

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



Disusun oleh

Nama : Nur Afan

Nim : 1102409039

Program studi: 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 Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan laporan PPL II di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan Semarang. PPL II ini berupa pembuatan naskah multimedia dan produksi berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang berupa Teaching Aids

Penyusunan laporan pelaksanaan PPL II 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 Kepala UPT PPL UNNES.
3. Dra. Nurussa'adah, M.Pd selaku Dosen Koordinator PPL di BPMP Semarang.
4. Didik Wira Samodra, SH, S.Kom selaku WKS 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 II 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

Nur Afan  
NIM. 1102409039

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar isi.....	iii
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.....	7
E. Refleksi Diri.....	8

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam proses pendidikan di Indonesia kita sebagai salah satu insan pendidikan, tentu mengetahui tentang adanya sistem atau program yang direncanakan oleh badan yang berwenang dalam dunia pendidikan (dinas pendidikan dan kebudayaan), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia umumnya dan meningkatkan mutu tenaga kependidikan baik guru maupun non guru diseluruh Indonesia. Karena kita tahu dunia pendidikan mengalami pasang surut, bahkan bisa dikatakan sedang mengalami keterpurukan dan masih tertinggal jauh oleh negara-negara lainnya. Maka dengan belajar dari pengalaman tersebut, para pengelola pendidikan di negeri ini sepakat untuk meningkatkan mutu tenaga kependidikan baik guru maupun non guru diseluruh Indonesia.

Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang notabeneanya merupakan lembaga pendidikan lembaga pendidikan tinggi yang salah satu misi utamanya menyiapkan tenaga terdidik untuk siap bertugas dalam bidang pendidikan, baik sebagai guru maupun sebagai 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).

Program Praktik Pengalaman lapangan (PPL) merupakan program dimana para mahasiswa menerapkan teori-teori dan ilmu yang telah didapat pada perkuliahan disemester sebelumnya. Program ini merupakan langkah awal bagi mahasiswa dalam rangka menjadi calon tenaga kependidikan yang terlatih dan profesional.

### **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 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.

## **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 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 6 Agustus sampai 20 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 Aid)

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

PPL II 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 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			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 :

<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	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, Benda Ngisor, melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Pembuatan naskah multimedia (terlampir)
- b. Mengaktualisasi naskah multimedia keprogram Flash Pro 8
- 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.

## 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 penggunaannya. 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 kaitannya 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 :

1. Sistem dan struktur kelembagaan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
2. Mengenal staf-staf yang ada di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan
3. Tugas yang akan dikerjakan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL 2
4. Kriteria dalam pemilihan materi untuk hasil produk yang baik
5. Pembuatan sebuah produk pembelajaran interaktif
6. Teknik atau cara Lembaga BPMP dalam Penyebaran produknya.

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

### ➤ 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.

➤ **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

Siti Choemaerohm, S.Pd  
NIP. 19681231.200212.2.002

Nur Afan  
NIM. 1102409039