

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 1
BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN SEMARANG



Disusun oleh:

1. Roy Hendrayanto S.
2. Tatak Adi Naluri
3. Adityo Agung Nugroho
4. Farri Salsabilla
5. Alvin Fahrudin
6. Nur Afan
7. Widodo
8. Diah Noor Ekawati

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2012

Kata Pengantar

Puji Syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan laporan PPL I di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Semarang.

Penyusunan laporan pelaksanaan PPL I ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Drs. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, selaku Rektor UNNES.
2. Drs. Masugino, M.Pd selaku Kapus Pengembang PPL UNNES.
3. Dra. Istyarini, M.Pd. selaku Dosen Koordinator PPL di BPMP Semarang.
4. Didik Wira Samodra, SH, M.Kom selaku Kepala BPMP Semarang.
5. Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam pelaksanaan PPL di BPMP Semarang.
6. Guru Pamong yang dengan sabar memberikan pengarahan dan bimbingan selama orientasi kelembagaan di BPMP Semarang.
7. Segenap karyawan dan karyawan di BPMP Semarang.
8. Rekan-rekan Praktikan PPL UNNES atas kerjasama dan solidaritasnya.
9. Semua pihak yang membantu kami dalam pelaksanaan PPL ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan kegiatan PPL I ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran guna menyempurnakan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca umumnya dan penyusun khususnya.

Semarang, Agustus 2012

Praktikan

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Daftar Lampiran.....	v
Bab I Pendahuluan	
Latar Belakang	1
Tujuan	1
Manfaat.....	2
Garis– Garis Besar Program Kerja.....	2
BAB II Hasil Pengamatan	
Sejarah Perjalanan BPMP Semarang.....	3
Fungsi BPMP.....	5
Struktur Organisasi.....	6
Jalinan Kerjasama	8
BAB III Penutup	
Simpulan.....	9
Saran.....	9
REFLEKSI DIRI.....	10
LAMPIRAN.....	29

PENGESAHAN

Laporan PPL1 ini telah disusun sesuai dengan pedoman PPL Unnes.

Hari :

Tanggal : Agustus 2012

Disahkan oleh:

Koordinator dosen pembimbing

Kepala BPMP Semarang

Dra. Nurussa'adah, M.Pd

NIP.195611091985032003

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP. 19670516 1994031003

Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES

Drs. Masugino, M.Pd

NIP. 195207211980121001

DAFTAR LAMPIRAN

1. Refleksi Diri
2. Presensi
3. Rencana Kegiatan Praktikum Di BPM Semarang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak lepas dari perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan & teknologi, serta seni dan budaya. Perubahan secara terus menerus ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum. Salah satu bentuk nyata upaya Kementerian Pendidikan Nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut adalah pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Oleh karena itu, Universitas Negeri Semarang yang notabene merupakan lembaga pendidikan tinggi yang salah satu misi utamanya menyiapkan tenaga terdidik untuk siap bertugas dalam bidang pendidikan, baik sebagai guru maupun tenaga kependidikan lainnya yang tugas utamanya bukan hanya sebagai seorang pengajar. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, maka kurikulum pendidikan yang khas ada dalam lembaga ini adalah adanya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

B. Tujuan

Praktik Pengalaman Lapangan bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi, yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial.

Selain itu Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berfungsi sebagai bekal bagi praktikan agar memiliki pengalaman secara nyata tentang pengajaran di sekolah. Sehingga diharapkan praktikan juga memiliki pengetahuan dan keterampilan yang menunjang tercapainya penguasaan kompetensi profesional, personal dan kemasyarakatan.

C. Manfaat

Dengan melaksanakan PPL I diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap semua komponen terkait, yaitu mahasiswa, instansi dan perguruan tinggi yang bersangkutan.

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Mendapatkan kesempatan untuk mempraktekan bekal yang diperoleh selama perkuliahan di tempat PPL
 - b. Mengetahui dan mengenal secara langsung media pembelajaran di instansi tempat PPL
 - c. Mendewasakan cara berpikir, meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah.
2. Manfaat Bagi Instansi
 - a. Mempererat hubungan kerjasama dengan UNNES khususnya jurusan Kurtekdik
 - b. Sebagai sarana sharing untuk mahasiswa praktikan PPL
3. Manfaat bagi UNNES
 - a. Memperoleh masukan tentang kasus pendidikan yang dipakai sebagai bahan pertimbangan instansi yang terkait.
 - b. Memperluas dan meningkatkan jaringan dan kerja sama dengan instansi yang terkait.
 - c. Memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan PPL.

D. Garis–Garis Besar Program Kerja

Program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa PPL I meliputi kegiatan observasi, pembuatan naskah media dan praktek pembuatan media pembelajaran. Perencanaan program merupakan kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa PPL yaitu membuat produk Teaching Aids dan pembuatan naskah. Produksi dilakukan dengan mengacu pada naskah media yang telah dibuat. Tahap akhir dari program kerja ini adalah kegiatan evaluasi media pembelajaran.

BAB II

HASIL PENGAMATAN

A. Sejarah Perjalanan BPMP Semarang

Selintas Perjalanan BPM Semarang. Balai Pengembangan Multimedia Semarang (BPM) adalah salah satu unit pelaksana teknis dari pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PUSTEKKOM) Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta. Keberadaan BPM Semarang sejak Juli tahun 2003. Sebelumnya adalah Balai Produksi Media Radio (BPMR) Semarang. BPMR Semarang berdiri berdasarkan surat keputusan menteri P dan K RI, nomor: 0145/O/1979 yang selanjutnya sesuai dengan perkembangan beban kerja dirumuskan kembali tugas, fungsi dan susunan organisasi BPMR yang teetuang dalam SK Mendikbud nomor:022g/O/1980. Adapun tugas dan fungsi BPMR Semarang adalah melaksanakan produksi program pendidikan melalui media audio yaitu radio dan kaset. Sejarah berdirinya BPMR Semarang, tidak lepas dari kerja keras Almarhum Bp. Dr. Slamet Sudarman. M.Sc. Beliau adalah dosen Bahasa Inggris pada IKIP Semarang pada waktu itu atau UNNES sekarang, yang aktif mengasuh acara musik klasik, dunia seni, dan Universitaria di RRI Semarang di tahun enam puluhan. Berdasarkan pengalamannya itulah, Bp. Slamet Sudarman diminta oleh bapak Drs. Wuryanto Kepala Kantor Perwakilan Departemen P dan K Jawa Tengah. Pada tahun 1970 untuk membuat siaran radio bagi guru Sekolah Dasar. Adapun tujuannya adalah agar kebijaksanaan-kebijaksanaan baru dari Departemen, pengumuman-pengumuman atau instruksi-instruksi dari pusat maupun provinsi dapat dengan segera disebarluaskan. Gayung pun bersambut Kepala RRI Semarang saat itu Bapak Setyo Purnomo, menyambut positif rencana tersebut dengan memberi alokasi waktu atau jam siaran untuk siaran radio pendidikan bagi guru Sekolah Dasar, dan inilah awal mulainya Siaran Pendidikan.

Pada tahun itu juga Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (BPP Departemen P dan K) memberikan kesempatan kepada pengasuh siaran pendidikan untuk mengikuti latihan pembinaan keahlian Siaran Radio Pendidikan di Jakarta selama 3 bulan. Para tokoh yang memberikan modal pengetahuan dalam penataran tersebut antara lain:

1. Bapak Yusufhadi Miarso, beliau dosen IKIP Malang yang selanjutnya pernah menjabat Kepala Pustekkom Jakarta kemudian menjadi staf ahli menteri P dan K. yang juga membidani lahirnya Universitas Terbuka. Beliau samapai sekarang aktif sebagai Dosen di Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak P Surono (Almarhum). Dulu menjabat kepala BPMR Yogyakarta dan juga sebagai dosen Bahasa Inggris di beberapa perguruan tinggi di kota Yogyakarta.
3. Bapak Sinwari Natakusumah, beliau pernah menjabat sebagai salah satu Kepala Bidang di Pustekom Jakarta. Dan sekarang tengah menikmati masa purna tugasnya di Bandung.

Penyelenggaraan siaran pada waktu itu di beri nama : Badan Pelaksana Siaran Pendidikan Perwakilan Departemen P dan K Jawa Tengah. Pada Tahun 1971 diadakan lokakarya di Jakarta. Dan pada tahun 1972 di Cipayung. Hasil lokakarya tersebut memutuskan : mengusahakan pengintegrasian siaran pendidikan ke dalam pendidikan secara berencana dan sungguh-sungguh. Berdasarkan keputusan itulah dibentuk 3 proyek perintisan siaran pendidikan, masing-masing di Jakarta, Semarang, dan Yogyakarta. Khusus untuk Semarang. Proyek tersebut untuk menunjang dan melaksanakan usaha up grading guru-guru SD dan aktifitas komunikasi kebijaksanaan. Pada akhir tahun 1973, kegiatan siaran meningkat menjadi pagi dan sore. Pagi diselenggarakan oleh Proyek Eksperimen Siaran Pendidikan BPP Departemen P dan K. dengan tujuan meningkatkan efektivitas siaran radio untuk meningkatkan pengetahuan guru-guru SD dalam bidang metodologi pengajaran modern. Sedangkan sore hari. Diselenggarakan oleh kantor perwakilan departemen P dan K Provinsi Jawa Tengah, dengan bertujuan sebagai Alat komunikasi kebijaksanaan dari pimpinan kantor perwakilan.

Guru pendengar digolongkan menjadi dua yaitu pendengar secara berkelompok dan guru pendengar secara individu. Sebagai daerah eksperimen kelompok pendengar pada wktu itu berada di kota Semarang, kabupaten Semarang, kota Magelang dan kabupaten Magelang. Sedangkan pendengar individu tersebar diseluruh Jawa Tengah. Setelah eksperimen berjalan 1 (satu) tahun. Maka pada tahun 1974 diadakan evaluasi oleh IKIP Semarang. Hasilnya, eksperimen siaran pendidikan di Jawa Tengah telah mencapai tujuan yang di rumuskan. Sejak tahun 1975 Siaran pendidikan mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan perkembangan situasi. Muncul proyek pembinaan Pendidikan Dasar (P3D) proyek inilah yang menjadi dasar

perubahan materi siaran. Saran pemancar yang digunakan untuk penyiaran program tidak hanya RRI Semarang saja melainkan melalui 2 pemancar lagi yaitu RRI Purwokerto dan RRI Surakarta. Evaluasi kedua dilaksanakan setelah proyek eksperimen berjalan 4 tahun, dan berdasarkan evaluasi inilah maka diadakan penyebarluasan siaran yang meliputi 11 provinsi di Indonesia. Sejak saat itulah Jawa Tengah dan Yogyakarta disebut sebagai “Daerah persemaian”. Sehubungan pengelolaan siaran pendidikan semakin kompleks, maka tugas pengelolaan dibagi menjadi dua, yaitu tugas produksi dan tugas pemanfaatan program. Tugas produksi dikelola oleh Satuan Tugas Pelaksana teknologi komunikasi pendidikan dan kebudayaan Nasional atau yang disingkat SPTN. Sedangkan tugas pemanfaatan program dikelola oleh Satuan Tugas Pelaksana TKPK Daerah atau disingkat dengan SPTD yang dinaungkan dibawah Kanwil Depdikbud setempat. Tahun berganti tahun, perubahan dan perkembangan pun senantiasa mewarnai perjalanan siaran pendidikan, sehingga sampai pada tahun 1979 diresmikanlah SPTN menjadi suatu lembaga UPT dengan nama BALAI PRODUKSI MEDIA RADIO SEMARANG. Setelah usai mencapai hampir seperempat abad, pada pertengahan tahun 2003 Balai Produksi Media Radio Semarang beralih fungsi menjadi Balai Pengembangan Multimedia, keberadaannya diatur melalui keputusan Mendiknas No. 102/0/2003 tertanggal 18 Juli 2003.

Dengan beralihnya fungsi BPMR Semarang menjadi BPM Semarang sudah tentu akan berpengaruh pada situasi Balai. Balai Pengembangan Multimedia mempunyai tugas melaksanakan pengkajian dan pengembangan model dan format sajian multimedia untuk pendidikan. Dan sejak tahun 2012 BPM berubah menjadi BPMP (Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan) (*Permendikbud No 22 Tahun 2012*).

B. Fungsi BPMP

Adapun fungsi BPMP adalah menyelenggarakan:

1. Pengkajian model dan format sajian multimedia
2. Perancangan model dan format sajian multimedia
3. Pembuatan model dan format sajian multimedia
4. Pengelolaan sarana, peralatan, dan bahan pengembangan model, dan format sajian multimedia

5. Pemberian layanan teknis pengembangan model dan format sajiann multimedia
6. Pelaksanaan urusan ketatausahaan bpmp

C. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi Balai Pengembangan Multimedia terdiri dari:

1. Kepala Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
2. Sub Bagian Tata Usaha, mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketatalaksanaan, keuangan, perlengkapan dan kerumahtanggaan BPMP.
3. Seksi Pengkajian dan Perancangan mempunyai tugas melakukan pengkajian dan perancangan model dan format multimedia untuk pendidikan.
4. Seksi Produksi, mempunyai tugas melakukan pembuatan model dan format sajian multimedia untuk pendidikan serta pengelolaan sarana, peralatan, dan bahan

Selain jabatan structural tersebut di atas kedepannya Balai Pengembangn Multimedia Pendidikan juga mempunyai kelompok tugas jabatan fungsional. Jabatan fungsional ditentukan berdasarkan kebutuhan dan beban kerja. Namun sampai sekarang pelaksanaanya belum terealisasi menunggu keputusan dari pusat . Dalam pelaksanaan tugas sehari-harinya Balai Pengembangn Multimedia Pendidikan semarang menempati gedung kantor dan studio yang terletak di areal tanah milik UNNES dijalan lamongan Tengah, Bendan Ngisor Semarang.

I. Data Statistik

- | | |
|------------------------|-------------------------------------|
| 1. Luas tanah | : 1200 meter persegi terdiri dari : |
| - Gedung kantor seluas | : 480 meter persegi |
| - Halaman | : 720 meter persegi |

II. Data Pegawai

Jumlah pegawai BPM dan tingkat pendidikan

- | | |
|------------------------|------------|
| 1. Pasca Sarjana | : 5 orang |
| 2. Sarjana | : 15 orang |
| 3. Sarjana Muda/ D III | : 2 orang |
| 4. SMA | : 3 orang |
| 5. SMP | : 1 orang |

6. SD	: 1 orang
<hr/>	
Jumlah	: 27 orang

III. Susunan Organisasi BPMP Semarang

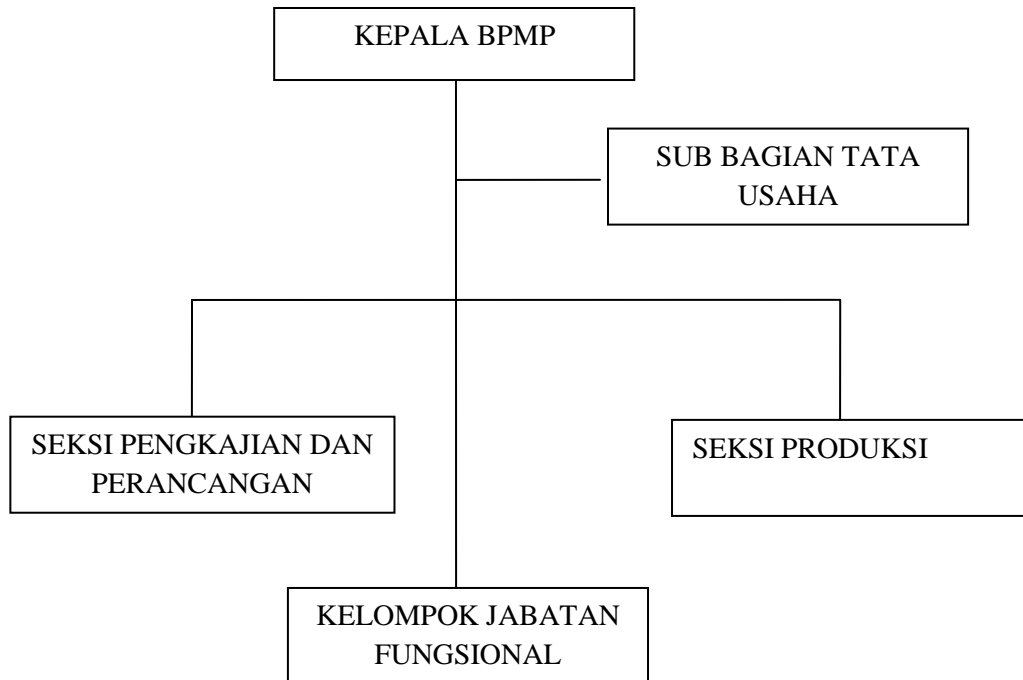
1. Kepala BPMP
2. Sub Bagian Tata Usaha
3. Seksi Pengkajian dan Perencanaan
4. Seksi Produksi
5. Kelompok Jabatan Fungsional

Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melakukan urusan persuratan, perencanaan, kepegawaian, ketata laksanaan, keuangan, perlengkapan, dan kerumahtanggaan Balai Seksi Pengkajian dan Perancangan mempunyai tugas melakukan pengkajian dan perancangan dan format sajian multimedia untuk pendidikan.

Seksi Produksi mempunyai tugas melakukan pembuatan model dan format sajian multimedia untuk pendidikan serta pengelolaan sarana, peralatan, dan bahan.

Jabatan fungsional di lingkungan BPM mempunyai tugas melaksanakan kegiatan fungsional sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI PEGAWAI BPM SEMARANG



D. Jalinan Kerjasama (Instansi Yang Menggunakan Keberadaan Lembaga BPMP Semarang)

1. Universitas Negeri Semarang, dalam hal pemanfaatan SDM untuk pengembangan media pembelajaran PPL, Mahasiswa Jurusan KTP , PKL Mahasiswa Jurusan Teknik.
2. Dinas P dan K Provinsi Jawa Tengah, dalam hal pengembangan format sajian pembelajaran multimedia khususnya di wilayah Jawa Tengah dan sebagai rumah produksi multimedia.
3. Balai TKPS Semarang, dalam hal pemanfaatan program
4. RRI Semarang, dalam hal pemanfaatan program-program audio/ radio untuk mengisi acara siaran pendidikan
5. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP) Jawa Tengah dalam hal pemanfaatan SDM untuk pengembangan program multimedia bagi guru-guru dari tingkat Pendidikan Dasar sampai Menengah Atas
6. BPPLSP Jawa Tengah dalam hal pemanfaatan SDM untuk pengembangan program multimedia dengan sasaran Pendidikan Luar Sekolah
7. Universitas Dian Nuswantoro, dalam hal pemanfaatan SDM dalam pembuatan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan Pengalaman Praktik Lapangan (PPL) merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan karena dapat mempraktikan bekal yang diperoleh selama perkuliahan di tempat PPL. Adapun pelaksanaan PPL1 khususnya pada kelompok kami dapat berjalan dengan baik dan lancar.

B. Saran

Mengingat pentingnya pelaksanaan PPL Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam program untuk peningkatan kualitas praktikan dan pelaksanaan PPL selanjutnya sebaiknya dosen pendamping diharapkan agar lebih berperan aktif membimbing praktikan selama menjalankan tugas PPL di BPMP, yaitu dosen pembimbing memantau langsung ke BPMP agar mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya. Dengan demikian diharapkan dosen pendamping dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kompetensi praktikan

Refleksi Diri

Nama : Roy hendrayanto

NIM : 1102406037

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

REFLEKSI DIRI PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN 1

Puji syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmatNya akhirnya Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 1 dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Sebagaimana dalam Pedoman ketentuan umum Peraturan Rektor UNNES Nomor 9 tahun 2010 , PPL merupakan semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan. Dengan tujuan pelaksanaan untuk membentuk mahasiswa praktikan menjadi calon tenaga pendidikan yang professional. PPL terdiri dari dari dua tahap yaitu PPL 1 dan PPL 2 yang dilakukan secara simultan.

Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 09 Agustus 2010. Praktikkan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Dalam penerjunan, praktikkan disambut oleh Kepala BPMP Semarang Didik Wira Samodra, S.H., M.Kom dan didampingi oleh guru pamong (Resti Budianti, S.Pd, Agus Triarso, S.Kom) dengan jumlah peserta PPL 8 orang. Tugas dari PPL I adalah orientasi kelembagaan berupa observasi tentang Balai Pengembangan Multimedia, mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, studio audio serta peralatan pendukung.

Hasil pelaksanaan PPL 1 di Balai Pengembangan Multimedia (BPM) adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Multimedia

Di BPM sebagai tempat pengembang multimedia sebagai wadah yang membantu peningkatan mutu pembelajaran, salah satunya memproduksi pembuatan Multimedia Mobile Learning (MML) dengan menggunakan berbagai program. Media sebagai alat bantu dan mempermudah agar suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, maka diperlukan sebuah pembelajaran dengan menggunakan mobile learning mengingat banyaknya masyarakat yang menggunakan handphone sebagai alat komunikasi dan supaya pembelajaran menjadi lebih mudah tanpa harus tersekat dinding pembatas. Disinilah yang menjadi kekuatan BPM, dengan multimedia dapat mengurangi permasalahan dalam dunia pendidikan. Sedangkan untuk kelemahan, produk-produk BPM belum semuanya bisa dinikmati oleh semua sekolah, karena masih banyak sekolah-sekolah yang masih melarang siswa untuk membawa hand phone kesekolah.

2. Ketersediaan Sarana Dan Prasarana

Untuk mengembangkan sebuah multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. BPM memiliki fasilitas lengkap yang mendukung untuk pembuatan multimedia mulai dari Lab Komputer, Lab Radio, Lab Presentasi dan Lab Produksi.

3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing

Kualitas dari guru pamong sudah sangat baik karena berkompeten dalam pembuatan sebuah multimedia pembelajaran dengan berbagai program. Disamping itu, guru pamong juga ramah, sabar dan akrab dengan praktikkan. Dan untuk dosen

pembimbing juga baik, dimana selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan supaya dalam pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan baik.

4. Kualitas produk BPM

Kualitas produk yang diproduksi oleh BPM sudah sangat baik, Contohnya dalam membuat sebuah produk Multimedia Mobile Learning (MML), selalu diadakan pengkajian agar pada akhirnya menjadi sebuah produk Mobile Learning yang berkualitas. Setiap produk yang dibuat oleh BPM akan masuk ke pusat yaitu Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk diproduksi secara massal ke daerah-daerah.

5. Kemampuan Diri

Dengan bekal yang didapat selama mengikuti kuliah di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, praktikan dapat melaksanakan praktek pengalaman kerja di BPM dengan baik. Di jurusan diajarkan banyak pembelajaran, salah satunya pembelajaran berbasis komputer. Disamping itu ada beberapa matakuliah yang diampu dari perwakilan BPM sehingga memudahkan dalam PPL ini.

6. Nilai tambah setelah PPL 1

Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti:

- a. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia
- b. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2

7. Saran Bagi BPM dan UNNES

a. Saran praktikan Bagi BPM,

Agar produk – produk BPM benar-benar bisa memenuhi apa yang memang dibutuhkan oleh para pelaku pembelajaran yang ada di sekolah, agar ada survey permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan.

b. Saran praktikan bagi UNNES

Diharapkan untuk selalu memantau perkembangan praktikan selama mengikuti PPL di lembaga atau di sekolah, dalam hal ini di BPM agar pihak UNNES mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya.

Demikian Refleksi Diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Kerja 1 di Balai Pengembangan Multimedia. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL 1 ini.

Semarang, 08 Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

M. Miftah, M.Pd.

NIP. 19771220.200604.1.001

Roy Hendrayanto

NIM. 1102406037

Nama : Tatak Adi Naluri
NIM : 1102409008
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

REFLEKSI DIRI

Dengan mengucapkan kata syukur Alhamdulillah dan terima kasih, pada akhirnya Praktek Pengalaman Kerja (PPL) 1 dapat terlaksana dengan baik dan lancar tanpa halangan suatu apapun. PPL itu sendiri sebagaimana dalam Pedoman ketentuan umum Peraturan Rektor UNNES Nomor 22 tahun 2008 merupakan semua kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pratikkan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan. Dengan tujuan pelaksanaan untuk membentuk mahasiswa pratikkan menjadi calon tenaga pendidikan yang profesional. PPL terdiri dari dua tahap yaitu PPL 1 dan PPL 2 yang dilakukan secara simultan.

Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2010. Pratikkan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia (BPM) Semarang. Dalam penerjunan, pratikkan disambut oleh Kepala BPM Semarang yaitu Didik Wira Samodra SH,M.Kom dan didampingi oleh guru pamong (Agus Triarso S.Kom, Indaryanto S.T) dengan jumlah peserta PPL 8 orang. Tugas dari PPL I adalah orientasi kelembagaan berupa observasi tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan, mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, studio audio serta peralatan pendukung. Hasil pelaksanaan PPL 1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) adalah sebagai berikut:

- A. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Mutimedia
Media sebagai alat bantu dan mempermudah agar suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, maka diperlukan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif supaya pembelajaran menjadi lebih menarik. Di BPMP diajarkan pembuatan Multimedia Pembelajaran Multimedia (MPI) dengan menggunakan berbagai program salah satunya dengan program Flash dan Authoware. Disinilah yang menjadi kekuatan BPM, dengan multimedia dapat mengurangi permasalahan dalam dunia pendidikan. Sedangkan untuk kelemahan, salasatunya ketersesuaian antar guru sebagai subjek pembelajar dengan siswa sebagai objek pembelajar. Guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami ssbuah media.
- B. Ketersediaan Sarana dan Prasarana di BPMP
Fasilitas yang tersedia di BPMP cukup memadai untuk digunakan sebagai tempat PPL. Di area BPMP terdapat berbagai macam fasilitas, antara lain : studio produksi multimedia, studio produksi audio, ruang pengkajian dan perancangan multimedia, perpustakaan, aula, musholla, dan ruang tata usaha. Memiliki berbagai macam alat produksi multimedia diantaranya : komputer produksi, video kamera, alat rekam,editing audio dan video manual maupun digital serta alat pengganda kaset (produk) dengan system Hi-Speed..
- C. Kualitas Guru Pamong
Kualitas pembimbing di BPMP sudah baik. Karena latar belakang pendidikan mereka yang menunjang kegiatan di BPMP. Mereka berlatar belakang pendidikan dari sarjana

pendidikan (Teknologi Pendidikan), sarjana komputer, sarjana teknik, magister pendidikan, dsb. Mereka membimbing mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan – arahan dan masukan dalam observasi PPL di BPMP.

D. Kualitas Dosen Pembimbing

Kualitas dari dosen pembimbing juga baik, mereka memberikan pengarahan – pengarahan serta dukungan yang sangat berarti bagi praktikan agar selalu berpikir positif dan bertindak sesuai dengan tata aturan yang berlaku di BPMP dalam melaksanakan tugas – tugas PPL dengan baik. Mereka berharap tugas – tugas yang diberikan dapat selesai tepat waktu.

E. Kemampuan Diri Praktikan

Dalam melaksanakan PPL 1, praktikan merasa bahwa kemampuan diri praktikan belum maksimal. Dalam arti praktikan harus lebih banyak belajar dan menambah pengetahuan.

F. Nilai Tambah yang Diperoleh Setelah Mengikuti PPL 1

Setelah mengikuti PPL 1, praktikan memperoleh berbagai macam ilmu dan pengalaman baru di BPMP. Dari mulai sistem kerja di BPMP hingga tugas fungsi BPMP sebenarnya. Praktikan dapat memahami apa saja yang nanti akan dilakukan pada PPL 2.

G. Saran Pengembangan bagi BPMP dan UNNES

Praktikan memberikan saran kepada BPMP agar menambah kesempatan atau peluang berkarir bagi alumni UNNES.

Praktikan berharap kepada pihak UNNES agar lebih banyak melakukan komunikasi dan monitoring ke lembaga tempat PPL sehingga kegiatan PPL dapat berjalan dengan lancar.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Siti Choemaeroh, S.Pd.
NIP. 10681231.200212.2.002

Tatak Adi Naluri
NIM. 1102409008

Nama : Adityo Agung Nugroho
NIM : 1102409011
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

REFLEKSI DIRI

Saya ucapkan kata syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena pada akhirnya Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 1 dapat terlaksana dengan baik dan lancar tanpa halangan suatu apapun. PPL itu sendiri sebagaimana dalam Pedoman ketentuan umum Peraturan Rektor UNNES Nomor 14 tahun 2012 merupakan semua kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pratikkan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan. Dengan tujuan pelaksanaan untuk membentuk mahasiswa pratikkan menjadi calon tenaga pendidikan yang professional. Saya ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Dalam penerjunan, saya disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Didik Wira Samodra, SH,M.Kom dengan jumlah peserta PPL 8 orang. Tugas dari PPL I adalah orientasi kelembagaan berupa observasi tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan. Hasil pelaksanaan PPL 1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Mutimedia
Di BPMP diajarkan pembuatan Multimedia Pembelajaran Multimedia (MPI) dengan menggunakan berbagai program salah satunya dengan program Flash dan Authoware. Dan di BPMP juga di ajarkan pembuatan Teaching Aids dengan menggunakan program Flash. Dimana dengan menggunakan Teaching Aids ini akan mempermudah para guru dalam mengajar dan juga siswa bisa lebih dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Sedangkan untuk kelemahan, salah satunya ketersesuaian antar guru sebagai subjek pembelajar dengan siswa sebagai objek pembelajar. Guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami sebuah media.
2. Ketersediaan Sarana Dan Prasarana
Untuk mengembangkan sebuah multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. BPMP memiliki fasilitas lengkap yang mendukung untuk pembuatan multimedia mulai dari Lab. Komputer, Lab. Radio, Lab. Presentasi dan Lab. Produksi.
3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing
Kualitas dari guru pamong sudah sangat baik karena berkompeten dalam pembuatan dalam membuat sebuah multimedia pembelajaran dengan beberapa program salahsatunya dengan program Flash. Disamping itu, guru pamong juga ramah, sabar dan akrab dengan pratikkan. Dan untuk dosen pembimbing juga baik, dimana selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan supaya dalam pelaksanaan PPL dalam berjalan baik.
4. Kualitas produk BPMP
Kualitas produk yang diproduksi oleh BPMP sangat bagus. Sudah memenuhi standar media pembelajaran di sekolah-sekolah.

5. Kemampuan Diri
Di jurusan saya diajarkan banyak pembelajaran, salahsatunya pembelajaran komputer. Disamping itu ada beberapa matakuliah yang diampu dari perwakilan BPMP sehingga memudahkan dalam PPL ini.
6. Nilai tambah setelah PPL 1
Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti:
 - a. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
 - b. Bekal bagi praktikan selama pelaksanaan PPL 2
7. Saran Bagi BPMP dan UNNES
 - a. Saran praktikan Bagi BPMP,
Saran untuk Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan, karena sudah bagus dalam kinerjanya jadi “Lanjutkan” dan kembangkan lebih baik lagi, banyak membuat terobosan baru, dan berusaha supaya dapat lebih lagi dikenal di masyarakat secara luas.
 - b. Saran praktikan bagi UNNES
Terima kasih kepada UNNES yang telah membimbing mahasiswanya melaksanakan PPL dengan baik dan lancar. Semoga kedepannya lebih dapat terorganisir secara baik.

Demikian Refleksi Diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Kerja 1 di Balai Pengembangan Multimedia. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL 1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Manikowati,S.Pd.
NIP. 19771028.200212.2.002

Adityo Agung Nugroho
NIM. 1102409011

Nama : Farri Salsabilla
NIM : 1102409015
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

REFLEKSI DIRI PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) 1

Sesuai dengan Peraturan Rektor UNNES Nomor 14 Tahun 2012 tentang Pedoman PPL bagi Mahasiswa Program Kependidikan UNNES, dalam peraturannya dimaksudkan bahwa Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan semua kegiatan kurikuler yang bersifat wajib yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau tempat latihan. Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang professional. PPL terdiri dari PPL 1 dan PPL 2 yang dilakukan secara simultan. Pembimbingan mahasiswa PPL dilakukan secara intensif dan sistematis oleh guru pamong atau petugas lainnya dan dosen pembimbing.

Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2012. Mahasiswa praktikan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Mahasiswa praktikan mengikuti upacara penerimaan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) pada tanggal 6 Agustus 2012 dengan didampingi oleh koordinaor dosen pembimbing yaitu Ibu Dra. Istyarini, M.Pd dan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Bapak Didik Wira Samodra, SH,M,Kom dan didampingi oleh Bapak Agus Triarso, S.Kom serta Bapak Budi Wahono dengan jumlah peserta PPL 8 orang. PPL 1 yaitu observasi dan orientasi di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang, dimana mahasiswa praktikan diwajibkan berada di tempat latihan untuk mengumpulkan data tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang.

Hasil pelaksanaan PPL 1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Mutimedia

Media sebagai alat bantu dan mempermudah agar suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, maka diperlukan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif supaya pembelajaran menjadi lebih menarik. Di BPMP diajarkan pembuatan Mobile Learning dengan menggunakan berbagai program salah satunya dengan program Flash. Disinilah yang menjadi kekuatan BPMP, dengan multimedia dapat mengurangi permasalahan dalam dunia pendidikan. Sedangkan untuk kelemahan, salah satunya ketersesuaian antar guru sebagai subjek pembelajar dengan siswa sebagai objek pembelajar. Guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami sebuah media.

2. Ketersediaan Sarana Dan Prasarana

Untuk mengembangkan sebuah produk multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. BPMP memiliki fasilitas lengkap yang mendukung untuk pembuatan multimedia mulai dari Lab Komputer, Lab Radio, Lab Presentasi dan Lab Produksi.

3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing

Kualitas dari guru pamong sudah sangat baik karena berkompeten dalam pembuatan sebuah multimedia pembelajaran dengan beberapa program salah satunya dengan program

Flash. Disamping itu, guru pamong juga ramah, sabar dan akrab dengan praktikan. Dan untuk dosen pembimbing juga baik, dimana selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan supaya dalam pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan baik.

4. Kualitas Produk BPMP

Kualitas produk yang diproduksi oleh BPMP sangatlah baik. Disini dalam membuat sebuah produk Mobile Learning selalu diadakan pengkajian dan perancangan terlebih dahulu agar pada akhirnya menjadi sebuah produk Mobile Learning yang berkualitas. Setiap produk yang dibuat oleh BPMP akan masuk ke pusat yaitu Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk diproduksi secara massal ke daerah-daerah.

5. Kemampuan Diri

Dengan bekal yang didapat selama mengikuti perkuliahan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES, praktikan dapat melaksanakan praktek pengalaman kerja di BPMP dengan baik. Di jurusan diajarkan banyak pembelajaran, salah satunya pembelajaran komputer. Disamping itu ada beberapa matakuliah yang diampu oleh perwakilan dari BPMP sehingga memudahkan praktikan dalam pelaksanaan PPL ini.

6. Nilai tambah setelah PPL 1

Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti:

- a. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
- b. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
- c. Pembuatan produk Mobile Learning

7. Saran Bagi BPMP dan UNNES

- Saran praktikan Bagi BPMP
Diharapkan BPMP untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Web sehingga lebih mudah diakses bagi siapapun. Selain itu, juga untuk terus meningkatkan pengembangan Mobile Learning yang sedang berjalan, sehingga menjadi lengkaplah BPMP sebagai pengembang multimedia.
- Saran praktikan bagi UNNES
Diharapkan untuk selalu memantau perkembangan praktikan selama mengikuti PPL di lembaga atau di sekolah, dalam hal ini di BPMP, agar pihak UNNES mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya, apakah sesuai dengan harapan dan tujuan dari PPL itu sendiri yakni mencetak mahasiswa yang berkualitas dan professional.

Demikian Refleksi Diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Kerja 1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL 1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom.
NIP. 19771224.200212.2.003

Farri Salsabilla
NIM. 1102409015

REFLEKSI DIRI

Nama : Alvin Fahrudin
NIM : 1102409006
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Berdasarkan Bab 1 Pasal I Peraturan Rektor tentang Pedoman PPL bagi mahasiswa program pendidikan Unnes, dalam peraturannya dimaksudkan bahwa PPL adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan lainnya. PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. PPL terdiri dari dua tahap, yaitu PPL1 dan PPL2 yang dilakukan secara simultan. Penerimaan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2012. Mahasiswa praktikan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Mahasiswa praktikan mengikuti upacara penerimaan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) dan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Didik Wira Samudra, S.H dan didampingi oleh dosen pembimbing dari UNNES Ibu Dra. Istyarini, M.Pd, Kasie Pengkajian dan Perancangan BPMP Bapak Agus Triarso, S. Kom dan Kepala TU BPMP Bapak Budi Wahono, dengan jumlah peserta PPL 8 orang. PPL tahap1 yaitu observasi dan orientasi di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP), dimana mahasiswa praktikan diwajibkan berada di tempat latihan untuk mengumpulkan data tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan yaitu mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, studio audio serta peralatan pendukung.

Hasil pelaksanaan PPL I di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang adalah sebagai berikut :

A. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Multimedia

Kekuatan yaitu pembelajaran lebih menarik karena didukung dengan adanya audio, animasi dan image yang sesuai dengan materi pembelajaran. Program utama yang sedang dikembangkan oleh BPMP saat ini ialah produk media pembelajaran mandiri berbasis *mobile learning* atau yang sering dikenal dengan istilah *m-learning*. Dengan *platform* produk yang diutamakan dari basis Flash Lite, diharapkan siswa bisa belajar mandiri dengan menggunakan perangkat mobile mereka seperti handphone. Media *m-learning* dibuat mereka dengan Animasi dan Suara yang bisa memvisualisasikan materi pelajaran sehingga bisa dimengerti dengan mudah oleh siswa. Keunggulan *m-learning* berbasis Flash Lite ini adalah bisa dibuka dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa bisa belajar kapanpun secara mandiri. Selain itu basis Flash Lite sudah sangat umum untuk perangkat mobile seperti handphone. HP dengan spesifikasi minim masih bisa memutar animasi multimedia dari *m-learning*.

Kelemahan dari *m-learning* kompatibility dari basis Flash Lite yang tidak mendukung untuk semua handphone, meskipun merupakan basis multimedia yang sangat ringan. Seperti jika kita putar di handphone pabrikan Cina, format flash lite tidak bisa diputar. Selain itu seringnya terjadi salah paham tentang bentuk multimedia *m-learning* yang sejatinya sebagai bahan belajar mandiri, sering disalah artikan untuk menjadi bahan pengajaran klasikal di kelas oleh guru.

B. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Untuk mengembangkan sebuah multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. Fasilitas di BPMP sangat memadai guna memproduksi media pembelajaran berbasis multimedia. Seperti dengan adanya laboratorium komputer, audio, presentasi dan produksi sebagai dasar dan syarat utama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

C. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing

Kualitas guru pamong tidak perlu diragukan lagi karena Sumber Daya Manusia di BPM merupakan tenaga ahli yang berkompeten dalam pembuatan multimedia pembelajaran dengan beberapa program, salah satunya dengan program Flash Lite. Sedangkan dosen pembimbing kami merupakan salah satu dosen jurusan kami yang selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan agar pelaksanaan PPL berjalan baik.

D. Kualitas produk BPMP

Kualitas produk yang diproduksi oleh BPMP sangatlah baik, dalam pembuatan sebuah produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), selalu diadakan pengkajian agar pada akhirnya menjadi sebuah produk MPI yang berkualitas. Setiap produk yang dibuat oleh BPM akan masuk ke pusat, yaitu Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk diproduksi secara massal ke daerah-daerah. Selain itu khusus untuk media *m-learning* didistribusikan secara khusus melalui situs/laman web milik BPMP yaitu www.m-edukasi.net yang bisa diakses melalui internet. Di laman tersebut kita bisa melihat semua hasil produk dari BPMP yang berupa media interaktif *m-learning* baik berupa media bantu belajar maupun teacher kit/teaching aid.

E. Kemampuan Diri Praktikan

Sebelum praktikan melaksanakan PPL sudah diberi bekal yang didapat selama mengikuti kuliah seperti perencanaan dan pengembangan media belajar, desain grafis dan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi produksi multimedia interaktif seperti Macromedia Flash dan Flash Lite Platform. Sehingga bekal ini dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan PPL di BPM sehingga memudahkan praktikan mengerjakan tugas dalam Pelaksanaan PPL ini.

F. Nilai tambah yang Diperoleh Mahasiswa Setelah Melaksanakan PPL 1

- Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti :
- Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
- Mengenal staf-staf yang ada di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
- Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL tahap 2
- Pembuatan sebuah produk pembelajaran interaktif terutama media berbasis *m-learning*.

G. Saran bagi BPMP dan UNNES

a. Saran praktikan bagi BPMP

Diharapkan BPMP untuk terus mempertahankan pelayanan baik bagi semua pihak serta mengembangkan dan meningkatkan kualitas produksi MPI terutama yang sedang dijadikan fokus utama saat ini yaitu *m-learning* dan pengembangan MPI yang mudah diakses semua kalangan masyarakat, tidak hanya untuk siswa sekolah saja. Selain itu diharapkan BPMP untuk lebih atraktif, inovatif dan berusaha membuat ide-ide baru lagi yang lebih variatif dan menarik dalam upaya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) offline dan online, sehingga visi dan misi BPMP akan dapat tercapai dan fungsi dari BPMP itu sendiri akan efektif. Dengan adanya PPL ini diharapkan menjadi ladang belajar bagi

mahasiswa pratikan dan pihak BPMP dapat terus berpartisipasi dalam menyiapkan generasi penerus yang diperlukan oleh tantangan dunia sekarang.

b. Saran praktikan bagi UNNES

Diharapkan untuk meningkatkan koordinasi pihak-pihak yang terkait dalam penyelenggaraan PPL, dan diharapkan selalu memantau perkembangan praktikan selama mengikuti PPL di balai latihan maupun di sekolah, dalam hal ini di BPMP demi kemajuan bersama sehingga membantu terwujudnya calon-calon pendidik dan pengembang media pembelajaran yang profesional dan berkompeten seperti yang tercantum dalam tujuan penyelenggaraan PPL.

Kinerja dosen pendamping diharapkan agar lebih berperan aktif membimbing praktikan selama melaksanakan tugas PPL, agar mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya, apakah sesuai dengan harapan dan tujuan dari dilaksanakannya PPL itu sendiri.

Demikian Refleksi diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP). Terimakasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Siti Choemaeroh, S.Pd.
NIP. 19681231.200212.2.002

Alvin Fahrudin
NIM. 1102409006

REFLEKSI DIRI

Nama : Nur Afan
NIM : 1102409039
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah kegiatan intra kulikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa Program Kependidikan Universitas Negeri Semarang. PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. PPL terdiri dari PPL1 dan PPL2 yang dilakukan secara simultan. Penerjuran mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2012. Mahasiswa praktikan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Mahasiswa praktikan mengikuti upacara penerimaan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) dan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Bpk. Didik Wira Samodra, S.H dan didampingi oleh Kasie Pengkajian dan perancangan BPMP (Agus Triarso, S.Kom) dan Dosen Pembimbing dari UNNES Dra Istyarini, MPd. dengan jumlah peserta PPL 8 orang. PPL tahap1 yaitu observasi dan orientasi di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan, dimana mahasiswa praktikan diwajibkan berada di tempat latihan untuk mengumpulkan data tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan yaitu mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, seksi Pegawai bagian TU, studio audio serta peralatan pendukung.

Hasil pelaksanaan PPL I di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang adalah sebagai berikut :

1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Multimedia Pendidikan

Multimedia merupakan suatu system yang menggabungkan teks, foto, video, animasi, suara dan terjadi proses interaktivitas. Sedangkan multimedia pembelajaran interaktif adalah program yang secara terintegrasi menghubungkan teks, grafik, gambar, foto, suara (audio), video, animasi dan lain-lain yang melibatkan interaksi antara pengguna dan program tersebut dengan menggunakan Mobile sebagai piranti penggunanya.

Pembelajaran lebih menarik karena didukung dengan adanya audio, animasi dan image yang sesuai dengan materi pembelajaran. BPMP mengajarkan tentang pembuatan Teacher's Kit dengan menggunakan software Flash. Materi pembelajaran dibahas lebih mendalam dengan full animasi, text tidak terlalu banyak sehingga yang menjelaskan materi tersebut adalah guru. Teacher's Kit ini merupakan alat bantu guru dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa yang mempermudah para guru dalam mengajar di dalam kelas.

Kelemahan yaitu guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami dan menguasai sebuah media, sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran dengan Teacher's kit

2. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Dalam hal kaitanya dengan pengembangan sebuah multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. Dan memang fasilitas di BPMP cukup memadai guna memproduksi media pembelajaran berbasis multimedia. Seperti dengan adanya laboratorium komputer, audio, presentasi dan produksi sebagai dasar dan syarat utama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

3. **Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing**
 Kualitas pembimbing di BPMP sudah baik. Karena latar pendidikan mereka menunjang kegiatan di BPMP. Mereka berlatar pendidikan Sarjana Komputer, Sarjana Pendidikan, Sarjana Teknik, Magister Pendidikan, dsb. Jadi, kualitas guru pamong tidak perlu diragukan lagi karena Sumber Daya Manusia di BPMP merupakan tenaga ahli yang berkompeten dalam kaitannya dengan pembuatan multimedia pembelajaran dengan beberapa program, salah satunya dengan program flash. Sedangkan dosen pembimbing kami juga baik, mereka memberikan pengarahan-pengarahan serta dukungan yang sangat berarti bagi praktikan agar selalu berpikir positif dan melakukan tugas-tugas PPL dengan baik. Mereka berharap tugas-tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
4. **Kualitas produk BPMP**
 Kualitas produk yang diproduksi oleh BPMP sangatlah baik, dalam pembuatan sebuah produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), selalu diadakan pengkajian agar pada akhirnya menjadi sebuah produk MPI yang berkualitas. Setiap produk yang dibuat oleh BPMP akan masuk ke pusat, yaitu Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk diproduksi secara massal ke daerah-daerah.
5. **Kemampuan Diri Praktikan**
 Praktikan merasa bahwa kemampuan diri praktikan masih belum maksimal. Dalam arti praktikan harus lebih banyak belajar dan menambah pengetahuan. Namun sebelum praktikan melaksanakan PPL sudah diberi bekal yang didapat selama mengikuti kuliah seperti desain grafis dan Macromedia Flash. Sehingga bekal ini dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan PPL di BPMP sehingga memudahkan praktikan mengerjakan tugas dalam PPL ini.
6. **Nilai tambah yang Diperoleh Mahasiswa Setelah Melaksanakan PPL 1**
 Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti :
 - a. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
 - b. Mengenal staf-staf yang ada di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
 - c. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
 - d. Kriteria dalam pemilihan materi untuk hasil produk yang baik
 - e. Pembuatan sebuah produk pembelajaran interaktif
 - f. Teknik atau cara Lembaga BPMP dalam Penyebaran produknya.
7. **Saran bagi BPMP dan UNNES**
 - a. **Saran praktikan bagi BPMP**
 Praktikan memberikan saran kepada pihak BPMP agar menambah fasilitas internet kabel yang baik di Laboratorium komputer, Hotspot (Wi-Fi) yang bisa dijangkau untuk koneksi yang biasa menggunakan Laptop ataupun Netbook. Selain itu diharapkan BPMP untuk lebih atraktif, inovatif dan berusaha membuat ide-ide baru lagi yang lebih kreatif dan menarik dalam upaya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) offline dan online, serta pengembangan pembuatan Mobile Learning, sehingga visi dan misi BPMP akan dapat tercapai dan fungsi dari BPMP itu sendiri akan efektif. Dengan adanya PPL ini diharapkan pihak BPMP dapat terus berpartisipasi dalam menyiapkan generasi penerus yang diperlukan oleh tantangan dunia sekarang.
 - b. **Saran praktikan bagi UNNES**
 Praktikan berharap kepada pihak UNNES agar lebih banyak melakukan *monitoring* ke berbagai *stakeholder* sehingga kegiatan PPL dapat berjalan dengan lancar dan lebih tepat dalam menempatkan mahasiswanya sesuai dengan jurusannya masing-masing. Selain itu kinerja dosen pendamping diharapkan agar lebih berperan aktif

membimbing praktikan selama melaksanakan tugas PPL, agar mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya, apakah sesuai dengan harapan dan tujuan dari dilaksanakannya PPL itu sendiri.

Demikian Refleksi diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan1 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP). Terimakasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Manikowati,S.Pd.
NIP. 19771028.200212.2.002

Nur Afan
NIM. 1102409039

REFLEKSI DIRI

Nama : Widodo
NIM : 1102409022
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sesuai dengan bab 1 pasal I berdasarkan peraturan rektor tentang pedoman PPL bagi mahasiswa program pendidikan Unnes, dalam peraturannya dimaksudkan bahwa PPL adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester- semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan lainnya.

PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip- prinsip pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. PPL terdiri dari PPL1 dan PPL2 yang dilakukan secara simultan. Penerjunan mahasiswa PPL periode 2010 dilaksanakan pada tanggal 09 Agustus 2010. Mahasiswa praktikan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia (BPMP) Semarang.

Mahasiswa praktikan mengikuti upacara penerimaan di Balai Pengembangan Multimedia (BPMP) dan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Didik Wira Samodra dan didampingi oleh guru pamong (Agus Triarso, S.Kom, Drs, Istiarini) dengan jumlah peserta PPL 7 orang. PPL tahap1 yaitu observasi dan orientasi di Balai Pengembangan Multimedia, dimana mahasiswa praktikan diwajibkan berada di tempat latihan untuk mengumpulkan data tentang Balai Pengembangan Multimedia yaitu mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, studio audio serta peralatan pendukung.

Hasil pelaksanaan PPL I di Balai Pengembangan Multimedia (BPMP) Semarang adalah sebagai berikut :

a. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Multimedia

Kekuatan yaitu produk yang dihasilkan BPMP baik audio, gambar maupun animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan membuat kegiatan belajar lebih menarik. Selain digunakan untuk pembelajaran konvensional, siswa juga dapat menggunakan produk tersebut secara mandiri dengan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu distribusi produk BPMP cukup mudah karena bersifat digital, dapat didistribusikan dengan cepat dan luas melalui koneksi internet maupun berbagai macam media transfer seperti bluetooth dan flashdisk. Kelemahan yaitu produk yang dihasilkan BPMP tidak dapat digunakan bila guru belum memahami dan menguasai pemanfaatan media, sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran dengan Teacher's kit. Produk yang berbentuk digital juga masih belum terlalu dianggap eksistensinya oleh masyarakat karena tidak ada bentuk fisiknya. Selain itu diperlukan perangkat khusus untuk memanfaatkan produk tersebut seperti komputer ataupun gadget mobile yang harganya cukup mahal bagi siswa maupun guru namun dewasa ini harga perangkat-perangkat tersebut relative semakin murah karena ketatnya persaingan.

b. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Untuk mengembangkan produk Multimedia Pembelajaran dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. Fasilitas di BPMP cukup memadai guna memproduksi media pembelajaran berbasis multimedia. Seperti dengan adanya laboratorium komputer, studio audio, ruang presentasi dan produksi

sebagai kebutuhan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

- c. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing
Kualitas guru pamong cukup mumpuni karena Sumber Daya Manusia di BPMP merupakan tenaga ahli yang berkompeten dalam pengembangan multimedia pembelajaran baik media audio maupun visual. Sedangkan dosen pembimbing kami merupakan salah satu dosen jurusan kami yang selalu siap memberi pengarahan dan saran agar pelaksanaan PPL berjalan baik.
- d. Kualitas produk BPMP
Kualitas hasil produksi oleh BPMP cukup baik, dalam pengembangan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), selalu diadakan pengkajian agar pada produk yang dihasilkan tepat guna dan memenuhi standar kompetensi dasar dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Setiap produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan oleh BPMP akan masuk ke pusat, yaitu Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk didistribusikan secara luas ke daerah lain.
- e. Kemampuan Diri Praktikan
Sebelum praktikan melaksanakan PPL sudah diberi pembekalan yang didapat selama mengikuti kuliah seperti desain grafis dan editing audio video. Sehingga ilmu ini dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan PPL di BPMP sehingga mempermudah praktikan mengerjakan tugas dalam PPL ini.
- f. Nilai tambah yang Diperoleh Mahasiswa Setelah Melaksanakan PPL 1
Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti :
 - Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia
 - Mengetahui tugas dan pekerjaan tiap bagian di Balai Pengembangan Multimedia
 - Pengalaman bekerja di instansi pendidikan milik pemerintah
 - Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
 - Pengembangan dan pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif
- g. Saran bagi BPMP dan UNNES
 - Saran praktikan bagi BPMP
Diharapkan BPMP terus *up to date* mengembangkan media pembelajaran mengikuti perkembangan media digital yang semakin canggih. Dan juga untuk terus mempertahankan pelayanan baik bagi semua pihak serta mengembangkan dan meningkatkan kualitas produk media pembelajaran baik audio maupun visual serta MPI yang bersifat offline maupun online berbasis web ataupun MPI berbasis mobile learning dan pengembangan MPI yang mudah diakses semua kalangan masyarakat, tidak hanya untuk siswa sekolah saja. Selain itu diharapkan BPMP untuk lebih atraktif, inovatif dan mendapat ide-ide baru lagi yang lebih variatif dan menarik bagi siswa dalam upaya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) offline dan online, serta pengembangan pembuatan Mobile Learning, sehingga visi dan misi BPMP akan dapat tercapai dan fungsi dari BPMP itu sendiri akan efektif dan efisien. Dengan adanya PPL ini diharapkan pihak BPMP dapat terus menyiapkan generasi penerus pengembang media pendidikan, dan semoga partisipasi kami dapat bermanfaat untuk BPMP.
 - Saran praktikan bagi UNNES
Diharapkan untuk mempermudah mahasiswa mendapat informasi mengenai kegiatan PPL agar mahasiswa tidak kebingungan. Juga perlu diingatkannya koordinasi pihak-pihak yang terkait dalam penyelenggaraan PPL, dan diharapkan selalu memantau perkembangan praktikan selama mengikuti PPL di balai latihan maupun di sekolah, dalam hal ini di BPMP demi kemajuan bersama sehingga

membantu terwujudnya calon-calon pendidik dan pengembang media pembelajaran yang profesional dan berkompeten seperti yang tercantum dalam tujuan penyelenggaraan PPL. Kinerja dosen pendamping diharapkan agar lebih berperan aktif membimbing praktikan selama melaksanakan tugas PPL, agar mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya, apakah sesuai dengan harapan dan tujuan dari dilaksanakannya PPL itu sendiri.

Demikian Refleksi diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan1 di Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran (BPMP). Terimakasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom.
NIP. 19771224.200212.2.003

Widodo
NIM. 1102409022

Nama : Diah Noor Ekawati
NIM : 1102409042
Jurusan : Teknologi Pendidikan

REFLEKSI DIRI

Syukur Alhamdulillah kepada Tuhan Yang Maha Esa, pada akhirnya Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 1 dapat terlaksana dengan baik dan lancar. PPL itu sendiri sebagaimana dalam Pedoman ketentuan umum Peraturan Rektor UNNES Nomor 14 tahun 2012 merupakan semua kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa pratikkan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan. Dengan tujuan pelaksanaan untuk membentuk mahasiswa pratikkan menjadi calon tenaga pendidikan yang profesional. PPL terdiri dari dari dua tahap yaitu PPL 1 dan PPL 2 yang dilakukan secara simultan. Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 06 Agustus 2012. Pratikkan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia (BPMP) Semarang. Dalam penerjunan, pratikkan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Didik Wira Samodra, SH,M.Kom dan didampingi oleh guru pamong (Siti Choemaeroh,S.Pd., Manikowati, S.Pd., M. Miftah, M.Pd., Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom.) dan Budi Wahono dengan jumlah peserta PPL 8 orang. Tugas dari PPL I adalah orientasi kelembagaan berupa observasi tentang Balai Pengembangan Multimedia, mulai dari tugas dan fungsi dari Sub Bag Tata Usaha, seksi pengkajian dan perancangan, seksi produksi, studio multimedia, studio audio serta peralatan pendukung.

Hasil pelaksanaan PPL 1 di Balai Pengembangan Multimedia (BPM) adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Mutimedia

Media sebagai alat bantu dan mempermudah agar suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, maka diperlukan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif supaya pembelajaran menjadi lebih menarik. Di BPM diajarkan pembuatan Multimedia Pembelajaran Multimedia (MPI) dengan menggunakan berbagai program salah satunya dengan program Flash dan Authoware. Di BPM juga di ajarkan pembuatan Teaching Aids dengan menggunakan program Flash. Dimana dengan menggunakan Teaching Aids ini akan mempermudah para guru dalam mengajar dan juga siswa bisa lebih dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Karena ada contoh kongkrit dari materi yang di ajarkan. Selain itu, program unggulan tahun ini adalah Mobile Learning. Mobile Learning merupakan media pembelajaran via mobile(Handphone). Dengan keunggulan siapapun dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah. Disinilah yang menjadi kekuatan BPM, dengan multimedia dapat mengurangi permasalahan dalam dunia pendidikan. Sedangkan untuk kelemahan, salah satunya ketersediaan antar guru sebagai subjek pembelajar dengan siswa sebagai objek pembelajar. Guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami sebuah media.

2. Ketersediaan Sarana Dan Prasarana

Untuk mengembangkan sebuah multimedia dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses produksi. BPMP memiliki fasilitas lengkap yang mendukung untuk pembuatan multimedia mulai dari Lab Komputer, Lab Radio, Lab Presentasi dan Lab Produksi.

3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing

Kualitas dari guru pamong sudah sangat baik karena berkompeten dalam pembuatan dalam membuat sebuah multimedia pembelajaran dengan beberapa program salah satunya dengan

program Flash. Disamping itu, guru pamong juga ramah, sabar dan akrab dengan praktikan. Dan untuk dosen pembimbing juga baik, dimana selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan supaya dalam pelaksanaan PPL 1 dalam berjalan baik

4. Kualitas produk BPMP

Kualitas produk yang diproduksi oleh BPMP sangatlah baik, Disini dalam membuat sebuah produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), selalu diadakan pengkajian agar pada akhirnya menjadi sebuah produk MPI yang berkualitas. BPMP juga sudah membuat produk Teaching Aid, Teaching Aid yang mana akan mempermudah guru dalam mengajar. Dan juga saat ini BPM sedang merancang format baru yaitu Mobile Learning yang mana akan mempermudah para peserta didik dalam belajar. Setiap produk yang dibuat oleh BPMP akan masuk ke pusat yaitu Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) di Jakarta untuk diproduksi secara massal ke daerah-daerah.

5. Kemampuan Diri

Dengan bekal yang didapat selama mengikuti kuliah di jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNNES, mudah-mudahan praktikan dapat melaksanakan praktek pengalaman kerja di BPMP dengan baik. Di jurusan diajarkan banyak pembelajaran, salahsatunya pembelajaran komputer. Disamping itu ada beberapa matakuliah yang diampu dari perwakilan BPMP sehingga memudahkan dalam PPL ini.

6. Nilai tambah setelah PPL 1

Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti:

- a. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
- b. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
- c. Pembuatan sebuah produk pembelajaran.

7. Saran Bagi BPMP dan UNNES

- a. Saran praktikan Bagi BPMP

Diharapkan BPMP untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis Web sehingga, lebih mudah diakses bagi siapapun. Selain itu, juga untuk terus meningkatkan pengembangan Mobile Learning yang sedang berjalan mulai tahun ini. Sehingga menjadi lengkaplah BPM sebagai pengembang multimedia.

- b. Saran praktikan bagi UNNES

Diharapkan untuk selalu memantau perkembangan praktikan selama mengikuti PPL di lembaga atau di sekolah, dalam hal ini di BPMP agar pihak UNNES mengetahui sejauh mana perkembangan mahasiswanya, apakah sesuai dengan harapan dan tujuan dari PPL itu sendiri yakni mencetak mahasiswa yang berkualitas dan professional.

Demikian Refleksi Diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Kerja 1 di Balai Pengembangan Multimedia. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL 1 ini.

Semarang, Agustus 2012

Guru Pamong

Praktikan

M. Miftah, M.Pd.
NIP. 19771220.200604.1.001

Diah Noor Ekawati
NIM. 1102409042

**L
A
M
P
I
R
A
N**

RENCANA KEGIATAN PRAKTIKUM DI BPM SEMARANG

PPL PROGRAM : PPL 1

BALAI LATIHAN : BPM SEMARANG

Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan	Ket
Senin, 31 Juli 2012	09.00-12.00	Penerjunan PPL	
Senin, 6 Agustus 2012	09.00-13.00	Sambutan dari BPM Semarang terhadap para praktikum	
Selasa, 7 Agustus 2012	09-00-14.00	Orientasi laboratorium komputer BPM	
Rabu, 15 Agustus 2012	09.00-15.30	Membuat laporan PPL 1	
Kamis, 16 Agustus 2012	09.00-11.00	Membuat laporan PPL 1	

Presensi Praktik Pengalaman Lapangan Di BPMP (Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan) Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Negri Semarang

No	Nama	NIM	Tanggal				
			06/08/2012	07/08/2012	08/08/2012	09/08/2012	10/08/2012
1	Roy Hendrayanto	11024060					
2	Alvin Fahrudin	1102409006					
3	Tatak Adi Naluri	1102409008					
4	Adityo Agung Nugroho	1102409011					
5	Farri Salsabilla	1102409015					
6	Widodo	1102409022					
7	Nur Afan	1102409039					
8	Diah Noor Ekawati	1102409042					

Mengetahui,
Kepala BPMP

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP. 19670516 199403.1.003

Presensi Praktik Pengalaman Lapangan Di BPMP (Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan) Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Negri Semarang

No	Nama	NIM	Tanggal				
			13/08/2012	14/08/2012	15/08/2012	16/08/2012	17/08/2012
1	Roy Hendrayanto	11024060					
2	Alvin Fahrudin	1102409006					
3	Tatak Adi Naluri	1102409008					
4	Adityo Agung Nugroho	1102409011					
5	Farri Salsabilla	1102409015					
6	Widodo	1102409022					
7	Nur Afan	1102409039					
8	Diah Noor Ekawati	1102409042					

Mengetahui,
Kepala BPMP

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP. 19670516 199403.1.003

Dokumentasi



Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan



Halaman Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan



Ruang Produksi



Ruang Perpustakaan



Ruang Laboratorium
Sekaligus Ruang Prakerin SMK dan PPL Mahasiswa



Mahasiswa PPL Teknologi Pendidikan UNNES