

**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 :
Trio Adi Saputro
14105244010**

**Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
2017**

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 :

Trio Adi Saputro

Nim 14105244010

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,

Manikowati, M.Pd. Kepala BPMPK

Koordinator PPL



Manikowati, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan dan menyelesaikan laporan Program Praktik Lapangan yang dilaksanakan mulai tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017 di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

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

1. Allah S. W. T
2. Orantua atas dukungan yang sudah diberikan.
3. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya.
4. Pihak LPPMP yang telah memberikan kesempatan dan pengarahan pelaksanaan PPL.
5. Bpk. Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
6. Bapak Didik Wira Samodra, S.H., M.Kom selaku Kepala BPMPK yang telah menerima dan memberikan fasilitas kepada kami.
7. Bu Manikowati, M.Pd selaku koordinator PPL BPMPK yang mengarahkan kami dengan sangat baik.
8. Seluruh Karyawan BPMPK yang menerima dan membantu dengan baik.
9. Kelompok PPL My Genks BPMPK.
10. Pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan PPL.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan program PPL serta penyusunan laporan ini. Oleh karena itu, penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi

kesempurnaan laporan ini. Akhirnya semoga apa yang telah penulis lakukan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2017

Penulis,

Trio Adi Saputro

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 :
Trio Adi Saputro**

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 senjata tradisional.

Kata Kunci : PPL, Program Individu

BAB I

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* , anantara 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

1. **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 Senjata Tradisional***

Deskripsi Program : Program ini dilaksanakan sebagai bagian dari isi dan pendukung materi untuk program utama

yang akan dibuat yaitu multimedia berbasis *mobile*.

Partisipatoris : Kegiatan ini dilakukan untuk berpartisipasi dalam pengerjaan tugas individu yang nantinya akan digunakan untuk mengisi dan mendukung materi multimedia yang akan menjadi program utama.

Tujuan : Bertujuan untuk mendukung isi materi yang ada di program utama yaitu multimedia berbasis *mobile*.

Waktu : 20 September – 4 Oktober 2017

Penanggung Jawab : Trio Adi Saputro

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 Senjata Tradisional**

Design senjata tradisional ini dilakukan juga untuk mendukung isis materi yang sudah disiapkan, yang nantinya akan memudahkan pengguna multimedia untuk mengetahui bentuk senjata yang ada di dalam materi. Akan tetapi senjata ini tidak di design sejumlah 34 senjata

tradisional dikarenakan di beberapa daerah memiliki kesamaan dalam bentuk dan nama senjata tradisionalnya sehingga jika menemukan adanya kesamaan bentuk dalam materi mengenai senjata tradisional itu bukan kesalahan teknis melainkan memang adanya persamaan diantaranya.

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 Senjata Tradisional

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, kedisiplinan 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 Miltimedia untuk ABK, dan Temu Kangen Sesepeuh Pustekkom Kemendikbud. Serta program individu yang dapat dijalankan adalah Design 34 Senjata Tradisional.
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 berkenalkan 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

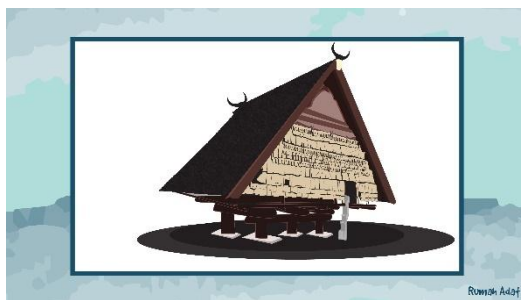
Margana, dkk. 2017 . *Panduan Magang III Terintegrasi Dengan Praktik Lapangan Terbimbing*. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

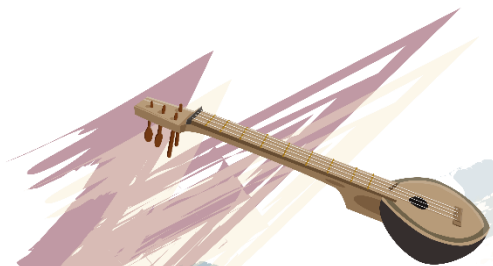
LAMPIRAN

Dokumentasi











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
Program Individu												
1.	Design 34 Senjata Tradisional	16	32	24							72	
Program Kelompok												
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
Jumlah Jam											72	208
Jumlah Jam Total											280	



Manikowati, M.Pd.
Kepala BPMPK
Koordinator PPL

Manikowati, M.Pd.

Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd.

Yang Membuat

Trio Adi Saputro



Universitas Negeri Yogyakarta

Laporan Mingguan Pelaksanaan PLT

TAHUN : 2017

Nama Lembaga : Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan

Nama Mahasiswa : Trio Adi Saputro

Alamat Lembaga : Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo, Semarang

No. Mahasiswa : 14105244010

Pembimbing Lembaga : Manikowati, M.Pd.

Fak./Jur./Prodi : FIP/KTP/TP

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

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Jum'at-Senin, 15-18 Sep 2017	Penerjunan dan orientasi yang dilakukan oleh mahasiswa PPL UNY dengan Ibu Manik selaku Koordinator PPL/PLT BPMPK yang menerima dengan simbolis kepada mahasiswa PPL UNY.	Mahasiswa PPL UNY diterima oleh pihak BPMPK untuk melakukan kegiatan magang selama 2 bulan terhitung mulai tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017.	Hambatan yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan penerjunan dan orientasi ini adalah tidak hadirnya dosen pembimbing dikarenakan jarak yang jauh dan waktu yang dirasa kurang pas.	Tetap melakukan penerjunan dan orientasi dengan ditemani oleh Ibu Manik. Untuk kedepannya agar merencanakan lebih matang untuk waktu penerjunan sehingga dapat diantisipasi jika dalam keadaan jauh.

2.	Selasa, 19 Sep 2017	Pencarian konsep untuk membuat multimedia yang akan dikembangkan sebagai program unggulan kelompok. Dilaksanakan di ruang Perpustakaan Digital BPMPK dan diikuti oleh 5 mahasiswa PPL UNY.	Konsep yang didapat adalah pembuatan multimedia tentang nusantara dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Multimedia yang akan di kembangkan adalah aplikasi berbasis android yang berisikan tentang kebudayaan adat istiadat di Indonesia dan permainan yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia.	Hambatan yang ditemukan dalam pencarian materi ini adalah banyaknya materi yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia.	Membatasi materi yang akan dibahas dalam multimedia yang akan dikembangkan. Materi kebudayaan Indonesia ini dibatasi hanya membahas tentang Kepulauan Indonesia, Provinsi, Rumah Adat, Pakaian Adat, Alat musik tradisional dan Senjata tradisional.
3.	Rabu-Rabu, 20-4 Sep-Okt 2017	Design 34 senjata tradisional.	Kegiatan ini menghasilkan 34 design senjata tradisional dari setiap provinsi yang ada di Indonesia.	Hambatan yang didapat adalah beberapa gambar yang kualitasnya kurang baik membuat proses design menjadi lebih lambat.	Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan adalah membuat proses design menjadi lebih maksimal mungkin dan tetap design sesuai dengan gambar aslinya.
4.	Kamis, 5 Okt 2017	Pembuatan background awal untuk aplikasi multimedia yang akan dikembangkan.	Hasil yang didapat adalah beberapa design background yang dibuat untuk di masukan dalam aplikasi multimedia.	Adanya kebingungan untuk mencari konsep background yang akan dibuat sehingga belum dapat memaksimalkan pembuatan background.	Berdiskusi untuk memantapkan konsep yang akan dibuat sebagai background dari aplikasi multimedia ini.

5.	Senin-Senin, 9-16 Okt 2017	Preview multimedia BPMPK yang dilaksanakan oleh mahasiswa magang dari beberapa kampus. Tugas ini diberikan oleh Bu Manik. Mahasiswa bertugas untuk mengisi angket yang sudah disiapkan dan menilai multimedia yang ada di website resmi BPMPK.	Hasil yang didapat adalah mahasiswa memberikan input dalam penilaian terhadap multimedia yang ada di website BPMPK.	-	-
6.	Selasa-Kamis, 17-19 Okt 2017	Kelanjutan pembuatan background untuk aplikasi multimedia yang akan dikembangkan.	Menghasilkan beberapa design background yang nantinya akan digabungkan dengan materi dan game menjadi aplikasi multimedia.	-	-
7.	Senin-Kamis, 23-26 Okt 2017	Penggabungan antara background dan materi yang sudah disiapkan.	Hasil yang didapat adalah selesainya multimedia materi yang nantinya akan digabungkan dengan game edukasi.	Hambatan yang ditemukan yaitu beberapa kali terjadi error atau kesalahan dalam penggabungan background dan materi sehingga harus diulang beberapa kali.	Solusi yang dilakukan adalah mencari dimana letak masalah tersebut dan kemudian mencari jalan keluar yang sesuai dengan masalah yang dihadapi.
8.	Senin-Kamis, 30-2 Okt-Nov 2017	Pembuatan game edukasi yang didasari oleh materi yang sudah dibuat. Pembuatan background game dan konsep game.	Hasil yang didapat adalah beberapa background game yang digunakan untuk membuat game. Serta game	Konsep game yang belum matang dikarenakan waktu yang sangat minim untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi	Belajar otodidak dan bertanya diforum yang berhubungan dengan project pembuatan game.

			dan pergerakan game yang selesai dibuat.	multimedia ini. Selain itu, keterbatasan pengetahuan dan pengalaman pembuatan game juga menjadi salah satu hambatan yang cukup mengganggu saat pembuatan game ini.	
9.	Senin-Selasa, 6-7 Nov 2017	Penggabungan Materi-Game dan Script.	Hasil yang didapat adalah tergabungkan materi dan game yang sudah dibuat sebelumnya. Dan membuat script untuk memberi perintah pada project yang sedang dibuat.	Terjadinya beberapa bug atau kesalahan yang ada saat proses penggabungan materi dan game.	Mencari dasar masalah yang menjadi penyebab kesalahan yang terjadi dan kemudian memperbaiki kesalahan tersebut.
10.	Rabu, 8 Nov 2017	Pembuatan media ABK.	Hasil yang didapat berupa rekaman gerakan yang dilakukan oleh ahli bahasa tubuh.	-	-
11.	Rabu, 8 Nov 2017	Temu kangen sesepuh Pustekkom Kemendikbud.	Hasil yang didapat adalah mahasiswa PPL UNY berpartisipasi dalam persiapan menyambut sesepuh Pustekkom Kemendikbud. Persiapan dan pelaksanaan yang dilakukan adalah dokumentasi, operator	Hambatan yang didapat adalah terlalu mendadak nya penugasan yang diberikan oleh pihak BPMPK sehingga persiapan yang dilakukan juga kurang maksimal.	Solusi yang dapat dilaksanakan oleh mahasiswa PPL UNY adalah memaksimalkan waktu persiapan yang ada sehingga kegiatan temu kangen ini akan berjalan dengan baik.

			sound, menyiapkan sambutan berupa bunga dibantu oleh beberapa karyawan dari BPMPK.		
12.	Kamis-Senin, 9-13 Nov 2017	Finalisasi pembuatan multimedia.	Kegiatan ini menghasilkan multimedia “Petik Janur” yang dikembangkan oleh mahasiswa PPL UNY. Multimedia tersebut berisikan materi tentang kebudayaan Indonesia yang berupa rumah adat, pakaian adat, alat musik, dan senjata tradisional. Selain itu dalam multimedia ini juga terdapat game edukasi yang sesuai dengan materi yang ada sehingga dapat mendukung pemahaman dan daya ingat pengguna untuk lebih mengenal budaya Indonesia.	Beberapa kali sempat mengalami masalah yang menjadi penghambat finalisasi pembuatan multimedia ini. Seperti <i>bug</i> dan <i>error</i> .	Solusi yang didapat adalah mencari sumber masalah dan mencari jalan keluarnya dan kemudian memperbaiki multimedia yang sedang dibuat.
13.	Selasa, 14 Nov 2017	Evaluasi dan revisi.	Kegiatan ini menghasilkan beberapa revisi yang diberikan oleh Ibu Manik selaku pembimbing lembaga. Revisi yang diberikan berupa problem berupa bug, tata penulisan	File fla. yang terlalu berat membuat proses revisi membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga harus melanjutkan kegiatan	Solusi yang dilakukan oleh mahasiswa PPL UNY adalah mengerjakan revisi tersebut diluar jam kerja sehingga multimedia “Petik


			dan tata bahasa, serta beberapa kesalahan seperti salah menaruh penjelasan.	yang ada.	tersebut diluar jam kerja sehingga multimedia "Petik Janur" dapat selesai tepat waktu.
14.	Rabu, 15 Nov 2017	Presentasi dan penarikan mahasiswa PPL UNY.			

Mengetahui/Menyetujui,

Manikowati, M.Pd.
 Koordinator PPL
 Kepala BPMPK



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



Trio Adi Saputro
 Yang Membuat

