

**LAPORAN KEGIATAN INDIVIDU
PROGRAM 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 :
Frederica Dayanti Dachi
14105241030**

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 :

Frederica Dayanti Dachi

Nim 14105241030

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 kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah limpahan rahmat dan kasih-Nya serta kesempatan yang telah Dia berikan pada umat-Nya sehingga dapat menyelesaikan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan/Magang III ini. Laporan ini penulis buat sebagai pertanggungjawaban atas program yang sudah dilaksanakan dan sebagai cakupan hasil dari program yang sudah dilaksanakan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu selama persiapan, pelaksanaan, dan juga kelanjutan dari program PPL di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan mulai dari tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017. Terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan.
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 yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Bapak Didik Wira Samodra, S.H., M.Kom selaku Kepala BPMPK yang telah berkenan menerima Mahasiswa PPL.
7. Bu Manikowati, M.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing kami selama kegiatan PPL berlangsung.
8. Seluruh Karyawan BPMPK yang menerima dan membantu pelaksanaan PPL dengan baik.
9. Kelompok PPL UNY BPMPK.
10. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan PPL.

Semoga bantuan dan kebaikan yang sudah diberikan selama ini mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Tak lupa penulis mohon

maaf kepada semua pihak atas segala kesalahan dan kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan Program Pengalaman Lapangan di BPMPK.

Laporan ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menerima kritikan, masukan, dan saran yang membangun dari berbagai pihak yang telah membaca laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Semarang, Mei 2017

Penulis,

Frederica Dayanti Dachi

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	17
B. SARAN	17
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

ABSTRAK

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

**Oleh :
Frederica Dayanti Dachi**

Praktek Pengalaman Lapangan(PPL)/Magang III merupakan salah satu mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa program strata 1 (S1) demi kebulatan studinya. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang di perlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

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 lembaga. Dalam pelaksanaan kegiatan PPL terdapat program yang dirumuskan oleh mahasiswa PPL, program terbagi menjadi 2 bagian yaitu program kelompok dan program individu. PPL ini telah dilaksanakan oleh penulis di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan selama dua bulan dari tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017.

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 pencarian materi seperti nama 34 alat musik tradisional, nama 34 rumah adat, nama 34 senjata tradisional, nama 34 pakaian adat , penjelasan, kegunaan, penyederhanaan materi, referensi 136 gambar , suara alat musik, penjelasan pulau dan provinsi.

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).

Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi. Jika diperhatikan, Teknologi Pendidikan dan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan memiliki arah yang sama. Yaitu menciptakan dan memanfaatkan sumber daya teknologi yang ada untuk dijadikan sarana belajar yang tepat sasaran dan meningkatkan kinerja para pendidik. Lembaga ini didirikan sejak 1979 namun bukan dengan nama BPMPK tetapi BPMR. Pada tahun 2003, Pemerintah mengganti dan merubah nama lembaga ini menjadi Balai Pengembangan Multimedia (BPM). Pada tahun 2012, lembaga ini kembali mendapatkan keputusan untuk merubah nama menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan. Pada tahun 2015 lembaga ini berubah nama menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK).

Selama kegiatan PPL berlangsung, kelompok mahasiswa PPL UNY ditempatkan di ruangan Laboratorium Komputer dan Perpustakaan Digital. Mahasiswa PPL dapat memilih tempat mana yang nyaman dan dapat mendukung produktivitas mahasiswa. Dalam jangka waktu 2 bulan, diharapkan dengan diberikannya fasilitas komputer dapat dipergunakan dengan baik dan menghasilkan suatu produk multimedia. Sehingga waktu yang sudah ditetapkan tidak terbuang sia-sia melainkan menjadi waktu produktif yang baik. Mahasiswa PPL yang sedang menjalankan kegiatan magang bukan hanya berasal dari UNY

saja, melainkan ada yang dari Universitas Negeri Semarang, Universitas Wahid Hasyim, Universitas Dian Nuswantoro, SMK 8 Semarang dan masih ada beberapa kelompok mahasiswa. Beberapa mahasiswa juga memiliki jurusan yang sama yaitu Teknologi Pendidikan, namun ada juga yang memiliki prodi Multimedia dan Bahasa Inggris.

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 Sesepuh Pustekom Kemendikbud di BPMPK**
- Deskripsi Program : Program ini dilaksanakan di gedung serbaguna BPMPK. Kegiatan ini dibuat dikarenakan beberapa Sesepuh 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** : **Pengumpulan Materi**
- Deskripsi Program : Kegiatan ini dilakukan diawal sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang akan kami buat. Pengumpulan materi diperlukan untuk menjadi referensi. Pengumpulan materi ini tidak hanya berupa tulisan, tetapi gambar dan suara yang dibutuhkan untuk design dan proses editing produk. Program ini meliputi pencarian materi penjelasan, kegunaan, penyederhanaan materi, referensi 136 gambar , suara alat musik, penjelasan pulau dan provinsi.
Pengumpulan gambar(contoh gambar) berupa 34 rumah adat serta namanya, 34 alat musik tradisional serta namanya, 34 senjata tradisional serta namanya, 34 pakaian adat beserta namanya. Gambar-gambar ini digunakan sebagai referensi saat design animasi. Selain itu untuk mendukung materi alat musik, juga harus dicari suara alat musik.

Partisipatoris : Program ini dilaksanakan untuk mendukung pembuatan produk multimedia berbasis android yang akan dikembangkan oleh mahasiswa PPL UNY.

Tujuan : Program ini bertujuan untuk mendukung materi pengembangan produk multimedia berbasis android.

Waktu : 20 September 2017– 4 Oktober 2017

Penanggung Jawab : Frederica Dayanti Dachi

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 ijin 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. Bagus 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. **Pengumpulan Materi**

Pengumpulan materi merupakan kegiatan yang dibuat oleh mahasiswa untuk memenuhi standar yang baik dalam pembuatan multimedia. Multimedia yang akan dikembangkan adalah multimedia yang membahas tentang kebudayaan Indonesia sehingga banyak materi yang harus disiapkan ketika akan membuat multimedia ini. Materi awal yang harus dicari adalah budaya apa saja yang akan dibahas dalam multimedia. Dari diskusi yang telah dilakukan, materi yang akan

dimasukan dalam multimedia adalah rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Berangkat dari dasar materi tersebut maka yang pertama harus dilakukan adalah mencari nama-nama dari rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik tradisional. Kemudian mencari gambar yang sesuai dengan nama yang telah ditemukan untuk nantinya dijadikan referensi saat proses *design* dilakukan. Setelah mencari gambar untuk referensi, kemudian mencari penjelasan. Penjelasan berupa kegunaan, pada acara apa saja pakaian adat, senjata tradisional dan alat musik dapat digunakan. Penjelasan yang didapat juga harus disederhanakan terlebih dahulu sebelum akhirnya dimasukan ke dalam isi dari multimedia tersebut. Selain itu pengumpulan materi juga bertugas untuk mencari suara yang ditimbulkan alat musik dari setiap daerah sehingga pengguna dapat mengetahui bagaimana suara yang ditimbulkan oleh alat musik tersebut dan bagaimana cara menggunakannya. Kegiatan ini merupakan dasar dari pembuatan multimedia yang akan dikembangkan oleh mahasiswa PPL UNY.

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 berpartisipasi 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 Sesepeh Pustekkom Kemendikbud di BPMPK

Program Individu :

1. Pengumpulan Materi

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. Mahasiswa tidak diberikan tugas berlebihan sehingga mahasiswa dapat tetap fokus pada proyek yang sedang dikerjakan.
- c. 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. Kurangnya waktu observasi yang dilakukan sehingga tidak optimalnya program kerja yang dirancang oleh mahasiswa.
- c. Kerjasama yang baru saja terjalin dengan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan ini membuat mahasiswa harus memulai pengenalan dan pemahaman kerja dari awal.
- d. 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. Untuk program yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa PPL selalu dalam bimbingan dan pengawasan pembimbing PPL lembaga sehingga dapat melaksanakan kegiatan PPL ini dengan baik dan lancar.
- b. 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.
- c. 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 Multimedia untuk ABK, dan Temu Kangen Sesepeuh Pustekkom Kemendikbud. Serta program individu yang dapat dijalankan adalah Pengumpulan Materi.
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

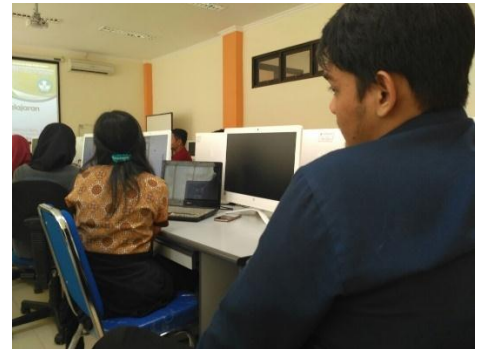
- a. Semoga semua mahasiswa PPL UNY yang diterjunkan di sekolah atau lembaga mampu menerapkan keilmuannya.
- b. Sebelum memutuskan program apa saja yang akan dilakukan, sebaiknya dilakukan observasi dan pendekatan langsung kepada sekolah atau lembaga dengan baik.

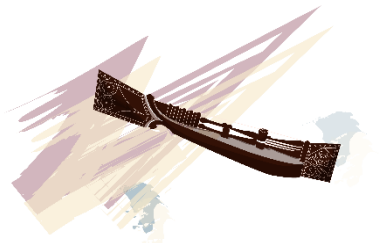
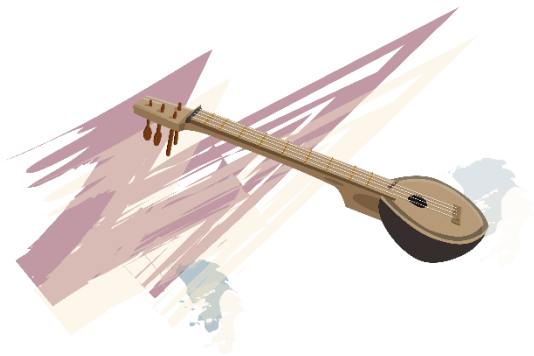
Daftar Pustaka

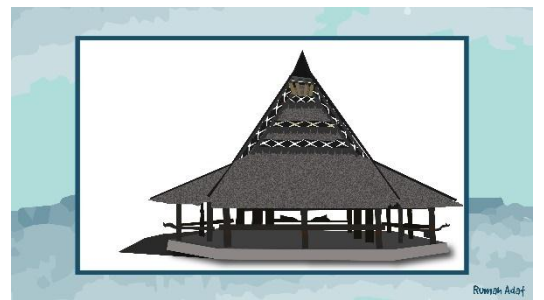
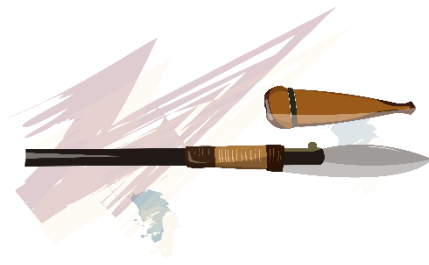
Margana, dkk. 2017 . *Panduan Magang III Terintegrasi Dengan Praktik Lapangan Terbimbing*. Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

LAMPIRAN

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	Kl p
1.	Orientasi dan pencarian konsep	24										24
Program Individu												
1.	Pengumpulan Materi											
	- Pencarian 136 Gambar	16									16	
	- Pencarian Nama dan Penjelasan		16								16	
	- Pencarian Penjelasan Pulau dan Provinsi		16								16	
	- Penyederhanaan Materi			8							8	
	- Pencarian bunyi suara alat musik tradisional			16							16	
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 Sesebuah Pustekom Kemendikbud di BPMPK								4.5			4.5
Jumlah Jam											72	208
Jumlah Jam Total											280	




Dosen Pembimbing Lapangan



Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd.

Yang Membuat



Frederica Dayanti Dachi



Universitas Negeri Yogyakarta

Laporan Mingguan Pelaksanaan PLT

TAHUN : 2017

Nama Lembaga : Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan

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

Pembimbing Lembaga : Manikowati, M.Pd.

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

Nama Mahasiswa : Frederica Dayanti Dachi

No. Mahasiswa : 14105241030

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

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 orintasi 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-Kamis, 20-21 Sep 2017	Pencarian gambar sebagai referensi untuk pembuatan design yang akan dimasukan dalam multimedia. Pencarian gambar ini berupa 34 gambar rumah adat, 34 gambar pakaian adat, 34 gambar alat musik tradisional dan 34 gambar senjata tradisional.	Pencarian gambar yang didapat langsung dibagikan kepada anggota lain agar dapat dikerjakan menjadi sebuah design yang nantinya akan disatukan menjadi multimedia yang akan dikembangkan.	Hambatan yang didapat adalah banyaknya gambar yang tidak sesuai dengan aslinya sehingga pencarian gambar berlangsung selama 2 hari. Selain itu, kualitas gambar yang kurang bagus juga menjadi salah satu hambatan yang didapat saat pencarian gambar.	Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan adalah mencari referensi lain yang sesuai dan memilih kualitas gambar yang bagus agar mudah saat menjadi referensi untuk design.
4.	Senin-Selasa, 25-26 Sep 2017	Pencarian nama dari 34 rumah adat dan penjelasannya, 34 nama pakaian adat dan penjelasannya,	Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah penjelasan dan nama-nama	Hambatan yang didapat adalah adanya beberapa nama yang sama, seperti	Solusi yang dapat dilakukan adalah tidak

		34 alat musik tradisional dan penjelasannya, 34 senjata tradisional dan penjelasannya. Penjelasan ini terdiri dari pada saat apa saja benda itu dipakai, terbuat dari apa, dan lain-lain.	rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dan senjata tradisional.	di beberapa daerah senjata tradisional bernama keris. ada juga dalam 1 daerah berbeda namanya, seperti rumah adat yang ada di Bengkulu, nama yang sebenarnya adalah Bubungan Lima tetapi pada penjelasannya dikatakan bahwa nama rumah adat tersebut adalah Rumah Rakyat.	begitu saja menerima info yang didapat.
5.	Rabu-Kamis, 27-28 Sep 2017	Pencarian penjelasan pulau dan provinsi yang ada di Indonesia.	Mendapat penjelasan yang terdiri dari nama lain dari pulau atau provinsi tersebut. Apa yang menjadi kebanggaan dari pulau atau provinsi tersebut. Berapa luas pulau atau provinsi tersebut dan yang lainnya.	-	-
6.	Senin, 2 Okt 2017	Penyederhanaan materi. Kegiatan ini dilakukan untuk menyederhanakan materi untuk memudahkan pengguna memahami materi yang ada pada aplikasi multimedia tersebut.	Beberapa materi yang diubah kata-katanya agar lebih mudah dipahami.	Ada beberapa materi yang terlewatkan untuk disederhanakan. Dan ada beberapa materi yang tidak dapat disederhanakan bahasanya.	Solusi yang dapat digunakan adalah adanya revisi yang diberikan agar materi dapat diperbaiki dan disederhanakan lebih lagi.

7.	Selasa-Rabu, 3-4 Okt 2017	Pencarian bunyi suara alat musik tradisional untuk mendukung materi tentang alat musik tradisional sehingga pengguna aplikasi multimedia dapat lebih mudah memahami dan mengetahui bunyi yang ditimbulkan dari alat musik tersebut.	Hasil yang didapat adalah terkumpulnya suara alat musik tradisional untuk mendukung materi yang ada di aplikasi multimedia.	Beberapa suara musik yang didapat tidak benar-benar hanya berisi satu suara alat musik itu saja, tetapi gabungan antara beberapa musik. Sehingga suara alat musik yang dimaksud tidak terdengar begitu jelas.	Solusi yang dapat digunakan adalah memilih lagu yang tetap sehingga suara alat musik yang diinginkan dapat terdengar jelas.
8.	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.
9.	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.	-	-
10.	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	Adanya kebingungan untuk mencari konsep background yang akan dibuat sehingga belum	Berdiskusi untuk memantapkan konsep yang akan dibuat sebagai background

			menjadi aplikasi multimedia.	dapat memaksimalkan pembuatan background.	dari aplikasi multimedia ini.
11.	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.
12.	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 dan pergerakan game yang selesai dibuat.	Konsep game yang belum matang dikarenakan waktu yang sangat minim untuk pembuatan dan pengembangan aplikasi multimedia ini. Selain itu, keterbatasan pengetahuan dan pengalaman pembuatan game juga menjadi salah satu hambatan yang cukup mengganggu saat pembuatan game ini.	Belajar otodidak dan bertanya diforum yang berhubungan dengan project pembuatan game.
13.	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	Terjadinya beberapa bug atau kesalahan yang ada saat proses penggabungan materi dan game.	Mencari dasar masalah yang menjadi penyebab kesalahan yang terjadi dan kemudian

			perintah pada project yang sedang dibuat.		memperbaiki kesalahan tersebut.
14.	Rabu, 8 Nov 2017	Pembuatan media ABK.	Hasil yang didapat berupa rekaman gerakan yang dilakukan oleh ahli bahasa tubuh.	-	-
15.	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 sound, menyiapkan sambutan berupa bunga dibantu oleh beberapa karyawan dari BPMPK.	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.
16.	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	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.

			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.		
17.	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 dan tata bahasa, serta beberapa kesalahan seperti salah menaruh penjelasan.	File fla. yang terlalu berat membuat proses revisi membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga harus melanjutkan kegiatan revisi diluar jam kerja yang ada.	Solusi yang dilakukan oleh mahasiswa PPL UNY adalah mengerjakan revisi tersebut diluar jam kerja sehingga multimedia “Petik Janur” dapat selesai tepat waktu.
18.	Rabu, 15 Nov 2017	Presentasi dan penarikan mahasiswa PPL UNY.			



Mengetahui/Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Ariyawan Agung Nugroho ST., M.Pd.

Yang Membuat

Frederica Dayanti Dachi