

**LAPORAN**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN II**  
**DI BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SEMARANG**



**Disusun oleh :**

**Nama : Alvin Fahrudin**  
**NIM : 1102409006**  
**Prodi : Teknologi Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**TAHUN 2012**

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan PPL II ini telah disusun sesuai dengan pedoman PPL UNNES

Hari :

Tanggal : Oktober 2012

Disahkan oleh :

Dosen Koordinator dan Dosen Pembimbing

Kepala BPMP

Dra. Istyarini

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP 195911221985032001

NIP 196705161994031003

Kapus Pengembang PPL UNNES

Drs. Masugino, M.Pd

NIP 195207211980121001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan laporan PPL II di Balai Pengembangan Multimedia Semarang. Tugas PPL II ini berupa pembuatan naskah dan Produksi Multimedia Bahan Ajar Guru (Teaching Aids). Penyusunan laporan pelaksanaan PPL II ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Drs. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, selaku Rektor UNNES.
2. Drs. Masugino, M.Pd selaku Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES
3. Dra. Istyarini selaku Dosen Koordinator dan Dosen Pembimbing 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 BPM 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 II ini masih jauh darisempurna. 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, 9 Oktober 2012

Pratikan

## **DAFTAR ISI**

Halaman Pengesahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv

## **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan .....	1
C. Manfaat .....	2

## **BAB II LANDASAN TEORI .....**

3

## **BAB III PELAKSANAAN**

A. Waktu .....	5
B. Tempat .....	5
C. Pembagian Kelompok Kerja .....	5
D. Tahapan Kegiatan .....	6
E. Analisis Kebutuhan Media .....	6
F. Evaluasi .....	7

## **BAB IV HASIL**

A. Hasil yang dicapai .....	8
B. Hambatan .....	8
C. Solusi/Cara Mengatasi .....	8

## **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	9
B. Saran .....	9

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era global seperti sekarang ini, dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak terlepas 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 Departemen 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 II diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap semua komponen terkait, yaitu mahasiswa, instansi dan perguruan tinggi yang bersangkutan.

1. Manfaat bagi mahasiswa
  - a. Sebagai sarana implementasi ilmu yang didapatkan di bangku kuliah
  - b. Mengetahui dan memproduksi multimedia pembelajaran *Teaching Aids*
  - 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 berbagi wawasan 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.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Berdasarkan SK Rektor Universitas Negeri Semarang No.35/O/2006 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan bagi mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang disebutkan bahwa Praktik Pengalaman Lapangan (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 lainnya. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan meliputi : praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kurikuler atau non kurikuler yang berlaku di sekolah atau di tempat latihan.

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

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan merupakan salah satu jurusan yang tidak hanya memposisikan mahasiswanya untuk praktik mengajar di sekolah-sekolah, akan tetapi menempatkan mahasiswanya melakukan praktik di salah satu lembaga yang berkecimpung di dunia pendidikan. Tugas dari seorang teknolog (sebutan bagi lulusan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan) adalah pembina, pengembang media, dan sistem pembelajaran di sekolah dan di lembaga pendidikan non sekolah.

Untuk menuju pemenuhan tugas tersebut diperlukan seperangkat kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap calon teknolog melalui berbagai cara, dan salah satunya adalah dengan melalui proses pelatihan. Oleh karena itu Praktik Pengalaman Lapangan mahasiswa Teknologi Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memenuhi kompetensi profesional bidang teknologi pendidikan dan memberi bekal kemampuan profesional.

Sebagai tenaga yang berkecimpung di dunia pendidikan dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan bagi profesinya untuk menerapkan di dalam penyelenggaraan program pendidikan baik di sekolah maupun di luar sekolah adalah salah satu tugas dan tanggungjawab dari seorang lulusan Teknologi Pendidikan. Praktik Pengalaman Lapangan merupakan kewajiban yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa

dan PPL merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, tenaga kependidikan untuk program studi teknologi pendidikan. Program ini meliputi beberapa pelatihan dan tugas-tugas yang ada kaitannya dengan dunia teknologi pendidikan secara terencana dan dibimbing oleh salah satu dosen yang ditunjuk oleh jurusan untuk memenuhi syarat pembentukan profesi pendidikan.

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Semarang merupakan unit Pelaksana Teknis Departemen Pendidikan Nasional di daerah yang merupakan UPTD dari Dinas Pendidikan Jawa Tengah yang bergerak dalam bidang pengembangan multimedia.

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN**

##### **A. Waktu**

PPL II dilaksanakan dari 16 Agustus sampai 27 Oktober 2012. Pelaksanaan PPL II menggunakan metode pengumpulan data yaitu: observasi (pengamatan) wawancara, dokumentasi, serta praktik lapangan dalam pelaksanaan produksi naskah Multimedia Bahan Ajar Guru (Teaching Aids)

##### **B. Tempat**

PPL II dilaksanakan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Pendidikan (BPMP) Semarang dengan alamat di Jln.Lamongan Tengah, Bendan Ngisor, Semarang.

##### **C. Pembagian Kelompok Kerja**

Jumlah mahasiswa peserta PPL 2 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang adalah 8 orang yang dijadikan 4 kelompok, dengan output 3 produk Teaching Aid untuk PAUD dan 1 produk Mobile Learning, dengan pembagian sebagai berikut :

No.	Nama/NIM	Sebagai	Materi	Materi	Materi	Materi	Dosen Pamong
1.	Roy Hendrayanto 1102406037	Perancang Naskah	Mewarnai				Manikowati, S.Pd
2.	Alvin Fahrudin 1102409006	Animator dan Programer		Mengenal Alat Transportasi			Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom
3.	Tatak Adi Naluri 1102409008	Animator dan Programer			Mengenal Hewan Lebah		M. Miftah, M.Pd
4.	Adityo Agung Nugroho 1102409011	Animator dan Programer	Mewarnai				Manikowati, S.Pd

5.	Farri Salsabilla 1102409015	Perancang Naskah		Mengenal Alat Transportasi			Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom
6.	Widodo 1102409022	Animator dan Programer				Geografi Peta Dunia	Siti Choemaeroh, S.Pd
7.	Nur Afan 1102409039	Perancang Naskah				Geografi Peta Dunia	Siti Choemaeroh, S.Pd
8.	Diah Noor Ekawati 1102409042	Perancang Naskah			Mengenal Hewan Lebah		M. Miftah, M.Pd

#### D. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan dalam pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan adalah sebagai berikut :

NO	TANGGAL	KETERANGAN
1	06 – 15 Agustus 2012	Orientasi lembaga latihan
2	15 Agustus 2012	Bimbingan Laporan PPL1
3	27 Agustus – 3 September 2012	Pembuatan Peta Materi, Peta Kompetensi dan GBIM, serta Naskah
4	4 September 2012	Pengumpulan dan Revisi naskah multimedia
5	5 - 28 September 2012	Produksi multimedia
6	1 – 5 Oktober 2012	Bimbingan dan revisi produk
7	17 Oktober 2012	Persiapan presentasi
8	18 Oktober 2012	Ujian dan Penarikan PPL
9	20 Oktober 2012	Batas penyerahan laporan PPL 2

#### E. Analisis kebutuhan Multimedia

Analisis sangat penting dilakukan bagi pengembangan media, khususnya audio-visual. Hal ini dimaksudkan agar media yang dihasilkan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan.

Kegiatan produksi PPL II dilakukan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang yang berlokasi di jalan Lamongan Tengah, Bendan Ngisor, melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Pembuatan naskah multimedia (terlampir)
- b. Mengaktualisasi naskah multimedia keprogram Adobe Flash CS3
- c. Finishing

Penyelesaian merupakan tahap akhir dari suatu kegiatan produksi. Penyelesaian pada produksi multimedia ini adalah memindahkan ataupun penggandakan master program yang ada di dalam komputer ke dalam bentuk CD. Setelah penyelesaian proyek multimedia tersebut, media yang telah jadi siap untuk dimanfaatkan.

## **F. Evaluasi**

Evaluasi program serta tugas kelompok dipertanggungjawabkan di depan dosen pamong, penguji, dan dosen pembimbing dari UNNES, melalui presentasi Produk Multimedia Teaching Aids dengan cara mengoperasikan lewat komputer dan LCD. Kegiatan ini di tempat PPL II yaitu di BPMP Semarang.

## **BAB IV**

### **HASIL**

#### **A. Hasil yang dicapai**

1. Mahasiswa mampu membuat naskah Multimedia
2. Mahasiswa mampu membuat media untuk pembelajaran dengan menggunakan software Adobe Flash CS3.
3. Mahasiswa mendapat tambahan pengetahuan mengenai pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS3.
4. Mahasiswa mampu membuat media bantu untuk pembelajaran.

#### **B. Hambatan**

1. Pada tahap awal pembuatan media, mahasiswa praktikan beum begitu paham mengenai analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran yang benar.
2. Pada pembuatan produk mahasiswa praktikan belum memiliki penguasaan penuh terhadap program Adobe Flash CS3.

#### **C. Solusi/Cara Mengatasi**

1. Melakukan bimbingan kepada guru pamong di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang.
2. Mahasiswa melaksanakan tugas secara berkelompok di kost salahsatu anggota kelompok sehingga pengerjaan produk bisa dilakukan bersama dan lebih cepat.
3. Mahasiswa memanfaatkan internet untuk mendapatkan kemudahan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat terhadap peningkatan mutu pendidikan, pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional melakukan restrukturisasi dan refungsionalisasi Balai Produksi Media Radio (BPMR) Semarang menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. BPMP merupakan unit pelaksana teknis (UPT) pusat dilingkungan Departemen Pendidikan Nasional yang berdiri dibarisan depan dalam pengembangan pendidikan jarak jauh dan mendayagunakan teknologi komunikasi dan informasi untuk kepentingan pendidikan dan kebudayaan.

BPMP mempunyai tugas pokok dalam mengembangkan model dan format sajian, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mengembangkan sarana dan prasarana pendukung, mengembangkan kerjasama dengan instansi terkait, adapun BPMP Kemdikbud juga membuat teaching aid ditingkat dasar sampai menengah.

Sarana dan prasarana yang dimiliki BPMP sangat memadai, mulaidari ruang kerja, ruang komputer, ruang studio, ruang serbaguna, gudang, dan lain- lain. Lokasi BPMP jauh dari keramaian kota dengan udara sejuk dan nyaman yang merupakan pilihan tepat sebagai lembaga pengembangan multimedia, meskipun jauh dari jalur transportasi umum.

Pegawai dan staf BPM Semarang merupakan sumber daya manusia yang terlatih dan berkualifikasi baik dengan berbagai latar belakang pendidikan dan pengalaman lapangan yang tidak diragukan lagi.

#### **B. Saran**

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

## **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. Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2012. Mahasiswa praktikan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Pendidikan (BPMP) Semarang. Mahasiswa praktikan mengikuti upacara penerimaan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan 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 Pendidikan (BPMP), dimana mahasiswa praktikan diwajibkan berada di tempat latihan untuk mengumpulkan data tentang Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan 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 Pendidikan (BPMP) Semarang adalah sebagai berikut :

### **1. 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 *teaching aid* (alat bantu ajar) berbasis Flash. Dengan *platform* produk yang diutamakan dari basis Flash dan *ActionScript 2.0*, diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media *teaching aid* dibuat mereka dengan Animasi dan Suara yang bisa memvisualisasikan materi pelajaran sehingga bisa dimengerti dengan mudah oleh siswa. Keunggulan *teaching aid* berbasis Flash ini adalah bisa dari segi tampilan yang tidak hanya mendidik, tapie juga menghibur. Selain itu pengoperasiannya sangat sederhana, sehingga memudahkan guru dalam menerangkan.

- Kelemahan dari Flash *teaching aid* ialah, platform Flash masih begitu susah dipahami oleh guru. Sehingga guru perlu keahlian khusus (pengembangan multimedia Flash) untuk bisa membuat dan mengembangkannya secara mandiri.

## **2. 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.

## **3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing**

Kualitas guru pamong tidak perlu diragukan lagi karena Sumber Daya Manusia di BPMP merupakan tenaga ahli yang berkompeten dalam pembuatan multimedia pembelajaran dengan beberapa program, salah satunya dengan program Adobe Flash CS3. Sedangkan dosen pembimbing kami merupakan salah satu dosen jurusan kami yang selalu siap untuk memberikan arahan-arahan dan masukan agar pelaksanaan PPL berjalan baik.

## **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. Selain itu khusus untuk media *m-learning* didistribusikan secara khusus melalui situs/laman web milik BPMP yaitu [www.m-edukasi.net](http://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.

## **5. 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 Adobe Flash CS3 dan ActionScript 2.0 Platform. Sehingga bekal ini dapat digunakan sebagai dasar dalam melakukan kegiatan PPL di BPMP sehingga memudahkan praktikan mengerjakan tugas dalam Pelaksanaan PPL ini.

## **6. Nilai tambah yang Diperoleh Mahasiswa Setelah Melaksanakan PPL 1**

Selama pelaksanaan PPL 1, praktikan dapat mengetahui dan mengerti :

1. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Pendidikan
2. Mengetahui staf-staf yang ada di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Pendidikan
3. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL tahap 2
4. Pembuatan sebuah produk pembelajaran interaktif terutama media berbasis *Teaching Aid*.

## **7. Saran bagi BPMP dan UNNES**

### ➤ 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.

➤ 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 Pendidikan (BPMP). Terimakasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL1 ini.

Semarang, 9 Oktober 2012

Guru Pamong

Praktikan

Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom  
NIP. 197712242002122003

Alvin Fahrudin  
NIM. 1102409006