelompokkan sesuai dengan judul programnya.

#### **C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Hambatan Program PPL**

##### **1. Analisis Hasil Pelaksanaan Program**

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja PPL individu dapat dianalisis bahwa pelaksanaan program-program tersebut telah berjalan dengan baik. Hal tersebut diperkuat dengan pencapaian indikator pelaksanaan program, yaitu:

##### **a. Pembuatan Naskah ENSIPOP (Ensiklopedia Populer)**

1. Naskah yang dibuat telah sesuai dengan karakter yang ditentukan.
2. Untuk naskah ENSIPOP Penemuan telah dibuat dengan alur cerita narasi sedangkan ENSIPOP Asal-Usul dibuat dengan alur cerita percakapan.
3. Naskah ENSIPOP baik Asal-Usul ataupun Penemuan harus diproduksi menjadi media audio tapi dengan syarat naskah tersebut telah lolos uji dan pengujinya adalah pihak dari lembaga BPMRP.

##### **b. Evaluasi MAPAUD**

1. Proses Evaluasi berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Secara garis besar media audio yang dibuat telah memenuhi syarat kelayakan sebagai suplemen belajar untuk anak-anak Paud.

2. Selama proses evaluasi media, objek sasaran selalu bisa mengikuti intruksi yang ada pada media audio tersebut.
3. Media audio yang dibuat oleh BPMRP telah bisa memberikan suplemen belajar pada anak terbukti dengan hasil wawancara dengan salah satu murid yang mengatakan suka sekali dengan cara belajar menggunakan media audio tersebut.

**c. Pengisi Suara Produksi Program Audio: CERDIKTERA, SPLASH, BAHTERA**

1. Selama pembuatan media audio baik program CERDIKTERA, SPLASH ataupun BAHTERA dalam proses pengambilan suara bisa berjalan dengan lancar.
2. Tidak begitu mengalami kesulitan untuk menyesuaikan karakter yang diperankan dari masing-masing naskah yang telah diberikan.
3. Secara teknis alat yang dipakai untuk pengambilan suara bisa digunakan tanpa mengalami gangguan. Beberapa pihak BPMRP merasa puas dengan dengan usaha yang diberikan baik secara penguasaan karakter ataupun kelancaran dalam membaca naskah yang telah diberikan.

**d. Produk Packing**

1. Semua produk hasil kerja keras mahasiswa PPL dan BPMRP dalam proses packing telah berjalan dengan lancar tanpa hambatan.
2. Media audio telah diuji cobakan secara teknis di bagian pemeriksaan untuk membuktikan apakah terjadi *error* atau tidak.
3. Semua produk yang dibuat telah terkumpul sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan yaitu dalam satu box kardus terdapat 24 Disk dan 1 Disk Master, produk juga telah dikelompokkan sesuai dengan nama atau label masing-masing.



## **2. Hambatan Kegiatan PPL**

### **a. Hambatan Dalam Pelaksanaan Program PPL**

- 1) Terdapat kesulitan pencarian ide dalam pembuatan naskah ENSIPOP sehingga naskah yang dibuat harus melakukan revisi secara berkala.
- 2) Dalam pelaksanaan evaluasi MAPAUD kendala yang terjadi adalah kadang-kadang beberapa anak tidak memperhatikan media audio yang diberikan sehingga membuat keadaan menjadi tidak kondusif dan membuat anak yang awalnya serius mendengarkan menjadi ikut-ikutan bermain.
- 3) Proses pengisian suara untuk program yang dibuat oleh BPMRP yang menjadi hambatan adalah pertama kali rekaman yaitu menghilangkan rasa kurang percaya diri karena malu sebab takut suaranya dibilang jelek.
- 4) Produk Packing yang telah dilaksanakan memang tidak mengalami hambatan hanya saja terdapat sedikit masalah teknis yaitu terjadi kekurangan jumlah kaset CD.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pelaksanaan PPL ini membuahkan hasil yang luar biasa khususnya bagi saya sendiri. Karena dari menjalankan PPL ini saya menjadi lebih tahu tentang dunia kerja. Dalam kegiatan ini, mahasiswa secara langsung menerapkan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki dan diperoleh selama di bangku kuliah. Mahasiswa melalui berbagai proses dalam merencanakan dan melaksanakan program kerja seperti observasi dan bimbingan kepada dosen pembimbing lapangan. Pelaksanaan program kerja juga tidak luput dari persiapan, pelaksanaan, dan analisis hasil serta hambatan. Dari beberapa rancangan program kerja, yang telah terlaksana adalah program: i) Pembuatan Naskah ENSIPOP, ii) Evaluasi Program MAPAUD, iii) Pengisi Suara Produksi Program Audio: CERDIKTERA, BAHTERA, Dan SPLASH dan iv) Produk Packing. Kegiatan ini juga tidak terlepas dengan adanya hambatan yang ditemui. Dari Pelaksanaan program ini melatih mahasiswa untuk bertanggung jawab atas tugas yang diemban atau yang ditanggungnya.

#### **B. Saran**

1. Sebaiknya untuk akses internet khususnya WiFi diberi kenyamanan, kelancaran dan jangan dibatasi kuota agar anggota PPL UNY yang membutuhkan koneksi jaringan internet untuk mencari referensi bisa bekerja dengan nyaman.
2. Untuk memberikan tempat PPL yang sesuai dengan divisi yang ada di BPMRP agar kita bisa lebih fokus dengan kerja yang sudah ditentukan dari masing-masing divisi. Sehingga waktu PPL tidak terbuang dengan sia-sia. Hal semacam itu membuat mahasiswa PPL bingung untuk mengisi catatan harian karena tidak ada kejelasan program kerja diluar program yang dibuat Mahasiswa PPL.

# LAMPIRAN



MATRIK PELAKSANAAN PROGRAM KERJA PPL UNY  
TAHUN 2014

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA

: Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan  
: Jl. Sorowajan No.367, Banguntapan, Bantul

M.Wahyu Imansyah K  
11105241020

No	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam Per Minggu												Jumlah Jam	Keterangan
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII		
<b>PROGRAM KELOMPOK</b>															
<b>Seminar</b>															
1.	a. Persiapan	10	3	15	5		9	32						74	Membuat Proposal, Mencari Pembicara, Mencari Tempat, Mencari Sponsorsip
	b. Pelaksanaan								6					6	Seminar Diselenggarakan
	c. Evaluasi								2					2	Mengevaluasi Kegiatan Seminar
<b>Evaluasi Model</b>															
2.	a. Persiapan	6								15	15			36	Menyiapkan Media, Obsevasi dan Pertanyaan Wawancara
	b. Pelaksanaan											4		4	Melakukan Evaluasi Majunetra di SLB Yakatunis
	c. Evaluasi												15	15	Menulis Laporan
<b>Modul</b>															
3.	a. Persiapan				4		4							8	Mengumpulkan Meteri, Menulis Story Board
	b. Pelaksanaan							8						8	Desain Modul dan Cetak
<b>Produksi Audio</b>															
4.	a. Pelaksanaan									8	16	4		28	Melakukan Rekaman dan Editing Menjadi Media Audio
<b>PROGRAM INSIDENTAL KELOMPOK</b>															
<b>Packing CD Splash, Bahtera dan Cerdiktera</b>															
5.	a. Pelaksanaan											4		4	Memasang Cover Pada CD
<b>PROGRAM INDIVIDU</b>															
<b>Naskah ENSIPOP</b>															
6.	a. Persiapan	3												3	Mencari Inspirasi dan Refrensi di Berbagai Sumber
	b. Pelaksanaan		3	3	3		3	3		3	3	3	3	27	Pemilihan Data Yang Di Dapat Dari Berbagai Sumbaer, Mengatur Format Naskah, Membuat Cerita Pada Naskah, Revisi Perbaikan Naskah
<b>Pengisi Suara Produksi Program: CERDIKTERA, SPLASH dan BAHTERA</b>															
7.	a. Persiapan			4	4		4	4						16	Mempelajari Naskah, Penguasaan Karakter, Cek Sound
	b. Pelaksanaan			4	4		4	4						16	Memulai Proses Rekaman
<b>PROGRAM INSIDENTAL INDIVIDU</b>															
<b>Memasukkan Proposal Seminar Nasional</b>															
8.	a. Pelaksanaan	3	3	3										9	Mencetak Proposal, Memasukkan Proposal Untuk di Tandatangani, Mengambil Proposal yang Telah di Tandatangani
<b>JUMLAH JAM</b>												<b>256</b>			

Mengetahui/Menyetujui,  
Ketua BPMRP  
Drs. Aristo Rahadi, M.Pd  
NIP. 19630305 199203 1 003

Dosen Pembimbing Lapangan  
Deni Hardianto, M.Pd  
NIP.19810605 200501 1 003

Mahasiswa Pelaksana  
M.Wahyu Imansyah K  
NIM.11105241020



Universitas Negeri  
Yogyakarta

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL  
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO  
PENDIDIKAN  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**F02**

Untuk Mahasiswa

NAMA LEMBAGA : BPMRP  
ALAMAT LEMBAGA : Sorowajan Baru, Kec.Banguntapan,  
Kab.Bantul, DIY  
KOORDINATOR PPL : Dr.Eka Khristianta P, M.Pd

NAMA MAHASISWA : M.Wahyu Imansyah K  
NO. MAHASISWA : 11105241020  
FAK/JUR/PRODI : FIP/TP/KTP  
DOSEN PEMBIMBING : Deni Hardianto, M.Pd

MINGGU KE	HARI/TGL	NAMA KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
I	Senin, 7 Juli 2014	Pembuatan Naskah Ensipop	Telah menemukan inspirasi dari berbagai sumber untuk pembuatan naskah	-	-
		Mencetak Proposal Seminar	Proposal telah di cetak untuk pengajuan seponsor	-	-
II	Rabu, 16 Juli 2014	Memulai Penulisan Naskah Ensipop	Telah melakukan spekulasi awal estimasi waktu naskah	-	-

		Memasukkan Proposal Seminar Ke Kampus	Proposal Seminar telah dimasukkan ke Jurusan TP untuk meminta tanda tangan Ketua Jurusan dan Wakil Dekan.	-	-
III	Senin, 21 Juli 2014	Penulisan Naskah Ensipop Tahap I	Pengaturan format naskah Ensipop	-	-
		Mengambil Proposal Seminar Nasional	Proposal seminar nasional telah di tanda tangani	-	-
		Rekaman Program Audio CERDIKTERA Tahap I	Telah melakukan persiapan dan kemudian dilanjutkan proses rekaman Program Audio CERDIKTERA	-	-
IV	Senin, 28 Juli 2014	Penulisan Naskah Ensipop Tahap II	Memulai penulisan naskah Ensipop dengan tema asal-usul dan penemuan	-	-
		Rekaman Program CERDIKTERA Tahap II	Telah rekaman program audio CERDIKTERA	-	-
VI	Jum'at, 08 Agustus 2014	Penulisan Naskah Ensipop Tahap III	Naskah Ensipop asal-usul dan penemuan telah selesai	-	-

		Rekaman Program Audio SPLASH dan BAHTERA Tahap I	Persiapan penguasaan cerita naskah, penguasaan karakter dan <i>voice over</i> tahap I telah selesai dilakukan	-	-
VII	Selasa, 12 Agustus 2014	Penulisan Naskah Ensipop Tahap IV	Penulisan naskah Ensipop dengan tema asal-usul dan penemuan telah di revisi oleh penguji	-	-
		Rekaman Program Audio SPALSH dan BAHTERA Tahap II	Telah melakukan proses <i>voice over</i> dan semua berjalan dengan lancar	-	-
VIII	Senin, 18 Agustus 2014	Pelaksanaan Seminar Nasional	Pelaksanaan seminar nasional telah dilaksanakan	-	-
		Evaluasi Pelaksanaan Seminar	Evaluasi pelaksanaan seminar telah dilaksanakan dengan lancar dan segala hal baik maupun buruk menjadi pelajaran yang berharga untuk kedepannya	-	-

IX	Jum'at, 19 Agustus 2014	Penulisan Naskah Ensipop Tahap Akhir	Penulisan naskah Ensipop yang telah di revisi oleh penguji kemudian disuruh untuk memasuki proses rekaman	-	-
X	Senin, 25 Agustus 2014	Evaluasi Model	Proses evaluasi model pembelajaran dengan media audio di SMP Yakatunis telah selesai dilaksanakan	-	-
	Rabu, 27 Agustus 2014	Produksi Media Audio Ensipop	Produksi media audio Ensipop dengan tema asal-usul telah selesai dilaksanakan dengan lancar	-	-
XI	Selasa, 9 September 2014	Evaluasi Program Mapaud	Evaluasi media audio untuk anak PAUD dan TK telah dilaksanakan dengan lancar di TK Kanisius	-	-
		Produk Packing/ Packing CD Program Media Audio	Packing CD program media audio Cerdiktera, Splash dan Bahtera telah selesai	-	-



XII	Rabu, 10 September 2014	Produk Packing/ Packing CD Program Media Audio	Semua CD telah dikumpulkan sesuai dengan jumlah masing-masing dan siap untuk disebarluaskan ke seluruh daerah ataupun provinsi yang ada di indonesia untuk diujikan	-	-
-----	----------------------------	---	---	---	---

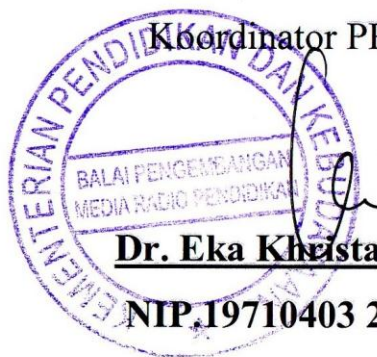
Dosen Pembimbing Lapangan



**Deni Hardianto, M.Pd**

**NIP. 19810605 200501 1 003**

Koordinator PPL BPMRP



**Dr. Eka Khristanta P, M.Pd**

**NIP.19710403 200604 1 001**

Mahasiswa



**M.Wahyu Imansyah K**

**NIM. 11105241020**

Bantul, 10 September 2014

**SURAT KETERANGAN**

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2011 Universitas Negeri Yogyakarta dalam rangka Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang bernama di bawah ini :

NO	NAMA	NIM
1.	Ira Triyani	11105244039
2.	Andhini Octa L	11105244029
3.	Kurnia Febryana W	11105244021
4.	Lilis Tri Karyani	11105244040
5.	Wahyu Imansyah	11105241020

Telah melaksanakan observasi evaluasi media audio pendidikan anak usia dini yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Radio Pendidikan Yogyakarta di TK Kanisius Sorowajan pada hari Selasa tanggal 9 September 2014.

Atas perhatian bapak/ibu kami ucapkan terima kasih.

Bantul, 10 September 2014

Kepala Sekolah

TK Kanisius Sorowajan

Mengetahui,  
Pembimbing Lapangan



**Winda Nur Hidayati, S.IP., MA**

**NIP. 19681026 200212 2 001**



**F. Sunarti, S.Pd**

**NIK. G9109**

**LAPORAN HASIL PENGAMATAN**  
**MEDIA AUDIO PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**DENGAN TEMA PERMAINAN**

**Oleh: M.Wahyu Imansyah K**

**Siswa TK Kanisius, Sorowajan, Kec.Banguntapan, Kab.Bantul**

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru didalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Tapi bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan yang sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa lebih dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar yang sesuai kemampuannya. Dengan demikian berarti penerapan teknologi bukan berarti dehumanisasi.

**Karakteristik Peserta Didik**

Siswa yang akan digunakan sebagai sampel masalah dalam pembelajaran, dan nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan yang mungkin pembuatan media pembelajaran adalah siswa dari TK Kanisius, Sorowajan, Kec.Banguntapan, Kab.Bantul. Siswa yang dipakai untuk observasi karakteristiknya ialah siswa TK Kecil, dikarenakan dikelas inilah siswa-siswa baru saja memasuki tahap perkembangan secara psikologi maupun pikiran. Jadi akan banyak permasalahan yang muncul berkaitan

dengan materi yang disampaikan, metode pengajaran, fasilitas dan juga media pembelajarannya.

Dengan diadakannya observasi langsung ke siswa diharapkan masalah-masalah yang ada dapat terdeteksi dan dapat dicarikan solusi untuk peningkatan mutu pembelajaran. Observasi karakteristik ini meliputi karakteristik siswa dalam proses belajar, media yang disukai, dan gaya belajar yang disukai, dimaksudkan agar dapat terlihat apa yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran.

Karakteristik siswa inilah yang menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan isi media yang akan dibuat dan diharapkan akan ada perubahan baik dari segi kognitif, Psikomotorik maupun afektif.

### **Kondisi Pembelajaran**

Pendidikan sebagai bagian penting kehidupan masyarakat di era global harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh kembangnya ketrampilan intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Ketrampilan intelektual, sosial dan personal dibangun tidak hanya dengan landasan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreatif, emosi dan spiritual. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran yang sesuai di era global ini.

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian/evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Nana sudjana (1998) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar mengajar siswa, bahkan guru mengalami kejenuhan. Oleh karena itu, perlu sebuah variasi agar proses belajar mengajar tidak menjenuhkan. Diantaranya dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

## **Fasilitas**

Hafidsz (1989) mengatakan ” sarana dan pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun yang dimaksud prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan dan pengajaran, seperti halaman, kebun, taman, sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai lapangan olahraga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan”.

Pada TK Kanisius Sorowajan Kec.Banguntapan, Kab.Bantul, fasilitas yang tersedia cukup memadai seperti Ruang Komputer, Halaman Sekolah, Pondopo, dll. Meskipun masih dalam jumlah sedikit dan kurang lengkapnya fasilitas diharapkan guru mampu memanfaatkan secara maksimal fasilitas-fasilitas yang telah tersedia.

## **BAB II**

### **HASIL PENGAMATAN**

#### **Dasar Teori**

Banyak jenis ICT yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Ada yang berbasis computer (baik yang bersifat *offline* maupun yang bersifat *online*), ada yang berbasis televisi, ada juga berbasis telepon dan ada beberapa yang berbasis audio ataupun radio. Jadi radio merupakan salah satu jenis ICT yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Baik audio maupun radio dua-duanya merupakan media pembelajaran yang berbasis suara atau bunyi. Audio berasal dari kata *audiable*, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai 20.000 Hertz. Diluar itu manusia tidak mampu lagi mendengarkannya. Ketika temannya menyanyi dan membaca puisi, mereka

bisa mendengarkannya dengan baik, karena frekuensi suara yang dikeluarkan oleh kedua temannya tersebut masih berada pada daerah frekuensi 20 – 20.000 hertz.

Kaitannya audio sebagai media pembelajaran, maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan alat pemutar. Jika suara/bunyi tadi diperdengarkan ke peserta didik melalui stasiun pemancar radio, maka disebut media sebagai Radio.

Kali ini media yang akan digunakan adalah media audio. Ada beberapa jenis audio yang biasa dipakai, seperti CD atau DVD, MP3, WAV. Media-media tersebut adalah media-media yang berbasis bunyi.

### **Hasil Pengamatan Program Mapaud**

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Kanisius Sorowajan kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul adalah sebagai berikut:

- 50 % Siswa menyukai media audio yang diberikan.
- 80 % Siswa tertarik dengan media audio yang diberikan meskipun sedikit sulit untuk mengikuti perintah karena kesulitan dalam pemahaman kata-kata.
- Sebagian siswa yang kesulitan dalam memahami perintah lewat media audio yang diberikan 50% dapat menghafal lagu dalam 5-10 menit.

Hasil dari observasi itu tidak cukup, sehingga diperlukan analisa mendalam tentang penerapan media audio yang diberikan.

### **Analisa Karakter Peserta Didik**

Berdasarkan hasil diatas karakteristik peserta didik di TK Kanisius Sorowajan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul dapat diketahui. Rata-rata siswa tidak menyukai hal-hal yang dipaksakan ataupun di dikte, bahkan dari kelompok anak laki-laki akan menangis bila kehendaknya dipaksakan. Itu dikarenakan kurangnya penggunaan media yang harusnya digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya media audio yang bertemakan permainan yang sesuai dengan karakter siswa yang hampir seluruh anak menyukai permainan, bahkan mereka mampu menghafal lagu hanya dalam 5-10 menit.

Para siswa sebenarnya suka dengan metode penjelasan yang dilakukan oleh guru, namun karena tidak divariasikan dengan penggunaan media yang disukai sehingga

terkadang siswa bosan. Kemudian karena pada dasarnya anak hidup itu dunianya adalah bermain, dengan penggunaan media yang tepat seperti program media audio dengan tema permainan ini, diharapkan akan ada perubahan yang terjadi.

### **Materi Yang Dianggap Sulit**

Para siswa merasa mengalami sedikit kesulitan dalam memahami materi di Program Mapaud khususnya untuk program yang bertemakan permainan ini, hal itu dikarenakan kalimat yang diucapkan ketika program dijalankan masih banyak sulit buat dipahami anak-anak. Hal lain yang mungkin membuat anak sulit memahami program audio yang diberikan adalah karena anak telah terbiasa dengan media yang lebih mengarah ke audio visual. Karena media dengan basis audio visual mampu menyampaikan informasi kata-kata yang kemudian diperjelas dengan menggunakan gambar.

### **Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan program media audio dengan tema permainan adalah:

- Siswa semakin senang untuk belajar.
- Dengan penggunaan media audio diharapkan siswa mampu mengembangkan imajinasi di dalam pikirannya.
- Siswa dapat mengikuti setiap intruksi yang diberikan.
- Siswa dapat berintraksi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya.

### **Perilaku Yang Diharapkan**

Pada penggunaan program media audio ini ada beberapa hal yang diharapkan dapat tercapai, diantaranya:

- a. **Psikomotorik** : Adanya perkembangan reflektifitas pada tubuh anak.
- b. **Kognitif** : Adanya peningkatan nilai dalam setiap proses belajar.
- c. **Afektif** : Adanya sikap senang saat mengikuti pembelajaran.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **Penutup**

Demikian laporan pengembangan media berbasis audio di TK Kanisius, Sorowajan, Kec.Banguntapan, Kab.Bantul semoga dengan adanya program media audio dengan tema permainan ini dapat digunakan untuk proses KBM.

Sadar banyak kekurangan pada laporan ini, penulis tidak mewajibkan untuk memberikan masukan namun memperbolehkan selama sifatnya membangun guna kebaikan laporan ini, dan penulis memohon maaf jika banyak terdapat kesalahan dalam penulisan.

#### **Kesimpulan**

1. Kata media berasal dari bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.
2. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.
3. Sebagai media pembelajaran, ada beberapa model atau pola pembelajaran dengan memanfaatkan media audio. Ada 3 model utama yang perlu kita ketahui, model *pertama* terintegrasi dengan media cetak, *kedua* terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran dikelas dan, model *ketiga* dimanfaatkan secara berdiri sendiri sebagai media audio interaktif.



## Deskripsi Program Acara

### “ASAL-USUL”

1. Nama Acara : “ASAL-USUL”
2. Kategori Program : Insert / Spot
3. Frekuensi Penyiaran : 3 x sehari
4. Hari Dan Jam : Setiap hari / Pagi - Siang - Sore
5. Durasi : 1-3 Menit
6. Format Program : Narasi Dan Percakapan
7. Format Produksi : Kombinas Ilustrasi Musik, Narasi Dan  
Sound Effect
8. Unsur Produksi : Kata, Musik, Sound Effect
9. Sifat Produksi : Rekaman
10. Sasaran : Umum (Usia 10 s.d. 50 tahun)
11. Lingkup Masalah : Pengetahuan Umum
12. Tujuan Program : Berbagi Informasi Tentang Penemuan Suatu Hal
13. Kriteria Tokoh : Narator Remaja Dengan Usia 10 - 15 Tahun
14. Pembuat Naskah : M.Wahyu Imansyah K  
NIM.11105241020  
Kerjasama “BPMR” Balai Pengembangan Media Radio

<b>NO</b>	<b>KARAKTER</b>	<b>URAIAN</b>	<b>DURASI</b>
1	MUSIK	PEMBUKA PROGRAM (TUNE OPENING)	15''
2	NARATOR	Hai Insan Edukasi/Apa kabar? Berjumpa kembali dengan acara "ASAL-USUL"/yang menyajikan informasi tentang asal-usul sesuatu, // Kali ini kita akan membahas asal-usul(Terjadinya Petir)	
3	MUSIK	LATAR BELAKANG MUSIK (BACKGROUND MUSIC)	
4	SFX	BUNYI DERAS HUJAN DAN GEMURUH PETIR	3''
5	NARATOR	Pada suatu hari Si Dudung sedang duduk termenung menatap langit dijendela rumahnya// Dia mengeluh karena dia tidak bisa main seperti biasa//	60''
6	SI DUDUNG	Ya ampun!!! Ini hujan kok gak berhenti-berhenti ya?! Pengen banget bisa main// Mending kalau Cuma hujan aja/ini ketambahan sama petirnya yang kenceng banget dari tadi// Kenapa ya kok bisa terjadi petir?	
7	NARATOR	Saat Si Dudung sedang mengeluh/tiba-tiba Kakek Dudung Uak Sunari datang menghampiri Si Dudung//	5''
8	SFX	SUARA LANGKAH KAKI UAK SUNARI BERJALAN MENDEKATI DUDUNG	
9	UAK SUNARI	Sedang apa dung?? Perasaan Uak liat dari tadi kamu menatap langit terus/memang ada yang salah dengan langitnya//	
10	SI DUDUNG	Enggak kok wak/Dudung cuma penasaran kenapa kok bisa terjadi petir ya wak? Makanya dari tadi Dudung menatap langit melihat kenapa petir itu bisa	

		terjadi//	
11	UAK SUNARI	Ow alah dung...dudung/Uak kira apaan// Jadi kamu gak tau asal-usul terjadinya petir//	
12	<b>NARATOR</b>	<b>Setelah Uak Sunari berbicara/kemudian Uak Sunari duduk disebelah Dudung//</b>	<b>5''</b>
13	UAK SUNARI	Biar Uak yang menceritakan sedikit tentang terjadinya petir// Kamu dengerin ya dung//	
14	SI DUDUNG	Iya wak/Dudung bakalan dengerin kok//	
15	UAK SUNARI	Petir itu gejala alam yang biasanya muncul pada musim hujan di mana langit muncul kilatan cahaya sesaat yang menyilaukan biasanya/ beberapa saat kemudian disusul dengan suara menggelegar sering disebut Guruh// Perbedaan waktu kemunculan ini disebabkan adanya perbedaan antara kecepatan suara dan kecepatan cahaya//	
16	<b>SFX</b>	<b>SUARA PETIR DAN DERAS HUJAN</b>	<b>4''</b>
17	UAK SUNARI	Wah..Petirnya semakin kuat bunyinya// Mendingan kita duduk diruang tamu saja dung/biar kamu kedengeran waktu kakek jelasin nanti// Soalnya kan kalau disini berisik karena bunyi hujan dan petir//	
18	<b>NARATOR</b>	<b>Uak Sunari dan Si Dudung pergi menuju ruang tamu/setelah sampai di ruang tamu Uak Sunari dan Si Dudung duduk bersebelahan//</b>	<b>5''</b>
19	UAK SUNARI	Jadi dung petir itu merupakan gejala alam yang bisa kita analogikan dengan sebuah kapasitor raksasa/ dimana lempeng pertama adalah awan dan lempeng kedua adalah bumi//	
20	<b>SFX</b>	<b>SUARA GEMURUH PETIR DAN HUJAN YANG SEMAKIN DERAS</b>	<b>3''</b>
21	UAK SUNARI	Petir juga dapat terjadi dari	

		awan ke awan/ dimana salah satu awan bermuatan negatif dan awan lainnya bermuatan positif//	
22	SI DUDUNG	Tadi Uak bilang kapasitor/emang kapasitor itu apaan sih wak?	
23	UAK SUNARI	Pertanyaan bagus dung// Jadi kapasitor itu adalah sebuah komponen pasif pada rangkaian listrik yang bisa menyimpan energi sesaat// Lalu yang perlu kamu ketahui dung/petir juga dapat terjadi dari awan ke awan/dimana salah satu awan bermuatan negatif dan awan lainnya bermuatan positif//	
24	SI DUDUNG	Ow/Gitu to wak// Dudung jadi mulai mengerti sekarang//	
25	UAK SUNARI	Ow iya dung/hal yang lain yang memungkinkan terjadi petir karena ada perbedaan potensial antara awan dan bumi atau dengan awan lainnya// Proses terjadinya muatan pada awan karena dia bergerak terus menerus secara teratur/ dan selama pergerakannya dia akan berinteraksi dengan awan lainnya sehingga muatan negatif akan berkumpul pada salah satu sisi/sedangkan muatan positif berkumpul pada sisi sebaliknya//	
26	SFX	<b>SUARA GEMURUH PETIR DAN HUJAN YANG SEMAKIN DERAS</b>	3''
27	UAK SUNARI	Nah..yang perlu kita lebih sadari dung/jika perbedaan potensial antara awan dan bumi cukup besar/maka akan terjadi pembuangan muatan negatif dari awan ke bumi atau sebaliknya untuk mencapai kesetimbangan// Pada proses pembuangan muatan ini/media yang dilalui elektron adalah udara// Pada saat elektron mampu menembus ambang	

		batas isolasi udara inilah terjadi ledakan suara//	
28	SI DUDUNG	Hmm..Ya..Ya..Jadi karena itu petir lebih sering terjadi pada saat musim hujan saja//	
29	UAK SUNARI	Iya Dung..karena pada saat musim hujan/keadaan udara mengandung kadar air yang lebih tinggi sehingga daya isolasinya turun dan arus lebih mudah mengalir/ Karena ada awan bermuatan negatif dan awan bermuatan positif/ maka petir juga bisa terjadi antara awan yang berbeda muatan//	
30	SI DUDUNG	Ow...Gitu/maka dari itu sekarang Dudung sudah mengerti asal-usul tentang terjadinya petir// Makasih ya wak dah ngasih penjelasan ke Dudung tentang penemuan asal-usul terjadinya petir// Uak Sunari memang keren banget bisa tau segala hal yang dudung belum tentu tau//	
31	NARATOR	Nah/Bagaimana para insan edukasi/ sudah cukup tau kan tentang asal-usul terjadinya petir/yaitu sebuah fenomena yang sering kita lihat saat kondisi sedang hujan//	
32	MUSIK	Ingin lebih banyak tahu? Atau tahu lebih banyak? Ikuti terus program “Asal-Usul”/program yang menggali informasi tentang asal-usul/dari Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan/bersama Radio Edukasi dan radio kesayangan anda ini// Sampai jumpa//	15’’
33		<b>MUSIK PENUTUP (TUNE CLOSING)</b>	

## **PENEMU KEYBOARD QWERTY**

### **IDENTIFIKASI PROGRAM**

**SERIAL PROGRAM** : ENSIPOP  
(ENSIKLOPEDIA POPULER)

**JUDUK PROGRAM** : PENEMU KEYBOARD QWERTY

**KATEGORI PROGRAM** : Pendidikan

**DURASI** : 2,5-3 Menit

**FORMAT PROGRAM** : Narasi

**SASARAN** : Anak-anak SD – SMP

**PENULIS NASKAH** : M.Wahyu Imansyah K

**PENGAJI MEDIA** : Windah Nur Hidayati

**PRODUKSI** : Balai Pengembangan Media Radio  
Pendidikan

**KARAKTER NARATOR** : PRIA/WANITA, USIA REMAJA,  
ATRAKTIF

<b>NO.</b>	<b>KARAKTER</b>	<b>URAIAN</b>	<b>DURASI</b>
1.	MUSIK	PEMBUKA PROGRAM (TUNE OPENING)	
2.	EAR CATHER SFX	SUARA MESIN KETIK KLASIK	
3.	NARATOR	Insan Edukasi / apa kabar? Jumpa kembali dalam Program ENSIPOP/ Ensiklopedia Populer // Kali ini kita akan membahas tentang PENEMU KEYBOARD QWERTY.	
4.	MUSIK	ILLUSTRASI AS BS	
5.	NARATOR	Insan Edukasi / kita seringkali mengetik tulisan di mesin ketik / komputer / dan	

		<p><i>handphone</i> // Pernahkah Anda memperhatikan urutan tombol atau tuts huruf yang ada di papan <i>keyboard</i> pada media tersebut?// Ya / tombol huruf pada bagian kiri atas terdapat huruf Q / W / E / R / T / Y // Kita dapat membacanya QWERTY // Pernahkah Anda memikirkan siapa penemu papan keyboard tersebut?// Lalu apa yang melatarinya?// (PAUSE 2”) Mari kita ikuti pemaparan berikut ...//</p>	
6.	MUSIK	ILLUSTRASI AS BS	
7.	NARATOR	<p>Insan Edukasi / penemu keyboard QWERTY adalah Christopher Latham Sholes // Lahir di Mooresburg 14 Februari 1819 // Dia meninggal pada 17 Februari 1890 setelah berjuang melawan tuberkulosis selama sembilan tahun // Dia dimakamkan di Hutan Rumah Pemakaman di Milwaukee // Semasa hidupnya dia dulu adalah seorang penerbit surat kabar dan politisi di Amerika // C. Latham Sholes dan dua rekan teamnya yaitu Carlos Glidden dan Samuel W. Soule pada tahun 1867 menciptakan mesin ketik pertama kali di dunia // Penemuan ini kemudian memperoleh hak paten dan dibeli oleh sebuah perusahaan manufaktur yang bernama E. Remington and Sons// Sayangnya / mesin ini pada awalnya masih memiliki beberapa kekurangan // Di antaranya adalah / juru tulis tidak dapat melihat hasil ketikan secara langsung //</p>	
8.	SFX	SUARA MESIN KETIK KLASIK	
9.	NARATOR	Insan Edukasi / pada awalnya / susunan	

		<p>keyboard yang asli rancangan Christopher Latham Sholes ini tidaklah QWERTY // Susunan awal keyboard sebelumnya itu tulisan A / B / C / D // Huruf yang berurutan ini orang bisa mengetik dengan lebih cepat // Namun karena terlalu cepatnya dalam mengetik/ sering menimbulkan banyak masalah // Saat tombol ditekan / batang-batang huruf yang menghentak pita itu saling tersangkut antara satu dengan yang lainnya// Karena sangat kebingungan Sholes pun mencari solusi // Sholes mencoba-coba mengacak urutan hurufnya// Sampai pada akhirnya dia menemukan kombinasi yang dianggap paling sulit untuk digunakan dalam mengetik yaitu pola QWERTY// Pola huruf yang di acak-acak ini memungkinkan pengguna dapat menghindari kesalahan-kesalahan mekanik yang sering terjadi sebelumnya //</p>	
10.	SFX	SUARA MESIN KETIK KLASIK	
11.	NARATOR	<p>Insan Edukasi / pola keyboard QWERTY menurut Sholes adalah pola yang susunannya paling tidak efisien // Tapi hal yang sangat luar biasa / ternyata susunan mesin ketik inilah yang kemudian menjadi input komputer atau laptop maupun gadget seperti zaman sekarang ini // Pada tahun 1973 / susunan keyboard dengan pola QWERTY inilah yang diresmikan sebagai keyboard standar International dari International Standard Organization atau ISO// ISO adalah badan organisasi yang memberikan standar</p>	



		kelayakan atau mutu kelas dunia // Dari sinilah keyboard dengan pola QWERTY sekarang banyak dikenal dan digunakan di seluruh belahan dunia // Nah / bagaimana Insan Edukasi / Anda sudah cukup tahu kan tentang penemuan keyboard QWERTY ?// Semoga penjelasan ini bermanfaat untuk menambah wawasan Anda //	
12.	MUSIK	TUNE CLOSING	
13.	NARATOR	Berpengetahuan luas ?? Emm... semua pasti ingin // Masih ingin tahu lebih banyak ?? Ikuti terus RE ENSIPOP / Ensiklopedia Populer dari Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan / bersama Radio Edukasi dan Radio kesayangan Anda //	
14.	MUSIK	TUNE CLOSING	

[http://mansaba.sch.id/web\\_saba/biografi-penemu/298-christopher-1-sholes.html](http://mansaba.sch.id/web_saba/biografi-penemu/298-christopher-1-sholes.html)