

**LAPORAN KEGIATAN INDIVIDU  
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Lokasi**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN**

Dosen Pembimbing Lapangan : Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd.



**Disusun Oleh :**

**Bagas Pebri Ramadian**

**14105244007**

**Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

**Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Negeri Yogyakarta**

**201**

## HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Lembaga, Koordinator PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan, dan Dosen Pembimbing Lapangan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY menyatakan bahwa :

**Bagas Pebri Ramadian**

**Nim 14105244007**

telah melaksanakan PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan mulai dari tanggal 15 September 2017 s.d 15 November 2017.

Semarang, 15 November 2017

Mengetahui,

Koordinator PPL Lembaga BPMPK

Dosen Pembimbing Lapangan

Manikowati, M.Pd

Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd.

Mengesahkan,

a.n Kepala BPMPK

Koordinator PPL



Manikowati, M.Pd.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmat dan taufik-Nya, sehingga penyusun dapat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan beserta laporan ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai tugas akhir dari pelaksanaan kegiatan PPL dan salah satu bentuk pertanggungjawaban program kerja yang sudah penyusun laksanakan. Kegiatan PPL ini dilaksanakan mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

Program Pengalaman Lapangan adalah kegiatan yang dilakukan selama beberapa bulan di sekolah atau lembaga yang sesuai dengan jurusan yang ditempuh. Dengan demikian, mahasiswa PPL dapat menuangkan ide dan mengimplementasi ilmu-ilmu yang sudah didapatkan saat proses pembelajaran dibangku kuliah. Kegiatan PPL ini bermaksud agar mahasiswa dapat merasakan pengalaman dalam bekerja dan mahasiswa diharapkan dapat mendapat ilmu baru yang akan digunakan untuk kedepannya.

Keberhasilan program PPL ini tentu didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah S. W. T
2. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Pihak LPPMP yang telah memberikan kesempatan dan pengarahan pelaksanaan PPL.
4. Bpk. Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
5. Bapak Didik Wira Samodra, S.H., M.Kom selaku Kepala BPMPK yang telah menerima dan memberikan fasilitas kepada kami.
6. Bu Manikowati, M.Pd selaku koordinator PPL BPMPK yang mengarahkan kami dengan sangat baik.
7. Seluruh Karyawan BPMPK yang menerima dan membantu dengan baik.
8. Kelompok PPL My Gengks BPMPK.

9. Pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan PPL.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun agar laporan ini dapat disempurnakan.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Semarang, Mei 2017

Penulis,

**Bagas Pebri Ramadian**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	I
LEMBAR PENGESAHAN .....	II
KATA PENGANTAR .....	III
DAFTAR ISI .....	V
ABSTRAK.....	VI
BAB I	
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan .....	3
BAB II	
A. Persiapan .....	8
B. Pelaksanaan .....	9
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi .....	13
BAB III	
A. KESIMPULAN .....	16
B. SARAN .....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN .....	19

## **ABSTRAK**

### **Praktek Pengalaman Lapangan/Magang III Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan**

**Oleh :  
Bagas Pebri Ramadian**

*Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan oleh kelompok PPL UNY program studi Teknologi Pendidikan UNY yang bertempat di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan. Pelaksanaan PPL berlangsung selama 2 bulan, terhitung mulai tanggal 15 September 2016 s.d 15 November 2016. Sebelum pelaksanaan PPL, terlebih dahulu kelompok PPL UNY melakukan observasi dan analisis situasi di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.*

*Kegiatan PPL memiliki manfaat yaitu agar mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan tentang proses Pendidikan dan pembelajaran disekolah atau lembaga yang relevan. Kemudian memperoleh pengalaman tentang cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah. Serta memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, klub, atau lembaga. Dalam pelaksanaan kegiatan PPL terdapat program yang dirumuskan oleh mahasiswa PPL, program terbagi menjadi 2 bagian yaitu program kelompok dan program individu.*

*Program individu yang dibuat adalah pengumpulan materi. Program ini dilaksanakan untuk mendukung pengembangan multimedia yang akan dibuat oleh kelompok mahasiswa PPL UNY. Program ini meliputi 34 design rumah adat.*

*Kata Kunci : PPL, Program Individu*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Situasi

Pendidikan pada zaman sekarang ini telah banyak dipengaruhi oleh sistem komputer yang semakin hari semakin berkembang. Dengan demikian, Pendidikan harus terus berusaha mengikuti dan menyeimbangkan proses Pendidikan dengan menggunakan teknologi tersebut. Multimedia merupakan salah satu sistem yang dikembangkan dengan computer sebagai salah satu sarana belajar yang paling diminati sekarang ini. Pendidikan juga mulai mengembangkan dan mengikuti teknologi yang ada dengan mendirikan lembaga Pendidikan yang berbasis Multimedia, yaitu Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK).

Mulai dari tahun 2009, lembaga ini telah banyak mengembangkan model-model multimedia atau *e-learning* , antara lain :

- Multimedia Pembelajaran Interaktif (CD Interaktif)
- Multimedia Pembelajaran Interaktif *On line*
- *Mobile* Edukasi
- *Teaching Aid*
- *Stock Media*
- e-budaya
- Katalog Media
- Virtual Laboratorium
- Game Edukasi

Lembaga ini berdiri dibawah naungan Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Dikbud) yang pasti memiliki tujuan yang sama. Meskipun begitu, BPMPK memiliki visi dan misi yang harus dicapai. Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan sendiri memiliki visi “Terselenggaranya layanan prima pendidikan dengan dukungan teknologi informasi dan komunikasi berbasis multimedia pembelajaran”. Sedangkan misi dari lembaga Pendidikan ini adalah sebagai berikut :

- Memproduksi multimedia pembelajaran guna meningkatkan ketersediaan bahan ajar multimedia untuk pendidikan
- Membuat portal pendidikan untuk melayani peserta didik di daerah-daerah yang sulit terjangkau oleh pelayanan pendidikan konvensional
- Mengembangkan model multimedia pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan di sekolah
- Mengkaji dan merancang model multimedia pembelajaran
- Mengelola sarana, prasarana dan bahan multimedia pembelajaran untuk menjamin/ memastikan peserta didik dapat memanfaatkan program-program multimedia pembelajaran

Selain visi dan misi, Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan juga memiliki fungsi dan tugas yang harus dikerjakan. Fungsi dari lembaga BPMPK ini adalah “Melaksanakan pengembangan multimedia dan fasilitasi pengembangan multimedia untuk Pendidikan”. Tugas dari BPMPK antara lain :

- Melaksanakan pengembangan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.
- Melakukan urusan perencanaan, keuangan, kepegawaian, ketatalaksanaan, persuratan dan kearsipan. hubungan masyarakat, kerumahtanggaan dan barang milik negara BPMPK.
- Melakukan Analisa, perancangan, implementasi, dan pemantauan dan evaluasi model, serta fasilitasi pemanfaatan multimedia.
- Melakukan pembuatan model, pengelolaan sarana dan peralatan dan fasilitasi pengembangan multimedia.

Dari observasi yang kami lakukan, multimedia yang banyak dibuat hanya berbasis pada komputer saja. Yang sedang giat dilakukan adalah pembuatan multimedia yang mobile edukasi. Mobile berarti dapat dibawa kemana saja, dan pada era sekarang, handphone adalah salah satu hal wajib yang harus kita bawa kemana pun kita pergi. Tidak hanya orang dewasa saja yang sudah memiliki dan

membawa handphone kemana saja ia pergi, tetapi anak kecil bahkan anak usia dini juga sudah mengenal android dan sudah menggunakannya sebagai alat untuk bermain game. Dari kebiasaan inilah permasalahan timbul. Beberapa anak-anak menggunakan androidnya tidak sesuai dengan fungsi awal. Banyak game yang diciptakan hanya untuk bersenang-senang, bahkan beberapa game mengandung unsur kekerasan yang seharusnya tidak diperlihatkan kepada anak-anak. Dengan demikian, kami ingin mengembangkan multimedia yang berbasis android dan didalamnya terdapat materi pembelajaran dan game yang berhubungan dengan materi pembelajaran tersebut. Sehingga meskipun anak tersebut bermain game, ada pembelajaran positif yang didapat dari game tersebut.

## **B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan**

### **➤ Program Kelompok**

- Nama Program** : **Multimedia Petik Janur (Petualangan Unik Jelajah Nusantara)**  
**Deskripsi Program** : Program ini adalah program yang dikembangkan oleh mahasiswa PPL UNY sebagai bentuk penerapan ilmu pada perkuliahan dan agar sesuai dengan lembaga yang kami tempati yaitu pembuatan multimedia berbasis android yang berisi tentang kebudayaan yang ada di 34 Provinsi di Indonesia. Materi yang ada didalam multimedia ini adalah 34 rumah adat berserta nama dan penjelasannya, 34 pakaian adat berserta nama dan penjelasannya, 34 senjata tradisional berserta nama dan penjelasannya, 34 alat musik tradisional beserta nama dan penjelasannya. Selain itu, didalam multimedia ini juga terdapat game edukasi yang berhubungan dengan materi yang sudah disampaikan.

Partisipatoris : Partisipasi yang dapat kami lakukan adalah membuat produk multimedia yang nantinya akan digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran yang berbasis android sesuai dengan lembaga yang kami tempati.

Tujuan : Tujuan pembuatan media ini adalah agar pengguna android dapat bermain game tetapi juga mendapat informasi dan pengetahuan yang positif. Selain itu, produk ini juga bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional yang saat ini mulai pudar dikalangan generasi zaman sekarang.

Waktu : 5 Oktober 2017- 13 November 2017

Penanggung Jawab : Bagas Pebri Ramadian  
Syaefulloh

2. **Nama Program** : **Preview Multimedia BPMPK**
- Deskripsi Program : Program ini diberikan kepada mahasiswa magang yang ada di BPMPK untuk dapat memberikan nilai kepada multimedia yang ada di website BPMPK sebagai salah satu langkah evaluasi yang dilakukan oleh pihak BPMPK.
- Partisipatoris : Dengan adanya program tersebut kami mencoba ikut serta berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan preview multimedia yang ada di website resmi BPMPK sebagai salah satu proses evaluasi yang diperlukan oleh pihak BPMPK. Partisipasi yang dapat kami lakukan adalah memberikan nilai dan masukan terhadap multimedia yang ada diformat yang sudah

disediakan kemudian kami serahkan kepada Bu Manik.

Tujuan : Program ini bertujuan untuk mengetahui apakah multimedia yang ada di website BPMPK sudah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ada di multimedia tersebut.

Waktu : 10 Oktober 2017 – 17 Oktober 2017

Penanggung Jawab : Trio Adi Saputro

3. **Nama Program** : **Pembuatan Media Untuk ABK**

Deskripsi Program : Program ini dibuat untuk mengembangkan multimedia untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yaitu Tuna Rungu sebagai alat untuk belajar. Kegiatan ini dilakukan di Ruang Studio BPMPK. Kegiatan yang dilakukan adalah merekam salah satu tokoh yang paham dengan Bahasa isyarat. Dalam proses perekaman, ada beberapa materi yang diajarkan. Salah satunya adalah bagaimana Bahasa isyarat untuk benda-benda yang disebutkan dan bagaimana Bahasa isyarat untuk menyatakan pertanyaan.

Partisipatoris : Dengan adanya program tersebut kami mencoba ikut serta berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan *shooting* yang dilaksanakan di ruang studio BPMPK. Kami ditemani dan dibimbing oleh beberapa karyawan BPMPK sebagai pengarah dan penanggungjawab.

Tujuan : Program ini dibuat untuk mengembangkan media pembelajaran untuk ABK Tuna Rungu. Multimedia ini dibuat untuk memudahkan

proses belajar yang dilaksanakan oleh ABK Tuna Rungu.

Waktu : 8 November 2017 Pukul 08.00-12.00

Penanggung Jawab : Frederica Dayanti Dachi

4. **Nama Program** : **Temu Kangen Sesepeuh Pustekom  
Kemendikbud di BPMPK**

Deskripsi Program : Program ini dilaksanakan di gedung serbaguna BPMPK. Kegiatan ini dibuat dikarenakan beberapa Sesepeuh atau pendiri serta mantan Kepala Pustekom Kemendikbud akan mengunjungi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

Partisipatoris : Partisipasi yang dapat kami lakukan adalah membantu persiapan yang dilakukan serta mendokumentasikan kegiatan yang sedang berjalan.

Tujuan : Program ini dibuat agar silaturahmi yang terjalin akan tetap baik sehingga kinerja yang dilakukan juga dapat menjadi lebih baik.

Waktu : 8 November 2017 Pukul 13.00-17.30

Penanggung Jawab : Muhamad Ismanto

➤ Program Individu

1. **Nama Program** : ***Design 34 Rumah Adat***

Deskripsi Program : Program ini dibuat sebagai salah satu pendukung materi untuk program utama yaitu pembuatan multimedia yang berbasis *mobile*. Program ini dilaksanakan dengan mendesign 34 Rumah adat sesuai dengan aslinya agar

- pengguna tetap mengetahui bentuk dan keunikan rumah adat di setiap daerah.
- Partisipatoris : Pasrtisipasi yang dapat kami lakukan adalah menggunakan fasilitas yang sudah diberikan yaitu komputer dengan efisien sehingga pemakaian komputer ini menjadi produktif.
- Tujuan : Bertujuan untuk mendukung isi materi yang ada di program utama yaitu multimedia berbasis *mobile*.
- Waktu : 20 September – 4 Oktober 2017
- Penanggung Jawab : Bagas Pebri Ramadian

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL ditempat yang sudah ditentukan, penulis melakukan persiapan yang terdiri dari 2 tahap, yaitu observasi dan bimbingan yang diadakan oleh universitas serta bimbingan dengan dosen pembimbing lapangan.

##### **1. Observasi**

Observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk melaksanakan kegiatan PPL. Observasi dilakukan untuk pengenalan awal terhadap lembaga yang akan penulis tempati sebagai lokasi PPL. Observasi juga bertujuan untuk menyiapkan program kerja yang akan dilaksanakan selama kegiatan PPL berlangsung. Sebelum observasi, dari pihak mahasiswa memberikan surat pengantar sebagai permohonan izin untuk melakukan observasi dan melakukan kegiatan magang selama 2 bulan di lembaga BPMPK. Surat pengantar diserahkan kepada BPMPK pada tanggal 1 September 2017. Dikarenakan jarak dan waktu tempuh yang cukup jauh, observasi hanya dilakukan melalui komunikasi jarak jauh yaitu dengan menggunakan perantara telfon dan terus berkomunikasi dengan dosen pembimbing. Pada tanggal 15 September kami baru melakukan observasi langsung serta penerjunan yang disambut baik oleh Ibu Manik selaku coordinator PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan. Dari hasil observasi tersebut kami menemukan permasalahan yang ada yang akan dijadikan program utama. Setelah itu kami menjalani bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing Lapangan serta Pembimbing PPL Lembaga.

##### **2. Bimbingan**

Bimbingan sebelum pelaksanaan PPL dilakukan sebanyak beberapa kali bertempat di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Bimbingan dilakukan untuk memberikan penjelasan kepada mahasiswa yang mengikuti kegiatan PPL bagaimana cara kerja dan pelaksanaan yang akan dilakukan

selama kegiatan PPL serta apa saja masalah yang sering dihadapi dan bagaimana solusinya. Untuk program kerja yang akan kami laksanakan, bimbingan kami lakukan dengan pembimbing PPL lembaga dikarenakan saat bimbingan program, kami sudah berada di Kota Semarang sehingga akan lebih efektif jika proses bimbingan kami lakukan dengan pembimbing PPL lembaga. Dari hasil bimbingan, program yang akan kami buat adalah multimedia yang berbentuk game mobile edukasi anak yang menjadi program utama kami selama kegiatan PPL berlangsung.

## **B. Pelaksanaan**

Program Pengalaman Lapangan/Magang III merupakan suatu bentuk Pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah lingkungan kerja diluar kampus, dan secara langsung menghadapi dan mengidentifikasi masalah dan kegiatan yang ada di lingkungan kerja. Dalam kegiatan PPL/Magang III ini, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan ilmu yang sudah didapat dalam proses pembelajaran di perkuliahan serta menambah ilmu dari sekolah atau lembaga yang ditempati. Kegiatan PPL memiliki manfaat yaitu agar mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan tentang proses Pendidikan dan pembelajaran disekolah atau lembaga yang relevan. Kemudian memperoleh pengalaman tentang cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah. Serta memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah, klub, atau lembaga.

### **1. Multimedia Petik Janur (Petualangan Unik Jelajah Nusantara)**

Multimedia ini dibuat berdasarkan diskusi antara mahasiswa dan pembimbing PPL lembaga yang terus berkordinasi dengan baik. Multimedia ini dikembangkan untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3-4. Materi yang ada didalamnya adalah tentang kebudayaan yang ada di Indonesia, materi tersebut berupa gambar, nama, dan penjelasan dari 34 Rumah Adat, Pakaian Adat, Senjata Tradisional dan Alat Musik Tradisional. Selain materi, di dalam multimedia ini juga terdapat game

yang akan membawa pengguna untuk menjelajahi peta Indonesia untuk mencari harta karun yang ada di Indonesia. Harta karun itu sendiri adalah budaya Indonesia yang sangat istimewa dan harus tetap dilestarikan dengan baik, mengingat pada era sekarang ini sudah banyak budaya Indonesia yang ditinggalkan.

Selain itu, multimedia ini dibuat berbasis mobile edukasi sehingga pengguna dapat menikmati multimedia ini melalui *smartphone* nya masing-masing. Selain ingin melestarikan budaya Indonesia, melalui multimedia ini juga diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan gadget untuk keperluan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian pengguna multimedia yang masih duduk di Sekolah Dasar diharapkan dapat bermain sambil belajar melalui media ini.

## 2. **Preview Multimedia BPMPK**

Preview multimedia ini diberikan oleh kordinator PPL Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan . Partisipasi yang dapat kami lakukan adalah ikut serta dalam kegiatan preview ini. Preview ini merupakan salah satu langkah evaluasi yang dilakukan dengan metode angket sehingga mahasiswa magang hanya perlu memberikan nilai pada setiap *point* evaluasi yang sudah disediakan sesuai dengan multimedia yang dinilai. Pelaksanaan preview ini dibagi menjadi beberapa kelompok penilai, yaitu :

- a. Bagas Pebri Ramadian Bersama beberapa mahasiswa UNNES mendapat tugas untuk memberi penilaian pada stok media yang ada di website resmi BPMPK.
- b. Frederica Dayanti Dachi dan beberapa teman dari UNNES mendapat tugas untuk mereview Teaching Aid's atau M-Kit Guru tahun 2012 nomer 16-30 di website resmi BPMPK.
- c. Muhamad Ismanto dengan beberapa mahasiswa UNNES dan UDINUS mendapat tugas untuk mereview Teaching Aid's atau M-Kit guru tahun 2012 nomer 1-15 di website resmi BPMPK.

- d. Syaefulloh dengan beberapa teman UNNES dan UNWAHAS mendapat tugas untuk mereview Teaching Aid's atau M-Kit Guru tahun 2013 nomer 1-15 di website resmi BPMPK.
- e. Trio Adi Saputro dan beberapa teman dari UDINUS DAN UNWAHAS mendapatkan tugas untuk mereview Teaching Aid's atau M-Kit Guru tahun 2011 nomer 1-10 di website resmi BPMPK.

**3. Pembuatan Media Untuk ABK**

Kegiatan ini dilaksanakan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan dan mengikutsertakan mahasiswa PPL dari UNY untuk membantu proses pembuatan multimedia untuk Anak Berkebutuhan Khusus(ABK) Tuna Rungu. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 8 November 2017 bertempat di Ruang Studio yang ada di BPMPK. Kegiatan yang dilakukan adalah merekam salah satu ahli Bahasa tubuh untuk ABK Tuna Rungu. Kegiatan dilakukan selama beberapa jam dan diikuti oleh mahasiswa PPL UNY serta beberapa karyawan dari BPMPK sebagai pengarah selama kegiatan perekaman berlangsung. Pembagian tugas yang kami dapat adalah :

Bagas Febri Ramadian	Script Supervisor
Frederica Dayanti Dachi	Operator Kamera dan sutradara
Muhamad Ismanto	Dokumentasi
Syaefulloh	Pemegang naskah untuk aktris
Trio Adi Saputro	Dokumentasi

Mahasiswa hanya diikutsertakan saat proses perekaman ahli Bahasa tubuh untuk Tuna Rungu saja. Tetapi dalam proses pembuatan multimedia dan proses pengeditan, mahasiswa tidak diikutsertakan dikarenakan proses pembuatan yang membutuhkan waktu yang cukup lama.

#### 4. **Temu Kangen Sesebuah Pustekom Kemendikbud di BPMPK**

Kegiatan ini dilakukan di Gedung Serba Guna Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan. Pelaksanaan kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa PPL UNY, beberapa karyawan BPMPK, Kepala BPMPK dan 9 orang sesepuh Pustekom Kemendikbud. Dari 9 orang sesepuh Pustekom Kemendikbud yang hadir, ada 2 mantan kepala dari Pustekom Kemendikbud yaitu Bapak Dr. Arief Sukadi Sadiman, M.Sc mantan kepala Pustekom Kemendikbud ke 3 yang menjabat pada tahun 1990-2001 kemudian ada Ibu Dra. Harina Yuhetty, M.Pd mantan kepala Pustekom Kemendikbud ke 4 yang menjabat pada tahun 2001-2006 serta beberapa karyawan Pustekom Kemendikbud yang berjasa terhadap proses mendirikan lembaga ini.

Partisipasi yang dapat dilakukan oleh mahasiswa PPL UNY adalah membantu proses persiapan dan pelaksanaan selama kegiatan berlangsung. Mahasiswa PPL UNY diberi tugas untuk mendokumentasikan dalam bentuk foto dan video selama kegiatan berlangsung serta memegang baki yang berisi bunga untuk disematkan kepada tamu yang hadir.

Kegiatan yang dilakukan di Gedung Serba Guna BPMPK hanya sekedar mengobrol dan memperkenalkan gedung baru BPMPK serta beberapa karyawan yang hadir, kemudian dilanjutkan berkeliling gedung BPMPK. Setelah itu pembagian *souvenir* untuk para tamu yang diserahkan oleh Bapak Kepala BPMPK.

#### 5. **Design 34 Rumah Adat**

Design 34 rumah adat ini berangkat dari gambar-gambar yang sudah dikumpulkan dan kemudian menjadi contoh saat mendesign agar keaslian dan ciri khas rumah adat yang sebenarnya dapat tetap terjaga dengan baik. Design ini nantinya akan digabungkan oleh materi dan beberapa design yang lain agar menjadi satu-kesatuan yang utuh.

### C. Analisis Hasil dan Refleksi

Kegiatan PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan berjalan dengan lancar. Program yang kami laksanakan berjalan dengan baik dan tidak ada yang tidak dijalankan. Dikarenakan penyusunan program kerja dilakukan setelah penerjunan ke lapangan sehingga pembuatan program terus dalam pengawasan dan bimbingan pembimbing PPL lembaga. Tetapi di beberapa kesempatan, mahasiswa yang sedang melaksanakan PPL tidak diikutsertakan dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan, sehingga mahasiswa yang sedang PPL tidak dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan. Dengan demikian, dikarenakan tidak ikut berpartisipasinya mahasiswa magang dalam kegiatan yang diadakan oleh lembaga maka berpengaruh terhadap jam kerja yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sehingga mahasiswa harus sedemikian rupa untuk merumuskan program yang harus dapat memenuhi jam kerja tersebut.

Program yang berhasil dilaksanakan oleh kelompok PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

Program Kelompok :

1. Multimedia Petik Janur (Petualangan Unik Jelajah Nusantara)
2. Preview Multimedia BPMPK
3. Pembuatan Media Untuk ABK
4. Temu Kangen Sesepeuh Pustekkom Kemendikbud di BPMPK

Program Individu :

1. Design 34 Rumah Adat

Dalam pelaksanaan PPL tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung, faktor penghambat, solusi dan refleksi. Berikut adalah deskripsinya :

1) Faktor Pendukung

Faktor pendukung dari kegiatan Program Pengalaman Lapangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Sarana dan Prasarana yang mendukung.

- b. Menurut penulis, Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan ini sangat tepat sebagai tempat untuk kegiatan PPL dikarenakan sesuai dengan ilmu-ilmu yang diajarkan pada saat perkuliahan seperti design grafis, animasi, dan lain-lain.

## 2) Faktor Penghambat

Faktor penghambat dari kegiatan Program Pengalaman Lapangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Mahasiswa tidak diikutsertakan dalam kegiatan yang diadakan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan sehingga kurangnya program partisipasi mahasiswa di BPMPK.
- b. Adanya jadwal kuliah yang bersamaan dengan kegiatan Program Pengalaman Lapangan sehingga mahasiswa harus terus kembali ke Yogyakarta untuk kuliah seminggu sekali. Dengan begitu, hari efektif kerja yang seharusnya senin sampai jum'at menjadi senin sampai dengan kamis dan itu sangat mempengaruhi jam kerja yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam kegiatan PPL ini.

## 3) Solusi

Berdasarkan hambatan tersebut, maka solusi yang diterapkan oleh kelompok PPL UNY yakni;

- a. Harus pintar membagi waktu dalam melaksanakan kegiatan PPL dan harus pulang pergi Semarang-Yogya untuk menjalankan kewajiban sebagai mahasiswa aktif yang masih menjalani proses perkuliahan.
- b. Sebaiknya pikirkan dengan lebih baik lagi jika ingin melaksanakan kegiatan PPL diluar kota sehingga tidak menjadi salah satu penghambat dalam pelaksanaan kegiatan PPL.

## 4) Refleksi

Kegiatan PPL yang dilaksanakan selama dua bulan oleh kelompok mahasiswa PPL telah memberikan pelajaran berharga bagi kami baik

yang bersifat teknis maupun non teknis. Kelompok mahasiswa PPL lebih banyak menerapkan ilmu yang didapat pada proses perkuliahan. Selain itu, kedisipinan dalam bekerja, komunikasi, dan keterampilan sangat diperlukan dalam dunia kerja. Sehingga dapat tercipta kerjasama yang baik dengan teman kerja ataupun karyawan yang lainnya. Sangat banyak pengalaman yang kami dapat saat melaksanakan kegiatan PPL ini dan akan menjadi salah satu cerita yang akan kami ingat selalu. Secara umum, hasil yang diperoleh kelompok mahasiswa PPL dari kegiatan ini adalah mahasiswa dapat menerapkan ilmu sekaligus menimba ilmu baru dalam dunia kerja, khususnya dalam bidang Pendidikan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

## **BAB III**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pelaksanaan program kerja PPL Teknologi Pendidikan UNY Semester Ganjil tahun 2017/2018 yang diselenggarakan pada tanggal 15 September 2017 sampai tanggal 15 November 2017 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Program yang kami laksanakan berjumlah 4 program kelompok dan 1 program individu semuanya berjalan dengan baik. Program kelompok yang dapat dilaksanakan adalah ; Multimedia Petik Janur (Petualangan Unik Jelajah Nusantara), Preview Multimedia BPMPK, Pembuatan Multimedia untuk ABK, dan Temu Kangen Sesepeuh Pustekkom Kemendikbud. Serta program individu yang dapat dijalankan adalah Design 34 Rumah Adat.
2. Kegiatan yang berjalan dengan baik tentunya didukung oleh para pembimbing yang selalu mengawasi dan mengarahkan dengan baik sehingga setiap program yang kami laksanakan dapat selesai tepat waktu.

#### **B. Saran**

1. Untuk TIM PPL UNY
  - a. Pembekalan yang lebih efektif sebelum penerjunan supaya lebih berguna bagi mahasiswa.
  - b. Pembekalan bagi yang menjalankan kegiatan ini di lembaga juga sangat diperlukan, jadi tidak hanya membahas pembekalan untuk mahasiswa yang menjalankan kegiatan di sekolah.
  - c. Meniadakan jadwal perkuliahan disaat semester tersebut digunakan untuk kegiatan magang III.

2. Untuk Lembaga terkait
  - a. Jika Memungkinkan agar dapat melibatkan mahasiswa ketika mengadakan suatu acara sehingga mahasiswa dapat berpartisipasi dengan maksimal di lembaga tersebut.
  - b. Diadakannya pertemuan karyawan dan mahasiswa PPL untuk perkenalkan diri, sehingga jika bertemu di lain waktu dapat mengenali dan dapat tegur sapa.
  
3. Untuk Mahasiswa PPL Berikutnya
  - a. Semoga semua mahasiswa PPL UNY yang diterjunkan di sekolah atau lembaga mampu menerapkan keilmuannya.
  - b. Sebelum memutuskan program apa saja yang akan dilakukan, sebaiknya dilakukan observasi dan pendekatan langsung kepada sekolah atau lembaga dengan baik.

## Daftar Pustaka

Margana, dkk. 2017 . *Panduan Magang III Terintegrasi Dengan Praktik Lapangan Terbimbing*. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

# LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

## MATRIKS PROGRAM PRAKTEK LAPANGAN TERBIMBING UNY

TAHUN : 2017

Nama Lembaga : Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Semarang

Alamat Lembaga : Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo, Gn. Pati, Pakintelan, Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50227

No	Program/Kegiatan PLT	Jumlah Jam Per Minggu									Jml Jam	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	Indv	Klp
1.	Orientasi dan pencarian konsep	24										24
<b>Program Individu</b>												
1.	Design 34 Rumah Adat	16	32	24							72	
<b>Program Kelompok</b>												
1.	Preview Multimedia BPMPK				24	16						32
2.	Multimedia Petik Janur			8	8	16	32	32	23.5	24		143.5
3.	Pembuatan Media Untuk ABK								4			4
4.	Temu Kangen Sesepeuh Pustekom Kemendikbud di BPMPK								4.5			4.5
<b>Jumlah Jam</b>											72	208
<b>Jumlah Jam Total</b>											280	



a.n Kepala BPMPK  
Koordinator PPL

Manikowati, M.Pd.

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd.

Yang Membuat

Bagas Pebri Ramadian

## Dokumentasi



