



LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2

**BALAI PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA PENDIDIKAN**

Disusun oleh :

Widodo (1102409022/2009)

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
SEMARANG
2012**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan perubahan global dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan & teknologi, serta seni dan budaya di dunia mempengaruhi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia untuk mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perubahan dan perkembangan itu menuntut perlunya sistem pendidikan nasional termasuk pengembangan kurikulum yang menyesuaikan perkembangan teknologi. 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 dilaksanakan dengan tujuan untuk 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 setiap komponen terkait, yaitu mahasiswa, instansi dan perguruan tinggi yang bersangkutan serta bermanfaat bagi bangsa dan negara.

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Sebagai sarana implementasi ilmu yang didapatkan saat kuliah
 - b. Sebagai sarana memaktikan ketrampilan yang dilatih saat kuliah
 - c. Mengetahui, mempelajari dan memproduksi multimedia pembelajaran.
 - d. Mendewasakan cara berpikir, meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah terutama dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Bagi Instansi
 - a. Mempererat hubungan kerjasama antara UNNES dengan BPMP
 - b. Sebagai sarana untuk mencari tenaga ahli dari mahasiswa
 - c. Memanfaatkan fasilitas yang dimiliki untuk membantu dalam praktek pengalaman mahasiswa.
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 kulikuler 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 mengajardi 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 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 2010. 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) dan Media Pembelajaran Interaktif maupun Mobile Learning.

B. Tempat

PPL II dilaksanakan di Balai Pengembangan Multimedia (BPM) 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 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 pembelajaran.

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

- a. Pembuatan naskah multimedia (terlampir)
- b. Menganalisis kebutuhan
- c. Mengaktualisasi naskah multimedia ke program Adobe Flash
- d. Melakukan kegiatan produksi
- e. Menguji media yang diproduksi
- f. Finishing

Penyelesaian merupakan tahap akhir dari suatu kegiatan produksi. Penyelesaian pada produksi multimedia ini adalah memindahkan ataupun menggandakan 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 BPM Semarang.

BAB IV

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 :

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

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
2. Mengetahui tugas dan pekerjaan tiap bagian di Balai Pengembangan Multimedia
3. Pengalaman bekerja di instansi pendidikan milik pemerintah
4. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
5. Pengembangan dan pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif

7. 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

NIP.

Widodo

NIM. 1102409022

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari uraian yang telah praktikan sampaikan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Praktik Pengalaman Lapangan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi mahasiswa praktikan. Tanpa adanya Praktik Pengalaman Lapangan, praktikan tidak akan bisa mengetahui apa yang benar-benar dihadapi nantinya di lingkungan kerja, karena di kampus mahasiswa hanya menerima teori dan simulasi. Tanpa Praktik Pengalaman Lapangan praktikan juga tidak akan bisa merasakan situasi yang sebenarnya di lingkungan kerja.
- 2) Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan di Balai Pengembangan Multimedia Pembelajaran telah berjalan dengan dengan baik. Meskipun terdapat beberapa kendala, tapi pada akhirnya hal ini dapat diatasi dengan baik oleh praktikan dengan bantuan Dosen Pembimbing dan Dosen Pamong. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi malah menjadikan praktikan lebih kuat dan menjadi lebih baik.

B. Saran

Dari apa yang sudah praktikan dapatkan selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan II, terdapat beberapa saran yang ingin praktikan sampaikan kepada pihak lembaga, pihak universitas, dan pihak mahasiswa praktikan sendiri. Saran yang dapat praktikan sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Saran bagi pihak lembaga disarankan lebih memperhatikan dan member pengarahan kepada para praktikan secara rutin atau terjadwal meski tidak terlalu sering karena banyak kegiatan lembaga di luar.
2. Saran bagi pihak universitas sebaiknya pemilihan Dosen Pembimbing memperhatikan kemampuan dan kesiapan dosen tersebut untuk melaksanakan tugas pembimbingan serta member pemberitahuan mengenai hal-hal berkaitan dengan PPL secara langsung kepada dosen jangan hanya melalui website.
3. Saran kepada mahasiswa praktikan hendaknya memanfaatkan waktu untuk menyelesaikan tugas lebih awal sehingga waktu yang tersisa sebelum ujian PPL dapat dimanfaatkan untuk evaluasi dan perbaikan produk.