

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN II
DI BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN SEMARANG



Disusun oleh

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

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2012

PENGESAHAN

Laporan PPL II ini telah disusun sesuai pedoman PPL Unnes

Hari :

Tanggal : Oktober 2012

Disahkan oleh:

Koordinator dosen pembimbing

Kepala BPMP

Dra.Istyarini

NIP. 195911221985032001

Didik Wira Samodra, SH, M.Kom

NIP. 196705161994031003

Kapus Pengembang 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 KEMDIKBUD Semarang. PPL II ini berupa pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (teaching aid) untuk PAUD .

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. Soedijono Sastroatmodjo, M.Si, selaku Rektor UNNES.
2. Drs. Masugino, M.Pd selaku Kepala UPT PPL UNNES.
3. Dra. Istyarini selaku Dosen Koordinator PPL di BPMP Semarang.
4. Dra. Istyarini selaku Dosen Pembimbing PPL di BPMP Semarang.
5. Didik Wira Samodra SH, M.Kom selaku Kepala BPMP Kemdikbud Semarang
6. Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam pelaksanaan PPL di BPM Semarang.
7. Dosen/Guru Pamong yang dengan sabar memberikan pengarahan dan bimbingan selama orientasi kelembagaan di BPMP Semarang.
8. Segenap karyawan dan karyawan di BPMP Semarang.
9. Rekan-rekan Praktikan PPL UNNES atas kerjasama dan solidaritasnya.
10. 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, Oktober 2012

Praktikan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
C. Manfaat.....	1
D. Garis – garis Program Kerja.....	2
BAB II. LANDASAN TEORI.....	3
BAB III. PELAKSANAAN	
A. Waktu.....	5
B. Tempat.....	5
C. Pembagian Kelompok Kerja.....	5
D. Rencana Kegiatan.....	6
E. Analisis Kebutuhan Media.....	6
F. Evaluasi.....	8
BAB IV. HASIL	
A. Hasil yang dicapai.....	9
B. Hambatan.....	9
C. Solusi/ cara mengatasi.....	9
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	10
B. Saran.....	10

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

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. Tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Berbagai perkembangan dalam bidang pendidikan ditandai dengan adanya penemuan – penemuan metode baru dalam sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang bervariasi ini membutuhkan tenaga kependidikan yang profesional serta kredibel. Sehingga perlu adanya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk dalam penyempurnaan kurikulum pada semua jenjang pendidikan.

Oleh karena itu, Universitas Negeri Semarang yang notabenehnya 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 di Universitas Negeri Semarang mewajibkan mahasiswa kependidikan untuk mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

B. Tujuan

1. Membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip – prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.
2. Agar mahasiswa dapat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) sesuai dengan perkembangan dan tuntutan masyarakat.
3. Untuk menyiapkan peserta PPL menjadi seorang pendidik yang dapat beradaptasi dengan perkembangan dalam dunia kependidikan.
- 4.

C. Manfaat

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

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Mendapatkan kesempatan untuk mempraktekkan 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.
 - d. Mendapatkan pengalaman berbudaya serta etos kerja dalam bekerja di suatu instansi.
2. Manfaat bagi instansi
 - a. Mempererat hubungan kerjasama antara BPMP Semarang dengan UNNES khususnya jurusan Kurtekdik.
 - b. Mendapatkan pertukaran informasi tentang pembuatan multimedia pembelajaran mulai dari analisis, pengembangan, evaluasi.
3. Manfaat bagi Universitas Negeri Semarang
 - a. Memperluas dan meningkatkan jaringan dan kerjasama dengan instansi yang terkait.
 - b. Memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan PPL.

D. Garis – garis besar program kerja

Program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa praktikan PPL II adalah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (teaching aid) untuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), yang merupakan media yang dapat dijadikan suplemen guru dalam menerangkan materi saat proses belajar mengajar berlangsung.

Perencanaan program merupakan kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa PPL yaitu membuat persiapan atau rancangan GBIM yang dilanjutkan dengan pembuatan naskah. Produksi dilakukan dengan mengacu pada naskah media yang telah dibuat. Tahap akhir dari program kerja ini adalah kegiatan evaluasi media pembelajaran dan revisi media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh 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.

Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu LPTK di Indonesia yang bertugas menghasilkan tenaga kependidikan, dalam mengakomodasikan perubahan dan tuntutan perkembangan masyarakat, telah melakukan berbagai upaya peningkatan mutu lulusannya antara lain dengan menjalin kerja sama dengan pihak-pihak yang berkompeten dalam penyelenggaraan pendidikan, dan juga dengan adanya sertifikasi sehingga memacu calon guru agar lebih memahami kondisi siswa yang sebenarnya.

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.

Dasar Pelaksanaan PPL II

Dasar dari pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan II adalah :

1. UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
3. PP No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan penyelenggaraan Pendidikan

4. PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
5. Keputusan Presiden :
 - a. No. 271 Tahun 1965 tentang Pengesahan Pendirian IKIP Semarang.
 - b. No. 124/M 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. 304/U/1999 tentang Perubahan Penggunaan nama Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menjadi Departemen Pendidikan Nasional
 - b. No. 234/U/2000 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi.
 - c. No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar.
8. 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.
 - d. No. 09 Tahun 2010 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan Bagi Mahasiswa Program Kependidikan Universitas Negeri Semarang.

BAB III PELAKSANAAN

A. Waktu

PPL II dilaksanakan dari 27 Agustus s/d 18 Oktober 2012. Pelaksanaan PPL II merupakan lanjutan dari PPL I dengan kegiatan membuat persiapan atau rancangan peta materi, GBIM, pembuatan naskah teaching aid, proses produksi, evaluasi dan revisi media.

B. Tempat

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

C. Pembagian Kelompok Kerja

Jumlah mahasiswa peserta PPL II di Balai Pengembangan Multimedia (BPM) Semarang adalah 8 orang yang dijadikan tiga kelompok, dengan output 2 jenis media pembelajaran yaitu Teaching Aid untuk PAUD dan Mobile Learning yang berbeda mata pelajaran, dan 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 Binatang Lebah		M. Miftah, M.Pd
4.	Adityo Agung Nugroho 1102409011	Animator dan Programer	Mewarnai				Manikowati, S.Pd
5.	Farri Salsabilla	Perancang Naskah		Mengenal Alat			Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom

	1102409015			Transportasi			
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 Binatang Lebah		M. Miftah, M.Pd

D. Rencana 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. Rangkaian analisis kebutuhan tersebut dilakukan untuk proses belajar diperlukan analisis meliputi:

PAUD Labschool UNNES yang berlokasi di Jalan Kelud Utara III/G.24 Semarang, merupakan salah satu sekolah yang berada dibawah naungan UNNES. Sekolah ini memiliki visi dan misi yang sangat mulia yang salah satunya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas bagi anak. Untuk itulah pemnafaatn media pembelajarann yang tepat akan mendukung terwujudnya visi misi tersebut.

1. Analisis tujuan hasil belajar peserta didik

Setiap lembaga pendidikan berupaya keras untuk mewujudkan apa yang telah diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar 1945 yaitu ”mencerdaskan kehidupan bangsa” analisis tujuan mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dikemas dan dikembangkan dengan multimedia. Mata pelajaran yang akan dilengkapi dengan multimedia adalah “Mengenal Binatang Lebah” yang ingin mencapai tujuan pembelajaran umum

Guna mencapai TPK ini sangat pokok apabila proses belajar dilengkapi dengan multimedia untuk memahami terhadap materi.

2. Analisis ketersediaan sumber

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Labschool UNNES, sudah dilengkapi dengan daya listrik 2500 watt dan disalurkan pada masing-masing kelas. PAUD Labschool UNNES juga telah memiliki komputer atau notebook dan LCD proyektor yang dapat dioperasikan di masing masing kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa jurusan PAUD Labschool UNNES telah memiliki sumber-sumber yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar

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

- a. Pembuatan naskah multimedia (terlampir)
- b. Mengaktualisasi naskah multimedia keprogram Flash Pro 8
- c. Proses produksi media diakukan di BPMP

Dilakukan oleh mahasiswa PPL II kelompok dua berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana serta proses produksi yang dilakukan laboratorium BPMP.

d. Editing dan mixing

Setelah proses produksi dilaksanakan, hasilnya perlu diedit. Pada proses ini terkadang ada animasi tidak bagus atau tidak terpakai, sehingga animasi tersebut perlu dihilangkan melalui proses editing. Sedangkan pengisian suara-suara seperti musik, efek suara, instrument dan sebagainya dilakukan melalui proses mixing. Kegiatan editing dan mixing dilaksanakan pada tanggal 5 - 28 September 2012.

e. 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 softfile. Setelah penyelesaian proyek multimedia tersebut, media yang telah jadi siap untuk dimanfaatkan.

F. Evaluasi

Evaluasi program kelompok satu serta tugas kelompok dipertanggungjawabkan didepan Dosen pamong, penguji dan dosen pembimbing dari UNNES, melalui presentasi Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan cara mengoperasikan lewat komputer dan LCD. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2012 di tempat PPL II yaitu di BPMP Kemdikbud Semarang.

BAB IV

HASIL

A. Hasil yang dicapai

1. Mahasiswa mampu membuat naskah Multimedia
2. Mahasiswa mampu membuat media untuk pembelajaran dengan menggunakan software Macromedia Flash Profesional 8.
3. Mahasiswa mendapat tambahan pengetahuan mengenai pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan Macromedia Flash Profesional 8.
4. Mahasiswa mampu membuat media bantu untuk pembelajaran.

B. HAMBATAN

1. Pada tahap awal pembuatan media, mahasiswa praktikan belum begitu paham mengenai analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran yang benar.
2. Pada pembuatan produk mahasiswa praktikan belum memiliki penguasaan penuh terhadap program Macromedia Flash Profesional 8.

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

Dengan mengucap kata syukur Alhamdulillah dan terima kasih, pada akhirnya Praktek Pengalaman Kerja (PPL) 2 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 dari dua tahap yaitu PPL 1 dan PPL 2 yang dilakukan secara simultan.

Penerjunan mahasiswa PPL periode 2012 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2012. Praktikkan ditempatkan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang. Dalam penerjunan, praktikkan disambut oleh Kepala BPMP Semarang yaitu Didik Wira Samodra S.H, M.Kom dan didampingi oleh guru pamong (Agus Triarso S.Kom, Budi Wahono S.Pd) dengan jumlah peserta PPL 8 orang. Tugas dari PPL 2 adalah pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari teaching aid dan mobile learning

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

1. Kekuatan dan Kelemahan Teaching Aid

Teaching adalah salah satu bentuk media pembelajaran klasikal sebagai media atau perantara, suplemen guru dalam mengajar yang bertujuan menjadikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kelebihan Teaching Aid adalah kemasannya yang menarik dapat lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Serta guru mengajar dengan berbagai pilihan media, sehingga proses belajar mengajar dapat menjadi lebih mudah dipahami siswa dan menyenangkan.

Kekurangan Teaching Aid adalah masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan sarana penunjang proses belajar mengajar di kelas misalkan penggunaan

komputer, lcd proyektor. Belum semua sekolah memiliki sarana yang memadai seperti komputer dan lcd proyektor.

2. Ketersediaan Sarana dan Prasarana di BPMP

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh BPMP cukup lengkap sebagai penunjang pelaksanaan produksi Teaching Aid. Sarana dan Prasarana yang dimiliki adalah :

- a. Gedung Kantor
- b. Studio Produksi Multimedia
- c. Komputer Produksi Multimedia
- d. Internet online
- e. Studio Audio

3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing

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

4. Kemampuan Diri Praktikan

Dengan bekal yang didapat selama mengikuti kuliah di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES, 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.

5. Nilai Tambah yang Diperoleh setelah mengikuti PPL II

Nilai tambah yang diperoleh setelah mengikuti PPL II ini antara lain :

- a. Praktikan lebih memahami tentang ilmu Teknologi Pendidikan
- b. Praktikan mengetahui budaya dan etika dalam bekerja di sebuah instansi.
- c. Praktikan dapat menyusun naskah media pembelajaran dengan baik dan benar

- d. Praktikan tidak hanya dapat membuat media pembelajaran ,namun dapat menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran.
- e. Praktikan dapat membuat Teaching Aid
- f. Praktikan lebih mengerti tentang Teaching Aid.

7. Saran Bagi BPMP dan UNNES

- Saran praktikan Bagi BPM

BPM memiliki peran penting dalam pengembangan multimedia di dunia pendidikan Indonesia, maka perlu mengembangkan pula media pembelajaran alternatif yang dapat diakses oleh masyarakat di daerah, yang sarana penunjangnya kurang.

- Saran praktikkan bagi UNNES

Diharapkan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelaksanaan PPL serta memberikan bekal yang lebih kepada praktikan agar pelaksanaan PPL dapat berjalan lancar seperti yang diharapkan. Serta lebih ada komunikasi yang stabil antara UNNES dengan praktikan.

Demikian Refleksi Diri dari praktikan selama mengikuti Praktek Pengalaman Kerja II di Balai Pengembangan Multimedia Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Semarang. Terima kasih atas semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL II ini.

Semarang, Oktober 2012

Guru Pamong,

Praktikan,

Dra. Istyarini

Diah Noor Ekawati

NIP. 195911221985032001

NIM. 1102409042

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. Praktikkan 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

- 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.

- 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.

Diah Noor Ekawati

NIP. 19771220.200604.1.001

NIM. 1102409042