

**LAPORAN**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2**  
**DI BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN**  
**SEMARANG**



Disusun oleh :

Nama : Farri Salsabilla  
NIM : 1102409015  
Prodi : Teknologi Pendidikan

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

## **PENGESAHAN**

Laporan PPL 2 ini telah disusun sesuai dengan pedoman PPL Unnes

Hari : Senin

Tanggal : 8 Oktober 2012

Disahkan oleh:

Koordinator Dosen Pembimbing

Kepala BPMP Semarang

Dra. Istyarini

NIP.195911221985032001

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP. 19670516 1994031003

Kepala Pusat Pengembangan 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 2 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Tugas PPL 2 ini berupa pembuatan naskah Multimedia dan Produksi CD Bahan Ajar Guru (Teaching Aid). Penyusunan laporan pelaksanaan PPL 2 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 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 2 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, 8 Oktober 2012

Praktikan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan .....	2
C. Manfaat .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	3
<b>BAB III PELAKSANAAN</b>	
A. Waktu .....	5
B. Tempat .....	5
C. Pembagian Kelompok Kerja .....	5
D. Tahapan Kegiatan .....	6
E. Analisis Kebutuhan Media .....	7
F. Evaluasi .....	7
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	8
B. Saran .....	8
<b>REFLEKSI DIRI</b> .....	9
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	13

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Jadwal Kegiatan
2. Form Bimbingan
3. Presensi
4. Dokumentasi berupa foto kegiatan PPL II

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia pendidikan di Indonesia dituntut untuk selalu 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. Pendidikan di Indonesia sedang menghadapi tantangan guna meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia umumnya dan meningkatkan mutu tenaga kependidikan baik guru maupun non guru diseluruh Indonesia.

Oleh karena itu, Universitas Negeri Semarang yang merupakan lembaga pendidikan yang salah satu misi utamanya menyiapkan tenaga terdidik untuk siap bertugas dalam bidang pendidikan, baik sebagai guru maupun tenaga kependidikan lainnya. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, maka kurikulum pendidikan di Universitas Negeri Semarang mewajibkan mahasiswa kependidikan untuk mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). 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. Dengan adanya PPL tersebut, setiap mahasiswa dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki dan memperbaiki kemampuannya sehingga menjadi tenaga pendidik yang professional, yang mampu beradaptasi dan melaksanakan tugas profesi secara baik.

## **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 2 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 Aid
  - 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. Memperluas dan meningkatkan jaringan dan kerjasama dengan instansi yang terkait.
  - b. Memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan PPL

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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 lainnya. Kegiatan PPL meliputi : praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kokurikuler dan atau ekstrakurikuler yang berlaku di sekolah atau tempat latihan lainnya.

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. 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.

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.

## **Dasar Pelaksanaan PPL 2 :**

1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
3. PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. PP No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Keputusan Presiden :
  - a. No. 271 Tahun 1965 tentang Pengesahan Pendirian IKIP Semarang.
  - b. No. 124 Tahun 1999 tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Semarang, Bandung dan Medan menjadi Universitas.
6. Peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 59 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata kerja Universitas Negeri Semarang.
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional:
  - a. No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar mahasiswa
  - b. No. 234/U/2000 tentang pedoman pendirian perguruan tinggi
  - c. No. 176/MPN.A4/KP/2010 tentang pengangkatan rektor Universitas negeri semarang
8. Peraturan rektor universitas negeri semarang No. 05 Tahun 2009 tentang pedoman praktik pengalaman lapangan bagi mahasiswa program kependidikan universitas negeri semarang
9. Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang:
  - a. No. 46/O/2001 tentang jurusan dan Program Studi di Lingkungan Fakultas serta Program Studi pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
  - b. No. 162/U/2004 tentang Penyelenggaraan Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
  - c. No. 163/O/2004 tentang Pedoman Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Semarang.

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN**

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

PPL 2 dilaksanakan dari 27 Agustus s/d 20 Oktober 2011. Pelaksanaan PPL 2 merupakan lanjutan dari PPL I dengan kegiatan membuat persiapan atau rancangan, pembuatan naskah, flowchart, sinopsis, dan pembuatan produk Teaching Aid untuk PAUD.

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

PPL 2 dilaksanakan di Balai Pengembangan Multimedia 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 (BPM) 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			Menjaga Kesehatan		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			Menjaga Kesehatan		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 Media**

Mencakup pekerjaan-pekerjaan penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi dalam suatu produk. Mengidentifikasi hal-hal yang berhubungan dengan apa yang menjadi kebutuhan masyarakat, menentukan materi, menentukan media yang digunakan. Analisis sangat penting dilakukan bagi pengembangan media, hal ini dimaksudkan agar media yang dihasilkan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan.

Kegiatan produksi PPL 2 dilakukan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang yang berlokasi di jalan Lamongan Tengah, Benda Ngisor, melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Penegasan Konsep Produk
- b. Pembuatan naskah multimedia
- c. Mengaktualisasi naskah multimedia keprogram Mcromedia Flash Pro 8 dan Adobe Flash CS4.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan dengan dosen pamong, dilakukanlah proses editing produk agar lebih baik, menarik, dan sesuai dengan apa yang diharapkan. 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 Aid dengan cara mengoperasikan lewat komputer dan LCD. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2012 di tempat PPL 2 yaitu di BPMP Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat terhadap peningkatan mutu pendidikan, pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional melakukan restrukturisasi dan refungsionalisasi Balai Produksi Media Radio (BPMP) Semarang menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dari tingkat dasar sampai menengah.

Sarana dan prasarana yang dimiliki BPMP sangat memadai, mulai dari 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 BPMP Semarang merupakan sumber daya manusia yang terlatih dan berkualifikasi baik dengan berbagai latar belakang pendidikan dan pengalaman lapangan yang tidak diragukan lagi.

#### **B. Saran**

Lokasi BPMP jauh dari keramaian kota yang jauh dari jalur transportasi umum, hal ini yang menyebabkan akses mobilitasi kurang terjangkau. Mengingat prospek di bidang pengembangan multimedia ke depan sangat cerah maka perlu adanya relokasi sehingga akses mobilisasi dapat berjalan secara maksimal.

## REFLEKSI DIRI

### PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) 2

Pelaksanaan PPL 2 dimulai tanggal 27 Agustus s.d 20 Oktober 2012, bertempat di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Refleksi diri ini ditulis berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang diperoleh praktikan selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) II. Tujuan akhir dari PPL 2 ini adalah menghasilkan Produk Multimedia Bahan Ajar Guru (Teaching Aid) untuk PAUD. PPL 2 meliputi pembuatan Peta Konsep, Peta Materi, GBIM, Naskah Multimedia Teaching Aid dan Pembuatan produk Teaching Aid. PPL 2 merupakan inti dari keseluruhan kegiatan PPL.

Hasil pelaksanaan PPL 2 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang adalah sebagai berikut :

#### **1. Kekuatan dan Kelemahan dalam Pengembangan Mutimedia**

- a. Kekuatan yaitu pembelajaran lebih menarik karena didukung dengan adanya audio, dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. BPMP mengajarkan tentang pembuatan Teaching Aid untuk PAUD dengan menggunakan software Macromedia Flash dan Adobe Flash. Materi pembelajaran dibahas lebih mendalam, tidak terlalu banyak text, namun ditekankan pada bentuk multimedianya, sehingga yang menjelaskan materi tersebut adalah guru. Teaching Aid ini merupakan alat bantu guru dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa yang mempermudah para guru dalam mengajar di dalam kelas.
- b. Kelemahan yaitu guru harus mempunyai kompetensi untuk memahami dan menguasai sebuah media, sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran dengan Teaching Aid

#### **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 sebagai dasar dan syarat utama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

#### **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 Macromedia 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) selalu diadakan pengkajian dan perancangan terlebih dahulu agar pada akhirnya menjadi sebuah produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) 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 PPL 2 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 2**

Selama pelaksanaan PPL 2, banyak pengetahuan dan pengalaman yang praktikan peroleh. Sebelum membuat media bahan ajar guru (*Teaching Aid*), praktikan harus mengetahui karakter dan sifat tiap-tiap pengguna (user) agar media yang digunakan dapat efektif dan efisien. Setelah mengikuti PPL II ini, kemampuan praktikan dalam hal multimedia dan pengembangan media pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.

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

a. Diharapkan BPMP untuk terus mempertahankan pelayanan baik bagi semua pihak serta mengembangkan dan meningkatkan kualitas produksi MPI dari mulai MPI yang bersifat offline, MPI online berbasis web, 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 berusaha membuat ide-ide baru lagi yang lebih kreatif dan menarik dalam upaya mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) offline dan online, pengembangan pembuatan Mobile Learning, serta pengembangan pembuatan Teaching Aid 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

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 Kerja 2 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL 2 ini.

Semarang, 8 Oktober 2012

Guru Pamong

Praktikan

Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom.  
NIP. 19771224.200212.2.003

Farri Salsabilla  
NIM. 1102409015

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

### JADWAL KEGIATAN

<b>NO</b>	<b>TANGGAL</b>	<b>KETERANGAN</b>
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	Oktober 2012	Persiapan presentasi
8	Oktober 2012	Ujian dan Penarikan PPL
9	Oktober 2012	Batas penyerahan laporan PPL 2

**KARTU BIMBINGAN**  
**DI BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN**  
**MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

<b>MAHASISWA</b>			<b>DOSEN PEMBIMBING</b>	
Nama : Farri Salsabilla NIM : 1102409015 Fakultas : FIP			Nama : Dra. Titi Prihatini, M.Pd NIP : 196302121999032001	
<b>GURU PAMONG</b>			<b>KEPALA BPMP</b>	
Nama : Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom. NIP : 19771224.200212.2.003			Nama : Didik Wira Samodra, SH, M.Kom NIP : 19670516 1994031003	
No	Tgl.	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Dosen pembimbing	Guru pamong
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

Semarang, Oktober 2012

Mengetahui :

Kepala BPMP Semarang

Koordinator Dosen Pembimbing

Didik Wira Samodra SH,M.Kom

Dra. Istyarini

NIP.196705161993041003

NIP.195911221985032001

