



**PENGEMBANGAN PROFIL PUSAT PENGEMBANGAN PPL (PRAKTIK  
PENGALAMAN LAPANGAN) UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
BERBASIS PROGRAM *PINNACLE***

**SKRIPSI**

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Semarang

**oleh**

Yati Novitasari

1102411017

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2015

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yati Novitasari', written in a cursive style.

Yati Novitasari

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Profil Pusat Ppl (Praktik Pengalaman Lapangan) Universitas Negeri Semarang Berbasis Program *Pinnacle*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal : Agustus 2015

Mengetahui,

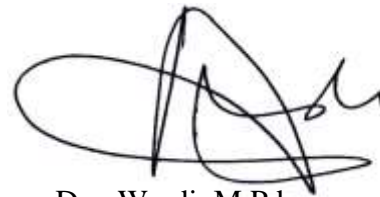
Ketua Jurusan

Pembimbing

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dra. Nurussa'adah, M.Si.  
NIP. 195611091985032003



Drs. Wardi, M.Pd.

NIP. 196003181987031002

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 28 Agustus 2015

Panitian Ujian



Sekretaris,

Drs. Haryanto

NIP. 195505151984031002

Penguji I,

Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007

Penguji II,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji III,

Drs. Wardi, M.Pd.

NIP. 196003181987031002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

- *Slow but Sure*
- *Yakini Baik. Maka akan berbuah Baik.*

### **PERSEMBAHAN**

- *Kedua Orangtua. Terimakasih atas segala dukungan, doa dan motivasinya selama ini kepada saya.*
- *Keluarga besar Noto Pawiro & Kromo Redjo atas segala bimbingan dan doanya selama ini.*
- *Sahabat We Are One tercinta atas segala bentuk pengertian kebersamaan*
- *Almamater tercinta*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES Berbasis Program *Pinnacle*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Shalawat serta salam disampaikan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, semoga mendapatkan syafaat-Nya di hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi strata I Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian.
3. Dra. Nurussa'adah, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam hal administrasi.

4. Drs. Wardi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu serta telah sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Drs. Hardjono, M.Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan arahan, dan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Sahabatku Melan Towwa, Bellatric Kumis, Ayu Moki, Icha Ichonk, Falan Suneo, Gayuh Romadhon. Faizal Guteng, Galih Cungkring yang selalu ada ketika susah maupun senang serta membantu dalam peyusunan skripsi ini.
9. Mahasiswa yang telah bersedia membantu terlaksananya penelitian ini.

Semarang, Agustus 2015

Yati Novitasari

## ABSTRAK

**Novitasari, Yati.** 2015. *Pengembangan Profil Pusat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) Universitas Negeri Semarang Berbasis Program Pinnacle*. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Wardi, M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Profil; Pusat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNNES; Program *Pinnacle*.

Penelitian ini bertujuan untuk memajukan kualitas PPL UNNES dan mengembangkan profil pusat PPL UNNES dengan mengembangkan Garis Besar Isi Media (GBIM), memproduksi profil pusat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Semarang berbasis program *pinnacle* dan menguji keefektifan dari pengembangan profil pusat PPL UNNES berbasis program *pinnacle*. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Penelitian ini berusaha untuk mengembangkan Garis Besar Isi Media (GBIM) pada profil pusat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Semarang dengan memproduksi profil berbasis program *pinnacle*. *Sample* penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Semarang dari 7 Fakultas yang ada di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil 5 responden dari 7 Fakultas tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes angket atau kuisioner dan dokumentasi. Analisis hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media video berbasis program *pinnacle* dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES yang menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, dirasa mampu diterapkan dan dikatakan layak dalam penayangannya. Hal ini terkait dengan proses pengembangan GBIM berlanjut ke produksi yang direncanakan sedemikian rupa dari tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Jadi program yang dibuat tidak serta merta asal dikerjakan, melainkan melalui tahapan tersebut dan bila sudah disesuaikan akan diulang dari awal kembali agar produk benar-benar *valid*. (2) Dari 35 responden dan validasi dari ahli materi serta ahli media, program pengembangan pusat profil PPL UNNES berbasis *pinnacle* dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil penelitian disarankan dalam pembuatan sebuah dokumentasi alangkah baiknya bukan berupa gambar foto melainkan pula berbentuk video. Agar bila dikembangkan kembali menjadi sebuah produk dalam pengenalan PPL UNNES, produk tersebut lebih variatif dan menarik.



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.6 Penegasan Istilah.....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan.....	11
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan .....	12
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994).....	13
2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004).....	17
2.2 Ilmu Manajemen .....	20

2.2.1	Pengertian Manajemen.....	21
2.2.2	Manajemen Sekolah.....	22
2.2.3	TQM ( <i>Total Quality Management</i> ).....	29
2.3	Definisi Media Pembelajaran.....	36
2.3.1	Jenis dan Karakteristik Media.....	40
2.3.2	Manfaat dan Kegunaan Media .....	43
2.4	Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan .....	45
2.5	Definisi Program <i>Pinnacle</i> .....	46
2.6	PROFIL.....	52
2.7	PPL UNNES .....	53
2.8	Kerangka Berpikir.....	57
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	53
3.2	Desain Penelitian .....	57
3.2.1	Tahap Penulisan GBIM.....	58
3.2.2	Produksi Media <i>Pinnacle</i> .....	59
3.2.3	Ujicoba Keefektifan Media <i>Pinnacle</i> .....	60
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	61
3.3.1	Populasi.....	61
3.3.2	Sampel.....	61
3.4	Variabel Penelitian.....	62
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	64
3.5.1	Angket/Kuesioner .....	65
3.5.2	Dokumentasi .....	65
3.6	Teknik Analisis Data.....	66
3.6.1	<i>Deskriptif Persentase</i> .....	66
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
4.1	Deskripsi Pengembangan GBIM Profil Pusat PPL UNNES Berbasis Program <i>Pinnacle</i> .....	69
4.1.1	Analisis Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES .....	69

4.1.2 Desain Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES .....	72
4.1.3 Pengembangan .....	74
4.1.4 Penerapan .....	77
4.1.5 Penilaian.....	77
4.2 Deskripsi Hasil Produksi Program Media Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES..	78
4.3 Deskripsi Keefektifan Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES .....	103
4.3.1 Hasil Angket Ahli Materi.....	103
4.3.2 Hasil Angket Ahli Media .....	104
4.3.3 Hasil Angket Mahasiswa .....	105
4.4 Pembahasan.....	105
4.4.1 Pengembangan GBIM.....	106
4.4.2 Produksi Media <i>Pinnacle</i> .....	110
4.4.3 Keefektifan Media <i>Pinnacle</i> .....	112
4.5 Kendala dan Solusi .....	117
BAB V PENUTUP .....	119
5.1 Kesimpulan .....	119
5.2 Saran .....	120
DAFTAR PUSTAKA .....	121
LAMPIRAN.....	124

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Manajemen Peserta Didik .....	23
Table 2.2 Manajemen Kurikulum .....	24
Table 2.3 Manajemen Ketenagakerjaan.....	24
Table 2.4 Manajemen Fasilitas .....	25
Table 2.5 Manajemen Pembiayaan .....	25
Table 2.6 Manajemen Pengorganisasian.....	26
Table 2.7 Manajemen System Informasi .....	26
Table 2.8 Manajemen Supervisi Internal .....	27
Table 2.9 Manajemen Husemas .....	27
Table 3.10 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Program .....	67
Table 4.11 Hasil Validasi Angket Ahli Materi .....	103
Table 4.12 Hasil Validasi Angket Ahli Media.....	104
Table 4.13 Hasil Angket Mahasiswa .....	105

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE di adaptasi dari Alan Januszewski and Michael Molenda, 2008:108 .....	56
Bagan 3.2 Tahap pengembangan model ADDIE di adaptasi dari Alan Januszewski and Michael Molenda, 2008:108 .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan (Seels dan Richey,1994:29) .....	16
Gambar 2.2 Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004 (Molenda and Alan, 2010:5) .....	17
Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale diadopsi dari .....	39
Gambar 2.4 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan (Sukiman, 2012:25) .....	46
Gambar 4. 1 Tampilan Pinnacle.....	72
Gambar 4. 2 Tampilan awal profil pusat PPL UNNES .....	80
Gambar 4. 3 Tampilan kedua profil pusat PPL UNNES .....	81
Gambar 4. 4 Tampilan gambar UNNES .....	82
Gambar 4. 5 Tampilan gambar perkenalan UNNES.....	82
Gambar 4. 6 Tampilan gambar misi UNNES .....	83
Gambar 4 .7 Tampilan gambar UNNES dan kegiatan yang ada di UNNES .....	83
Gambar 4. 8 Tampilan Gambar Misi UNNES .....	84
Gambar 4. 9 Tampilan pembuka dari LP3 .....	85
Gambar 4. 10 Tampilan gambar visi LP3 .....	86
Gambar 4 .11 Tampilan gambar misi LP3 .....	86
Gambar 4 .12 Tampilan gambar pusat kegiatan di LP3 UNNES .....	87
Gambar 4 .13 Tampilan gambar pusat pengembangan PPL UNNES.....	87

Gambar 4 .14 Tampilan gambar mengenai kegiatan PPL UNNES .....	88
Gambar 4. 15 Tampilan gambar mengenai tempat PPL di UNNES.....	89
Gambar 4 .16 Tampilan gambar struktur organisasi PPL UNNES.....	89
Gambar 4. 17 Tampilan gambar staf akademik per fakultas .....	90
Gambar 4. 18 Tampilan gambar tujuan PPL UNNES .....	91
Gambar 4 .19 Tampilan gambar mengenai fungsi PPL .....	91
Gambar 4. 20 Tampilan gambar mengenai sasaran PPL .....	92
Gambar 4. 21 Tampilan gambar mengenai etika penampilan mahasiswa PPL UNNES .....	92
Gambar 4. 22 Tampilan gambar mengenai pengertian kode etik .....	93
Gambar 4 .23 Tampilan gambar kode etik mahasiswa PPL UNNES.....	93
Gambar 4. 24 Tampilan gambar mengenai PPL non regular.....	94
Gambar 4. 25 Tampilan gambar pemberangkatan mahasiswa PPL AB.....	95
Gambar 4. 26 Tampilan gambar mengenai PPL dan SM3T .....	95
Gambar 4 .27 Tampilan gambar PPL PPGT.....	96
Gambar 4. 28 Tampilan gambar PPL PPGT.....	96
Gambar 4. 29 Tampilan gambar PPL PPGT.....	97
Gambar 4. 30 Tampilan gambar magang.....	98
Gambar 4. 31 Tampilan gambar magang.....	99
Gambar 4. 32 Tampilan gambar kegiatan PPL UNNES.....	100
Gambar 4. 33 Tampilan gambar kegiatan PPL UNNES.....	100
Gambar 4 .34 Tampilan gambar penutup video profil PPL UNNES.....	101

Gambar 4. 35 Tampilan gambar penutup video profil PPL UNNES..... 102

Gambar 4. 36 Tampilan gambar penutup video profil PPL UNNES..... 102



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Bantuan Bimbingan Validasi Media .....	125
Lampiran 2 Daftar Responden .....	126
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket untuk Pakar Media .....	127
Lampiran 4 Lembar Angket Pengkaji Media.....	129
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi.....	132
Lampiran 6 Lembar Angket Ahli Materi .....	133
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket untuk pengguna .....	137
Lampiran 8 Lembar Angket Pengguna .....	139
Lampiran 9 Validasi Angket Ahli Media.....	142
Lampiran 10 Validasi Angket Ahli Materi .....	143
Lampiran 11 Validasi Angket Mahasiswa .....	144
Lampiran 12 Peta Materi .....	146
Lampiran 13 GBIM.....	147
Lampiran 14 Naskah Media Pinnacle .....	150
Lampiran 15 Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi .....	164
Lampiran 16 Dokumentasi.....	165

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Jika diperhatikan saat ini kebutuhan akan informasi semakin meningkat, dalam perkembangannya semua pihak yang terkait dalam penyebaran informasi baik dalam lingkungan umum ataupun khusus selalu berusaha meningkatkan kualitasnya agar mampu menyampaikan informasi dengan maksimal dan jelas.

Penyampaian informasi saat ini tidak lepas dari pengaturan manajemen. Manajemen merupakan proses yang menggerakkan tindakan-tindakan dalam usaha kerjasama manusia dalam masing-masing komponen, sehingga tujuan yang telah ditentukan benar-benar tercapai. Karena penyampaian informasi lebih khusus pada informasi sekolah, maka manajemen sekolah seharusnya tertata rapi. Baik manajemen yang berhubungan dengan peserta didik, kurikulum, ketenaga kerjaan, fasilitas, pembiayaan, pengorganisasian, system informasi, hubungan sekolah dan masyarakat sampai pada supervisi internal.

Dari pengelolaan manajemen di atas maka seharusnya memuat manajemen yang berkualitas. Atau seringkali disebut sebagai TQM (Total Quality Management) yang berarti sebuah manajemen yang didefinisikan sebagai totalitas dari karakteristik suatu produk yang menunjang kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang

dispesifikan atau ditetapkan, atau bisa kita artikan menjadi sebuah kualitas (Vincent, 2005:134).

Oleh sebab itu dari sebuah manajemen yang berkualitas tentunya akan menciptakan sebuah pelayanan prima untuk para pelanggan atau penikmat sebuah produk dan informasi. Pelayanan prima merupakan sebuah pelayanan yang diberikan pada pelanggan yang dapat memicu sebuah kepuasan yang berorientasi pada kepuasan yang positif dari diri pengguna produk dan informasi.

Disesuaikan dengan definisi pelayanan prima mengandung tiga hal pokok, yaitu adanya pendekatan sikap yang berkaitan dengan kepedulian kepada pelanggan, upaya melayani dengan tindakan yang terbaik, dan adanya tujuan untuk memuaskan pelanggan dengan berorientasi pada standar layanan tertentu (Swastika, 2005: 3). Hal ini dapat menggambarkan bahwa pengguna atau pelanggan suatu informasi harus mendapat pelayanan yang baik.

Dalam penyampaiannya, informasi bisa disampaikan melalui beberapa media seperti media cetak, media televisi serta media internet. Informasi yang diberikan senantiasa berusaha untuk menciptakan citra positif. Tidak hanya positif dari tampilannya saja, namun juga menarik untuk dilihat, agar penerima informasi menerima info dengan maksimal.

Media internet saat ini menjadi media informasi yang sangat populer, terutama di instansi-instansi sekolah, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang

perguruan tinggi. Penyajian konten-konten profil yang menarik menjadikan penyampaian informasi menjadi maksimal karena dirancang dengan baik.

Media yang digunakan adalah media elektronik dengan menggunakan program *pinnacle*. *Pinnacle* merupakan *software* editing video yang awalnya dikembangkan oleh *Pinnacle* sistem sebagai mitra tingkat konsumen untuk mantan *software* profesional tingkat *Pinnacle* ini, edisi cair diakuisisi oleh Avid dan kemudian oleh *Corel* pada bulan Juli 2012. Animasi yang dihasilkan *pinnacle* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa gambar atau video. Kemampuan program *pinnacle* untuk mengolah gambar dan video sangatlah menarik, banyak konten, efek dan animasi yang terdapat didalam program *pinnacle* itu sendiri. Selain itu, proses pengeditan terbilang cepat dan menghasilkan produk yang menarik dan berkelas.

Di lingkungan universitas, penyampaian informasi yang disajikan tidak terlepas dari *website* dan majalah dinding (*mading*) yang dirancang dengan baik, dengan menempelkan atau menampilkan gambar-gambar animasi, foto-foto kegiatan kampus, pengumuman penting yang semuanya disajikan dalam bentuk yang menarik, serta penerbitannya dilakukan secara berkala oleh *team* pembuat informasi sebagai penunjang keaktualan sebuah instansi.

Universitas Negeri Semarang dalam hal ini Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi atau LP3 khususnya Pusat Pengembangan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yang terletak di gedung H lantai 1 merupakan sebuah

program PPL yang diselenggarakan untuk mempersiapkan lulusan S1 kependidikan agar menguasai kompetensi guru secara utuh sesuai dengan Standart Nasional Pendidikan (SNP) sehingga dapat memperoleh pengakuan tenaga pendidik professional, yang mampu beradaptasi dan melaksanakan tugas profesi pendidik yang unggul, bermartabat, dan dibanggakan lembaga pendidikan pengguna, masyarakat dan bangsa Indonesia.

Namun dari pentingnya tugas program PPL tersebut, sangat disayangkan pengembangan profil PPL kurang dimanfaatkan dengan baik. Selain melalui sim-ppl dan informasi melalui jurusan masing-masing perfakultas, PPL tidak akan diketahui. Selain itu, pengembangan profil pusat PPL UNNES yang hanya dikenalkan dalam pembekalan PPL saja ini, dapat pula dijadikan sebagai ajang promosi yang praktis namun berisi, mengingat jumlah mitra PPL UNNES yang sudah terbilang banyak hampir semua kabupaten sampai ke luar negeri. Karena pengembangan profil ini sekaligus berisi bagian-bagian mengenai PPL UNNES dan selaras dengan prinsip pengembangan pendidikan kejuruan yang dapat dimainkan Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK) untuk menghasilkan calon guru keguruan professional dan berdaya saing.

Dari kurangnya pemanfaatan pengembangan profil PPL UNNES, peneliti mencoba untuk membuat satu produk yang *simple*, mudah digunakan, jarang ditemukan di lingkungan universitas, dan menarik untuk disaksikan. Produk yang dimaksudkan adalah pembuatan profil PPL UNNES dengan menggunakan program

pengolah video berbasis *pinnacle*. Sebuah rancangan pengolah video yang mudah, pengolah video rumahan yang terdapat banyak aplikasi menarik, dan akan menjadikan profil PPL UNNES menjadi lebih menarik dan dapat diterima oleh para pengguna.

Dari uraian di atas peneliti mengambil penelitian skripsi yang berjudul :  
**“PENGEMBANGAN PROFIL PUSAT PPL (PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN) UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG BERBASIS PROGRAM *PINNACLE*”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurangnya inovasi pengembangan profil yang menarik. Pengembangan profil pusat PPL UNNES yang juga sebagai ajang promosi PPL UNNES, selain diketahui dalam pembekalan saja diharapkan juga dapat dikenal oleh umum.
- 1.2.2 Memproduksi suatu program dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES yang bukan saja inovatif dan variatif dalam penampilannya saja, namun juga berbobot dalam segi isi dan mudah dalam penggunaannya.
- 1.2.3 Dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES ini diharapkan mampu memberikan kemudahan pengguna dalam mengaplikasikan dan kemudahan pengguna dalam menangkap isi atau konten yang disajikan. Sehingga produk

yang dibuat dapat efektif dan layak dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan GBIM (Garis Besar Isi Media) profil pusat pengembangan PPL UNNES berbasis program *pinnacle* ?
- 1.3.2 Bagaimana memproduksi profil pusat pengembangan PPL UNNES berbasis program *pinnacle* ?
- 1.3.3 Bagaimana keefektifan profil pusat pengembangan PPL UNNES berbasis program *pinnacle* ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

- 1.4.1 Menyusun GBIM (Garis Besar Isi Media) pada profil PPL UNNES berbasis program *pinnacle*.
- 1.4.2 Memproduksi profil PPL UNNES berbasis program *pinnacle*.
- 1.4.3 Menguji keefektifan pada profil PPL UNNES berbasis program *pinnacle*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat teoretis untuk mengetahui tingkat keefektifan dari adanya pengembangan profil pusat PPL UNNES dalam mengenalkan PPL UNNES kepengguna khusus sampai pengguna umum.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **Bagi LP3**

Sebagai bentuk informasi untuk menghasilkan calon guru keguruan profesional dan berdaya saing.

#### **Bagi dosen**

Memberikan tambahan pengetahuan dan bahan promosi dalam program pengembangan PPL UNNES ke instansi dan sekolah lainnya.

#### **Bagi peneliti**

Dapat menambah ilmu, dan dapat pula ikut memajukan kualitas dari program pengembang profil pusat PPL UNNES melalui program pengolah video berbasis *pinnacle*.

#### **Bagi mahasiswa**

Dapat secara mudah mendapat informasi mengenai PPL UNNES tanpa harus membuka *website* resmi PPL UNNES.



## **1.6 Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kekaburan dan kerangkapan arti dari istilah-istilah yang tercantum dalam judul penelitian, serta untuk mempermudah dan mendapatkan gagasan dari objek-objek penelitian, maka perlu diberikan penegasan istilah atau batasan istilah sebagai berikut :

### **1.6.1 Pengembangan**

Pengembangan merupakan makna adanya permunculan sifat sifat baru yang berbeda dari sebelumnya, dalam hal ini adalah perkembangan itu adalah sebuah proses yang di lalui oleh seorang individu dalam menyempurnakan sifat sifat sebelumnya yang mana ini mendapatkan faktor dari pengalaman dari berbagai faktor yang dialami oleh manusia.

### **1.6.2 Profil**

Profil merupakan grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Biasanya berisi ringkasan mengenai suatu hal yang dapat mewakili dari jati diri atau esensi hal yang ingin diketahui.

### **1.6.3 PPL UNNES**

Praktik Pengalaman lapangan (PPL) adalah kegiatan intrakurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa UNNES jurusan kependidikan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) meliputi semua kegiatan intrakurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai latihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya. Sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar praktikan

memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam penyelenggaraan dan pengajaran di sekolah maupun diluar sekolah.

#### **1.6.4 Program *Pinnacle***

*Pinnacle* merupakan sebuah *software* yang mampu menjalankan sebuah produk dengan mudah dan menarik. *Pinnacle* merupakan sebuah *software* editing video rumahan terbaik. Terdapat beberapa aplikasi menarik dalam proses pengeditan didalam program *pinnacle* ini. Banyak konten pendukung dalam proses pengeditan gambar, video, maupun film. Konten atau animasi ini bertujuan agar proses pengeditan dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan hasilnya dapat ditonton secara menarik.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika skripsi disusun dengan tujuan agar pokok-pokok masalah dapat dibahas secara urut dan terarah. Adapun sistematika ini disusun sebagai berikut:

Bagian awal, berisi: Halaman judul, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi, terdiri dari:

Bab 1 PENDAHULUAN, berisi: Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

Bab 2 LANDASAN TEORI, berisi: Pengertian teknologi pendidikan, kawasan teknologi pendidikan. Ilmu manajemen, kemudian berlanjut ke TQM (Total Quality Management) yang mendasari kepuasan pelanggan. Kemudian pengertian pelayanan prima, yang meliputi unsur-unsur didalamnya. Definisi media pembelajaran, beranjak kedia yang dipakai yaitu media *pinnacle*. Menuju ke PPL UNNES dan kerangka berpikir.

Bab 3 METODE PENELITIAN, berisi: Jenis penelitian dan desain penelitian. Populasi dan sampel penelitian. Variabel penelitian dan metode pengambilan data.

Bab 4 HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi: Hasil dan pembahasan penelitian.

Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN.

Bagian Akhir terdiri dari: Daftar Pustaka dan Lampiran-lampiran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan**

Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manuisa, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/pemanfaatan.

Hal ini masuk dalam kawasan pengembangan dalam kawasan teknologi pendidikan. Pengembangan sumber belajar merupakan suatu kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar belajar itu sendiri meliputi semua sumber belajar yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. (Sukiman, 2011:24)

### 2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan.(Miarso:2009, 163).

Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT 1994). Sedangkan definisi 2004 adalah studi dan praktik etis yang berkenaan dengan pemberian fasilitas belajar dan penggiatan kinerja melalui tiga kawasan (*domain*) yaitu penciptaan, penggunaan dan pengelolaan proses, dan sumber daya teknologis secara tepat guna (Suparman 2012:334).

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintesiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu

penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

### **2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)**

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey, 1994:25).

Kawasan desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Kawasan desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain

pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran. Jadi desain pembelajaran merupakan sebuah proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pembelajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis dan berkualitas.

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media (Warsita,2008:26). Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dll. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam kawasan ini terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Kawasan pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kawasan ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam kawasan

pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

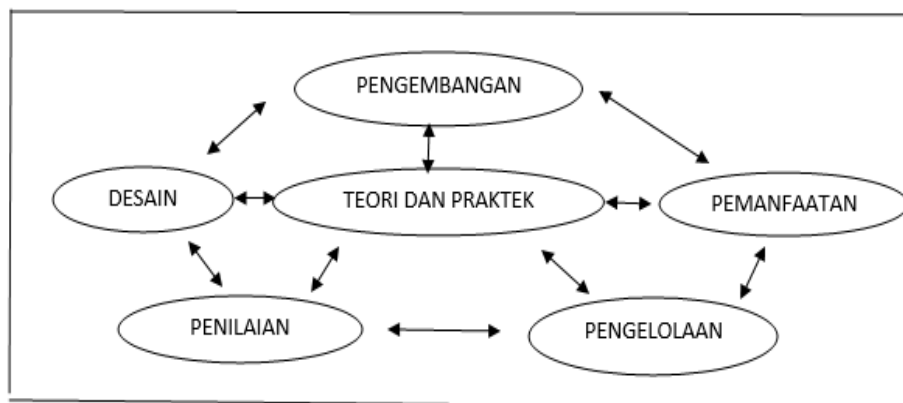
Kawasan pengelolaan melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Terdapat empat kategori kawasan yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan yang terakhir adalah pengelolaan informasi (Sells dan Richey, 1994: 54). Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

Kawasan penilaian adalah proses penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja



dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisi masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian. Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang dapat dilihat dalam gambar berikut: (Seels dan Richey,1994:27)



**Gambar 2.1 Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan (Seels dan Richey,1994:29)**

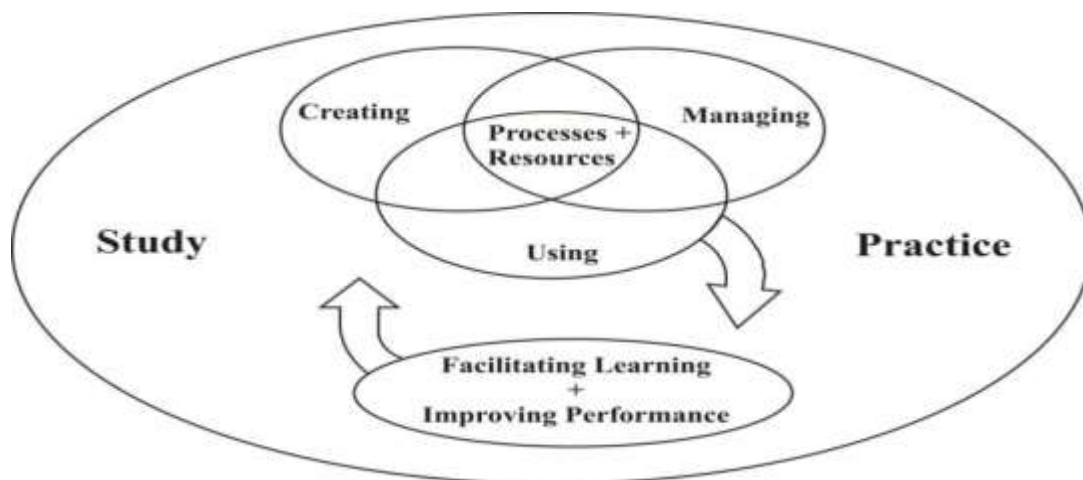
Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga

memberikan umpan balik (Seel, and Richey 1994: 28). Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

### 2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pendidikan oleh AECT 2004 (*The Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti :



**Gambar 2.2 Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004 (Molenda and Alan, 2010:5)**

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi. Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori. Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Elemen yang kedua yaitu etika praktik, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT secara aktif mendefinisikan bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Perhatian terbaru dalam masyarakat dalam hal penggunaan media secara etis berkenaan dengan properti intelektual telah disampaikan oleh komite AECT dalam bidang teknologi pendidikan. Etika praktik

sesuatu yang esensial untuk kesuksesan profesional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan mungkin tercapai.

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencakup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata,

Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

Berdasarkan uraian di muka, menurut definisi teknologi pendidikan 1994 maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Pengembangan Profil PPL UNNES dengan menggunakan program *pinnacle* berarti mengembangkan

sumber-sumber informasi secara sistematis termasuk juga dalam mengembangkan media pengembang informasi.

Proses pengembangan media merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau pun menyempurnakan produk yang telah ada, kemudian dimanfaatkan dalam proses pemberian informasi guna mempersiapkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang ada serta memberikan bimbingan selama proses PPL itu berlangsung.

Sementara berdasarkan definisi kawasan Teknologi Pendidikan 2004 penelitian ini termasuk dalam penciptaan (*creating*) dan penggunaan (*using*). Makna penciptaan di dalam penelitian ini adalah menciptakan program *pinnacle* sebagai alternatif sumber informasi bagi mahasiswa UNNES mengenai kegiatan PPL, sedangkan makna penggunaan yaitu menggunakan dan memanfaatkan produk program *pinnacle* yang telah diciptakan tadi sebagai alternatif sumber informasi untuk mahasiswa yang ingin menempuh kegiatan PPL.

## **2.2 Ilmu Manajemen**

Dalam pembahasan penelitian ini, perlulah diketahui bahwa ilmu manajemen juga perlu dikaitkan dalam pembuatan produk pengembang profil PPL dengan menggunakan media *pinnacle* ini. Agar produk yang diberikan dapat menjadi produk yang efektif penggunaannya, baik dalam bentuk tampilan sampai isi dari profil yang berisi informasi mengenai PPL.

### 2.2.1 Pengertian Manajemen

*Process of working with and through others to accomplish organizational goals efficiently* (Sergiovanni dkk, 1987). Selain itu manajemen juga sering acap kali diartikan sebagai administrasi atau pengelolaan. Secara detailnya adalah sebuah metode yang digunakan administrator dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

“Manajemen adalah proses untuk mencapai tujuan – tujuan organisasi dengan melakukan kegiatan dari empat fungsi utama yaitu merencanakan (*planning*), mengorganisasi (*organizing*), memimpin (*leading*), dan mengendalikan (*controlling*). Dengan demikian, manajemen adalah sebuah kegiatan yang berkesinambungan”.

Sedangkan dari Stoner sebagaimana dikutip oleh T. Hani Handoko (1995) mengemukakan bahwa: “Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya-sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan”.

Secara khusus dalam konteks pendidikan, Djam’an Satori (1980) memberikan pengertian manajemen pendidikan dengan menggunakan istilah administrasi pendidikan yang diartikan sebagai “keseluruhan proses kerjasama dengan memanfaatkan semua sumber personil dan materil yang tersedia dan sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien”. Sementara itu, Hadari Nawawi (1992) mengemukakan bahwa “administrasi pendidikan sebagai rangkaian kegiatan atau keseluruhan proses pengendalian usaha

kerjasama sejumlah orang untuk mencapai tujuan pendidikan secara sistematis yang diselenggarakan di lingkungan tertentu terutama berupa lembaga pendidikan formal”.

Meski ditemukan pengertian manajemen atau administrasi yang beragam, baik yang bersifat umum maupun khusus tentang kependidikan, namun secara esensial dapat ditarik benang merah tentang pengertian manajemen pendidikan, bahwa : (1) manajemen pendidikan merupakan suatu kegiatan; (2) manajemen pendidikan memanfaatkan berbagai sumber daya; dan (3) manajemen pendidikan berupaya untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam pengertian manajemen di atas, dapat kita tarik fungsi dari manajemen. Sedangkan menurut Henry Fayol terdapat lima fungsi manajemen, meliputi : (1) *planning* (perencanaan); (2) *organizing* (pengorganisasian); (3) *commanding* (pengaturan); (4) *coordinating* (pengkoordinasian); dan (5) *controlling* (pengawasan). Dari keempat fungsi tersebut, mari lebih kita khususkan pada manajemen sekolah. Yang hampir sama mempunyai pengertian dan fungsi seperti dimuka.

### **2.2.2 Manajemen Sekolah**

Manajemen Sekolah adalah segala proses pendayagunaan semua komponen, baik komponen manusia maupun non manusia, yang dimiliki sekolah dalam rangka mencapai tujuan secara efisien. Atau bisa kita artikan menjadi sebuah proses, yang berarti serangkaian kegiatan yang diupayakan kepala sekolah bagi kepentingan sekolahnya. Sedangkan tujuan manajemen sekolah adalah guna membantu pencapaian visi, misi, tujuan tahunan dan program-program sekolah. Selain mencakup tujuan, manajemen sekolah pun menganut 6 prinsip, yaitu : Efisien,

Efektifitas, Pengelolaan, pengutamakan tugas pengelolaan, Kerjasama, Kepemimpinan yang efektif. Dan lingkup dalam manajemen sekolah antara lain : peserta didik, kurikulum, tenaga kerja, fasilitas, pembiayaan, pengorganisasian, system informasi, husemas sampai supervisi internal.

**Table 2.1 Manajemen Peserta Didik**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Perencanaan daya tampung	Pengelompokan peserta didik berdasarkan pola tertentu	Pembinaan kedisiplinan	Pemantauan peserta didik
Perencanaan penerimaan peserta didik baru	Pencatatan kehadiran peserta didik	Penilaian peserta didik	
Penerimaan peserta didik baru		Pengaturan perpindahan peserta didik	
Pengaturan kelulusan peserta didik			



**Table 2.2 Manajemen Kurikulum**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Perencanaan daya tampung	Pengelompokan peserta didik berdasarkan pola tertentu	Pembinaan kedisiplinan	Pemantauan peserta didik
Perencanaan penerimaan peserta didik baru	Pencatatan kehadiran peserta didik	Penilaian peserta didik	
Penerimaan peserta didik baru		Pengaturan perpindahan peserta didik	
Pengaturan kelulusan peserta didik			

**Table 2.3 Manajemen Ketenagakerjaan**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Analisis pekerjaan di Sekolah	Pembagian tugas guru dan pegawai	Pembinaan profesionalisme guru dan pegawai	Pemantauan kinerja guru dan pegawai
Penyusunan formasi guru dan pegawai		Pembinaan karier guru dan pegawai	Penilaian kinerja guru dan pegawai
Perencanaan dan pengadaan guru dan pegawai baru		Pembinaan kesejahteraan guru dan pegawai	

		Pengaturan perpindahan dan pemberhentian guru dan pegawai	
--	--	---	--

**Table 2.4 Manajemen Fasilitas**

PERENCANAAN	PENGGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Analisis kebutuhan sarana/prasarana sekolah	Pendistribusian sarana/prasarana	Pemanfaatan sarana/prasarana sekolah secara efektif dan efisien	Pemantauan kinerja penggunaan dan pemeliharaan sarana/prasarana
Perencanaan dan pengadaan sarana dan prasarana sekolah	Penataan sarana/prasarana sekolah	Pemeliharaan sarana/prasarana sekolah	Penilaian kinerja penggunaan dan pemeliharaan sarana/prasarana sekolah
Perencanaan dan pengadaan guru dan pegawai baru		Inventarisasi sarana/prasarana sekolah	
		Penghapusan sarana/prasarana sekolah	

**Table 2.5 Manajemen Pembiayaan**

PERENCANAAN	PENGGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Penyusunan RAPBS	Pengadaan dan pengalokasian anggaran berdasarkan RAPBS	Pelaksanaan anggaran sekolah	Pemantauan keuangan sekolah
		Pembukuan keuangan sekolah	Penilaian kinerja manajemen keuangan

			sekolah
		Pertanggungjawaban keuangan sekolah	

**Table 2.6 Manajemen Pengorganisasian**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Penyusunan tugas dan fungsi	Penyusunan struktur organisasi	Pelaksanaan tugas sesuai dengan struktur organisasi	Pemantauan kinerja personel organisasi
Penyusunan personel		Pertanggungjawaban pelaksanaan tugas	Evaluasi

**Table 2.7 Manajemen System Informasi**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Perencanaan system ketatalaksanaan	Pengadaan system ketatalaksanaan	Implementasi system ketatalaksanaan	Pemantauan ketatalaksanaan
Perencanaan alur ketatalaksanaan	Pengadaan system informasi berbasis online	Pelaksanaan system informasi keuangan berbasis online	Pemantauan system informasi sekolah

Analisis manajemen system informasi sekolah			Penilaian kinerja system informasi sekolah
---	--	--	--

**Table 2.8 Manajemen Supervisi Internal**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Analisis kebutuhan supervise internal	Pembentukan tim pelaksana supervise internal	Pembinaan dan pengarahan kepada tim supervise internal	Pemantauan kegiatan supervise internal
Penyusunan program supervise internal	Penyusunan jadwal supervise internal	Pelaksanaan supervise internal	Pelaporan supervise internal
Penyusunan standar acuan dalam supervise internal			Evaluasi supervise internal

**Table 2.9 Manajemen Hubungan sekolah masyarakat**

PERENCANAAN	PENGORGANISASIAN	PENGERAHAN	PENGAWASAN
Analisis kebutuhan keterlibatan masyarakat dalam penyelenggaraan sekolah	Pembagian tugas melaksanakan program husemas	Menciptakan hubungan sekolah dengan orangtua peserta didik	Pemantauan Husemas

Penyusunan program husemas		Mendorong orangtua menyediakan lingkungan belajar efektif	Penilaian kinerja husemas
		Mengadakan komunikasi dengan tokoh masyarakat	

Dalam fungsi-fungsi manajemen yang mewakili dari komponen majamen sekolah khususnya manajemen husemas (hubungan sekolah masyarakat), dapatlah dicermati bahwasanya manajemen atau pengelolaan sekolah tidak lepas dari adanya campur tangan dari tokoh masyarakat atau wali peserta didik demi kemajuan suatu sekolah. Dari sebuah saran yang diberikan perlulah suatu inovasi baru dalam hal pengelolaan sekolah, baik dalam hal pembiayaan sampai hal yang sering lupa untuk difikirkan, yaitu pengenalan suatu instansi sekolah tersebut. Maka dari itu, untuk semua hal yang memang berlangsung demi kemajuan sekolah maka haruslah diberikan sebuah pelayanan, baik pelayanan langsung maupun tidak langsung yang baik dan juga berkualitas. Apalagi bila dikaitkan dengan penyampaian sebuah informasi, yang dalam hal ini mengenai PPL UNNES dengan menggunakan program *pinnacle*.

### 2.2.3 TQM ( *Total Quality Management* )

TQM adalah suatu cara meningkatkan performansi secara terus menerus pada setiap level operasi atau proses, dalam setiap area fungsional dari suatu organisasi dengan menggunakan semua sumber daya manusia dan modal yang tersedia. Sedang menurut ISO 8402 menjelaskan bahwa TQM merupakan manajemen kualitas sebagai semua aktifitas dari fungsi manajemen secara keseluruhan yang menentukan kebijaksanaan kualitas, tujuan-tujuan dan tanggung jawab, serta mengimplementasikannya melalui alat-alat seperti perencanaan kualitas, pengendalian kualitas, jaminan kualitas, dan peningkatan kualitas. Dari pengertian TQM di atas dapat ditarik sebuah karakteristik dari TQM. Menurut Dr. Joseph M. Juran, karakteristik dari manajemen yang berkualitas adalah sebagai berikut :

1. Kualitas menjadi bagian dari setiap agenda manajemen atas
2. Sasaran kualitas dimasukkan dalam rencana bisnis
3. Jangkauan sasaran diturunkan dari *benchmarking*: focus adalah pada pelanggan dan pada kesesuaian kompetisi; disana adalah sasaran untuk peningkatan kualitas tahunan
4. Sasaran disebarkan ketingkat yang mengambil tindakan
5. Pelatihan dilaksanakan pada semua tingkat
6. Pengukuran ditetapkan seluruhnya
7. Manajer atas secara teratur meninjau kembali kemajuan dibandingkan dengan sasaran
8. Penghargaan diberikan untuk performansi terbaik

#### 9. Sistem imbalan (*reward system*) diperbaiki.

Dari pengertian sampai karakteristik tersebut, dapat kita sedikit simpulkan bahwa pemberian pelayanan apapun, apalagi untuk instansi seperti sekolah, dll maka haruslah memberikan pelayanan yang terbaik, semaksimal mungkin. Yang secara tak langsung juga mendapat predikat puas dari para pelanggan. Agar pelayanan yang diterima dapat berdampak baik dan semoga jasa dari instansi dapat selalu digunakan.

##### 2.2.2.1 *Pelayanan Prima*

Pelayanan prima merupakan syarat yang harus dipenuhi oleh tiap karyawan perusahaan, bukan hanya itu, para pelajar pun dikaitkan dengan hal demikian karena pelayanan yang baik adalah pelayanan yang dapat memuaskan kebutuhan konsumen. Pelayanan pada dasarnya adalah kegiatan yang di tawarkan oleh organisasi atau perorangan kepada konsumen (yang dilayani), yang bersifat tidak berwujud dan tidak dapat dimiliki, sedangkan pelayanan prima merupakan terjemahan dari istilah *service excellent* yang secara harfiah berarti pelayanan yang sangat terbaik, karena sesuai dengan standart pelayanan yang berlaku atau dimiliki oleh instansi yang memberikan pelayanan.

Definisi pelayanan prima mengandung tiga hal pokok, yaitu adanya pendekatan sikap yang berkaitan dengan kepedulian kepada pelanggan, upaya melayani dengan tindakan yang terbaik, dan adanya tujuan untuk memuaskan pelanggan dengan berorientasi pada standart layanan tertentu (Swastika, 2005: 3).

Dalam memberikan yang prima sebagai usaha untuk mencapai kepuasan dan loyalitas pelanggan, pihak produsen jasa dapat berpedoman pada pelayanan prima (*service excellent*) yang di jelaskan oleh beberapa penulis. Menurut barata ( 2004: 31) pelayanan prima ( *service excellent* ) terdiri dari enam unsur pokok, antara lain sebagai berikut:

- a. Kemampuan (*ability*)
- b. Sikap (*attitude*)
- c. Penampilan (*appearance*)
- d. Perhatian (*attention*)
- e. Tindakan (*action*)
- f. Tanggung jawab (*accounttability*)

Sedangan menurut Tjiptono ( 2002: 58) pelayanan prima (*service excellent*) terdiri dari empat unsur pokok antara lain sebagai berikut:

- a. Kecepatan
- b. Ketepatan
- c. Keramahan
- d. Kenyamanan



Penerapan prinsip-prinsip pelayanan prima bertujuan untuk meningkatkan pelayanan pada pelanggan atau konsumen agar lebih maksimal dan berhasil. Prinsip pelayanan prima dalam kegiatan pemasaran dapat dipahami sebagai suatu pedoman bagi perusahaan atau organisasi, untuk melaksanakan suatu kegiatan pelayanan prima, yang ingin diterapkan pada para pelanggan atau konsumen yang ingin dicapainya. Ditegaskan pelayanan yang berkualitas terhadap masyarakat adalah sesuai dengan sendi-sendi sebagai berikut :

- a. Kesederhanaan, dalam arti bahwa prosedur/ tata cara pelayanan diselenggarakan secara mudah, lancar, cepat dan tidak berbelit-belit serta mudah dipahami dan dilaksanakan.
- b. Kejelasan dan kepastian, terdiri dari:
  - 1) Prosedur/ tata cara pelayanan umum.
  - 2) Persyaratan pelayanan umum, baik teknis maupun administrative
  - 3) Unit kerja atau pejabat yang bertanggung jawab dalam memberikan pelayanan umum
  - 4) Rincian biaya/ tarif pelayanan umum dan tata cara pembayarannya
  - 5) Jadwal waktu penyelesaian pelayanan umum

6) Hak dan kewajiban baik dari pemberi maupun penerima pelayanan umum berdasarkan bukti penerimaan permohonan/ perlengkapannya sebagai alat untuk memastikan pemrosesan pelayanan umum.

7) Pejabat yang menerima keluhan pelanggan (masyarakat).

- c. Keamanan, dalam arti proses serta hasil pelayanan umum dapat memberikan keamanan dan kenyamanan, serta
- d. Keterbukaan, dalam arti bahwa prosedur/ tata cara persyaratan, satuan kerja/ pejabat dan hal-hal lain, yang berkaitan dengan proses pelayanan umum wajib diinformasikan secara terbuka agar mudah diketahui dan dipahami masyarakat, baik diminta maupun tidak diminta,
- e. Efisien meliputi persyarata pelayanan umum hanya dibatasi pada hal-hal berkaitan langsung dengan pencapaian sasaran pelayanan dengan tetap memperhatikan keterpaduan antara persyaratan dengan produk pelayanan umum yang diberikan.
- f. Ekonomis. Berikut merupakan hal-hal yang diperhatikan dalam sendi ekonomi:
  - 1) Nilai barang atau jasa pelayanan umum dengan tidak menuntut biaya yang tinggi diluar kewajaran
  - 2) Kondisi dan kemampuan pelanggan (masyarakat) untuk membayar secara umum

3) Ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

g. Keadilan yang merata dalam arti cakupana atau jangkauan pelayanan umum harus diusahakan seluas mungkin dengan pendistribusian yang merata dan diperlakukan secara adil

h. Ketepatan waktu, dalam arti pelaksanaan pelayanan umum dapat diselesaikan dalam periode waktu yang telah ditentukan.

Tujuan Pelayanan Prima dalam dunia bisnis atau instansi pemerintah sering kita mendengar kalimat “utamakan pelayanan terhadap para tamu/ pelanggan”, yang berarti senantiasa memerhatikan dan melayani kebutuhan pihak pengguna barang/ jasa ataupun masyarakat luas/ konsumen dengan melakukan proses layanan yang baik sesuai yang diinginkan masyarakat atau pelanggan tersebut. Ada beberapa hal pokok yang menjadi tujuan pelayanan prima, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk menimbulkan kepercayaan dan kepuasan kepada pelanggan.
- b. Untuk menjaga agar pelanggan merasa dipentingkan dan diperhatikan segala kebutuhannya.
- c. Untuk mempertahankan pelanggan agar tetap setia menggunakan barang/ jasa yang kita tawarkan.

Pelayanan prima harus ditunjang oleh kualitas SDM yang handal, mempunyai visi jauh kedepan dan dapat mengembangkan strategi serta kiat-kiat layanan prima

yang mempunyai keunggulan. Keberhasilan pelayanan prima dapat menimbulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Keputusan pihak pelanggan untuk segera membeli produk yang kita tawarkan pada saat itu juga.
- b. Menumbuhkan kepercayaan pelangga terhadap barang/ produk produsen yang bersangkutan.
- c. Mempertahankan pelanggan agar tetap loyal menggunakan produk produsen yang bersangkutan.
- d. Dapat mendorong pelanggan untuk kembali lagi membli produk produsen yang bersangkutan
- e. Dapat menghindarkan terjadinya tuntutan-tuntutan terhadap penjual yang tidak perlu.

Pelanggan internal adalah orang-orang yang terlibat dalam proses produksi barang/jasa sejak mulai perencanaan, penciptaan, atau pembuatan barang sampai dengan pemasaran dan penjualan serta pengadministrasiannya. Pelanggan eksternal adalah semua pihak atau orang-orang yang berada diluar perusahaan atau diluar instansi pemerintah, yang menerima pelayanan dan membeli barang/jasa yang dihasilkan suatu perusahaan.

Kesimpulan untuk pengembangan profil PPL UNNES dengan menggunakan program *pinnacle* ini adalah bukan hanya dengan mengutamakan hasil produk,

melainkan juga sangat mengutamakan kepuasan tampilan produk dan pemahaman pengguna yang disini disebutkan adalah mahasiswa mengenai informasi terkait pengembangan profil pusat PPL UNNES.

### **2.3 Definisi Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasaan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. (Sadiman, 2010:6)

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2010:7)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sukiman, 2013:29). Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka. (Sadiman, 2003:6).

Menurut Miarso (2009: 458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai media pembelajaran berdasarkan Sadiman dan Miarso disimpulkan media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam

proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan bol tersebut sehingga menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*deconding*).

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak dan mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar. Kemudian berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*). Merupakan klasifikasi yang dianut secara luas dalam menentukan alat belajar yang paling sesuai digunakan. (Rudi dan Cepi, 2009:8). Bentuk kerucut pengalaman Edgar tergambar seperti di bawah ini:



**Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale diadopsi dari (Sadiman, 2010:11)**

Dasar pengerucutan tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Dapat disimpulkan bahwa perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui verbal, pengalaman yang paling konkret adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain : (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan



memperoleh media, artinya media mudah diperoleh,(4) ketrampilan dalam menggunakan,(5) tersedia waktu untuk menggunakannya,(6) sesuai dengan taraf berfikir siswa (Purnawati 2010).

Menurut Koesnandar (2005), sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah (1) media yang diperlukan mudah dipakai, (2) jumlah biaya yang dibutuhkan, (3) teknologi yang ada mudah digunakan, (4) terdapat interaksi media dengan pengguna, (5) tersedianya fasilitas, (6) media yang dipilih merupakan media yang *up to date*.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) dalam memilih media hendaknya mengacu pada kriteria seperti ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, ketrampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Dari beberapa definisi mengenai media. Peneliti mengambil kesimpulan definisi media menurut Menurut Miarso (2009: 458). Seperti yang telah dijelaskan dimuka.

### **2.3.1 Jenis dan Karakteristik Media**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok : 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan

teknologi cetak dan komputer. Seels dan Glasgow (Arsyad, 2002) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan dan media realita. Adapun pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi ( misal teleconference ) dan media berbasis mikroprosesor ( misal : permainan komputer dan hypermedia ) Dari beberapa pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran) atau memang tidak akan pernah ada suatu system klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Meskipun demikian, apa pun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu. Karakteristik berbagai jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar antara lain yaitu :

### 1) Berdasarkan Indra Yang Digunakan

- a) Media Audio. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio antara lain, radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
- b) Media Visual. Media visual berkaitan dengan indra penglihatan, misalnya gambar, diagram, grafik, dan sebagainya.
- c) Media Audio Visual. Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, meliputi media yang dapat didengar, dilihat, dan yang dapat didengar dan dilihat. Adapun jenis media audio visual antara lain, film bingkai, film rangkai, media transparansi, film, televisi, video / VCD dan CD.

### 2) Berdasarkan Jenis Pesan

- a) Media Cetak merupakan bahan cetak dari bahan intraksional, misal : buku, pamlet, koran, dan sebagainya
- b) Media Non Cetak
- c) Media Grafis
  - (1) Media bagan
  - (2) Media grafik
  - (3) Media poster

(4) Karikatur

(5) Media gambar

d) Media Non Grafis

3) Berdasarkan Alat dan Bahannya:

a) *Hardware*

b) *Software*

### 2.3.2 Manfaat dan Kegunaan Media

Menurut Sadiman dkk (2010: 16), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).

2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar. Objek gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed* photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ibrahim tiga kelebihan kemampuan media yaitu :

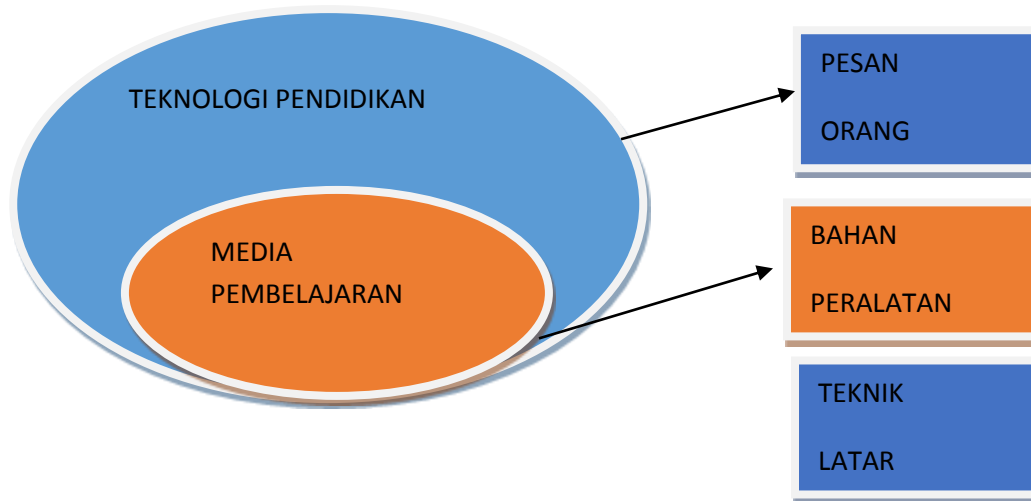
- 1) Kemampuan Fiksafatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
- 2) Kemampuan Manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misal drubah ukuran, kecepatan, atau warnanya.

3) Kemampuan Distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran TV atau radio.

## **2.4 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan**

Pemanfaatan sumber belajar merupakan suatu kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar belajar itu sendiri meliputi semua sumber belajar yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. (AECT, 1986: 9)

Komponen-komponen sumber belajar adalah bahan dan peralatan. Walaupun secara tidak eksplisit media tercantum sebagai komponen sumber belajar, tetapi kedua komponen tersebut sebenarnya adalah komponen media. Alat dan bahan yang kita kenal dengan *software* dan *hardware* tidak lain dan tidak bukan adalah media. (Sadiman, 1986:6). Dengan demikian dapat di simpulkan, media merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, dan sekaligus merupakan salah satu bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan Jika di gambarkan dalam sebuah skema hubungan antra media pendidikan/pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut (Sukiman, 2012: 25).



**Gambar 2.4 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan  
(Sukiman, 2012:25)**

## 2.5 Definisi Program *Pinnacle*

*Pinnacel System* didirikan pada tahun 1986 di Mountain View, California, oleh Ajay Chopra, Mirek Jiricka, dan Randy Moore. Dengan aset tidak kurang dari \$340 juta, pada bulan November 1994 Pinnacel mulai menawarkan saham di bursa saham NASDAQ dengan symbol "PCLE". Hal yang sama kembali dilakukan pada juli 1995 dan November 1997. Pada tanggal 14 mei 1999 dan 2 maret 2000, *Pinnacel System* melakukan pembagian saham. Seluruh produk dijual melalui *reseller*, distributor, direct sales dan OEM, dengan jumlah karyawan tidak kurang 700 orang di seluruh dunia, saat itu kantor pusat masih berada di Mountain, California, bagian riset dan pengembangan (*Research and development*) berada di California, Florida, New Jersey, New York, Massachusetts, Utah, dan Jerman. Sedangkan kantor pemasaran berada di Prancis, Jerman, Swedia, Belanda, Inggris, Jepang, China, Singapura, dan Taiwan.

*Pinnacle* Studio adalah program editing video awalnya dikembangkan oleh *Pinnacle* Sistem sebagai mitra tingkat konsumen untuk mantan *software* profesional tingkat *Pinnacle* ini, diakuisisi oleh Avid dan kemudian oleh Corel pada bulan Juli 2012. *Pinnacle* Studio memungkinkan pengguna untuk penulis konten video di Video CD, DVD-Video, AVCHD atau format Blu-ray, tambahkan menu pelengkap dan membakar ke disk.

Beberapa versi dalam *Pinnacle*, diantaranya sejak versi 9, studio telah dijual dalam beberapa edisi : Studio atau HD dan Studio Plus dan Ultimate . Ada beberapa fungsi tambahan dalam edisi Plus dan *Ultimate*, terutama jalur video kedua . Hal ini memungkinkan *Overlay*, AB Editan, *Chroma Key*, dan *Picture-in-Picture*. Studio 10 Ditambah yang dirilis pada 17 Agustus 2005. Sementara tetap mempertahankan antarmuka pengguna yang sama seperti Studio 9, kode dasar diambil dari *Liquid Edition*, sekarang disebut Avid *Liquid* . Waktu pratinjau nyata pada resolusi penuh diperkenalkan bersama dengan kemampuan untuk campuran PAL , NTSC , 4:3 dan 16:9 rekaman pada timeline . Versi standar Studio 10 memiliki fitur kurang dari versi standar Studio 9 , tetapi Studio 10 Plus menawarkan perangkat tambahan lebih lanjut termasuk HD editing . Versi 10.7 Ditambah memungkinkan pengguna (setelah membeli fitur premium ) untuk membakar *Video High Definition* media DVD standar yang kemudian akan memutar ulang pada pemutar HD-DVD Toshiba . Kompatibilitas Vista telah ditambahkan di versi 10.8.



Studio 11 dirilis pada bulan Juni 2007 . Ini fitur tiga versi : Kaalai , Studio Plus, dan Studio Ultimate . Ketiganya didesain agar kompatibel dengan Windows Vista dan fitur antarmuka scalable baru dan mengganti generasi musik SmartSound dengan Scorefitter , versi berbasis midi ditulis dalam rumah. Studio 11 Ditambah menambahkan HDV asli dan AVCHD editing, dan HD DVD dari cakram standar. Keyframing menjadi mungkin pada kebanyakan efek . Blu-ray AVCHD ke DVD standar ditambahkan pada S11.1.1. Pinnacle Studio Ultimate menjadi top-of-the-line aplikasi video editing konsumen baru. Ini termasuk SoundSoap PE , alat pembersih suara canggih , Dolby Surround 5.1 encoding , proDAD VitaScene , dan Moving Picture , panci presisi dan zoom . Selembar layar hijau untuk menghasilkan efek chroma key dengan juga termasuk dalam versi Ultimate penuh, atau dapat dibeli secara terpisah. Studio 12 dirilis pada bulan Juni 2008. Perangkat tambahan untuk fitur pengeditan termasuk marker yang dapat ditempatkan pada timeline "*on the fly*", meningkatkan kontrol audio dan penambahan Montage , yang memungkinkan komposit video multi lapis dan masih akan dihasilkan dalam template yang telah ditentukan . MOD impor dan output FLV ditambahkan , seperti upload langsung ke YouTube. Versi Plus dan Ultimate juga menambahkan disk Blu-ray penuh pembakaran dengan menu . Ultimate dilengkapi dengan Vita Scene seperti di S11 , tapi menggantikan SoundSoap dan Moving Picture dengan Boris Graffiti 5.1 dan Magic Bullet Looks SE .Tambahan baru adalah Konten transfer Jendela yang akan memungkinkan Anda untuk mengimpor plug-in atau konten premium yang dibeli untuk Studio 10 atau 11.

Studio 14 dirilis pada bulan September 2009. Dengan seri ini , versi low-end kini disebut sebagai " Studio HD " , dan pada dasarnya adalah identik dengan versi biasa low-end dari Studio, tapi dengan lagu video overlay dan kemampuan high-definition yang tersedia (sebelumnya , satu-satunya cara untuk dapat menggunakan ini adalah untuk meng-upgrade perangkat lunak ke versi Plus atau Ultimate). Versi "Plus" yang sekarang dikenal sebagai "Studio HD Ultimate versi" , dan termasuk beberapa plugin pihak ketiga khusus. Versi top-of-the-line yang sekarang dikenal sebagai "Studio HD Ultimate Collection" , yang mencakup lebih plugin pihak ketiga dan selembur layar hijau (yang dapat juga dibeli secara terpisah) . Video capture antarmuka telah didesain ulang, tetapi mengedit dan ekspor GUI yang identik dengan versi sebelumnya, di samping termasuk menangkap stop-motion, efek stabilisasi gambar dan judul Editor gerak/ pencipta. Studio 15 dirilis pada Februari 2011. Fitur baru meliputi , Arsip / Restore , DivX HD Plus (MKV) Dukungan, baik dukungan AVCHD (V14 tidak menangani video AVCHD besar dengan stabilitas), Intel Media integrasi SDK, ditambah menambahkan konten baru seperti efek yang lebih, lebih transisi dari Hollywood FX dan lebih berbagai menu. Fitur lain yang ditambahkan adalah reintegrasi Studio 15 tentang trek cepat SmartSound , fitur dinonaktifkan dalam V14 tetapi tersedia pada versi 10 sampai 12. Studio 16 dirilis pada bulan September 2012. Versi ini berbasis di Avid Studio dan sedikit beruang kemiripan dengan versi sebelumnya dari Pinnacle Studio . Beberapa sumber mengklaim itu sebenarnya lebih seperti versi baru dari Avid Studio (versi yang lebih profesional Pinnacle) menampilkan antarmuka yang berbeda, unlimited track, dan sistem editing

yang lebih baik. Ultimate versi Studio 16 terlihat dan terasa hampir identik dengan Avid Studio, dan Corel telah dipuji karena berhasil menggabungkan Pinnacle Studio Avid Studio dan dan memberikan yang terakhir lebih banyak publisitas. Studio 16 dirancang sebagai multi-track editor yang benar meskipun versi HD paling mahal hanya memiliki 6 lagu. versi Plus memiliki 24 lagu, sedangkan versi Ultimate tidak memiliki batas teoretis.

*Pinnacle* Studio program video *editing* memiliki banyak keunggulan dengan fasilitas yang lebih lengkap, seperti fasilitas *Capture*, *editing* dan *burning disk* HD, kemampuan AVCHD *Cutting-Edge*, pembangkit musik *Scorefitter*, antarmuka pengguna baru, publikasian *website* yang disederhanakan, serta kecepatan dan kemampuan yang diperbaiki. *Pinnacle* Studio dapat membuat proyek film atau video yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat. Fitur dalam *pinnacle* :

1. Melakukan *Capture* dan Pengaturannya.
2. Teknik Dasar Video *Editing*.
3. Video *Editing* Perkawinan.
4. Video *Editing* Layanan Masyarakat.
5. Video *Editing* Wisuda.
6. Video *Editing* Perjalanan Wisata.
7. Video *Editing* Seminar/Workshop.

8. dan lain-lainnya

Selain itu keunggulan dalam *Pinnacle*, antara lain :

1. *Pinnacle* adalah program atau software video editing yang cocok bagi pemula dalam video editing.
2. *Pinnacle* lebih sederhana dan *user friendly* (mudah digunakan) daripada ketika memakai produk / program yang lebih kompleks seperti premiere maupun after effect.
3. *Pinnacle* juga tidak memerlukan spec komputer yang terlalu tinggi jadi ketika kita mengedit sebuah video bisa dilakukan di rumah atau di laptop kita.
4. Memiliki berbagai macam special effect yang memudahkan kita mewujudkan imajinasi.
5. Memiliki fitur yang lengkap, dengan penggunaan yang mudah.
6. Memiliki fitur auto detection, dan apabila perangkat tersambung webcam, maka *pinnacle* mampu merekam video.

Kelemahan dari *Pinnacle* adalah membaca file tidak dalam satu folder, maka kadang dia (*Pinnacle Studio*) akan error.

Maka dari itu dengan kemudahan yang diberikan oleh pengolah video berbasis program *pinnacle*, akan juga berdampak menarik bila diaplikasikan dengan mengedit beberapa dokumentasi mengenai PPL UNNES. Yang didalamnya pula berisi informasi terkait PPL UNNES seperti tujuan, fungsi, sasaran, PPL *non regular*,

PPL *regular*, struktur organisasi dan hal-hal terkait PPL UNNES lainnya. Pembuatan program berbasis *pinnacle* dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES ini diharapkan mampu menampilkan profil PPL UNNES secara singkat, berbobot dan menarik untuk semua pengguna layanan PPL UNNES.

## **2.6 PROFIL**

Profil merupakan grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Biasanya berisi ringkasan mengenai suatu hal yang dapat mewakili dari jati diri atau esensi hal yang ingin diketahui. Dalam hal ini adalah profil dari PPL UNNES, yang sejatinya merupakan ringkasan singkat dari PPL UNNES. Mewakili struktur keanggotaan, tujuan, fungsi sampai dokumentasi dalam membantu menggambarkan PPL UNNES.

Sama halnya dengan pengertian dari profil sekolah. Profil Sekolah adalah gambaran yang jelas dan lengkap tentang situasi sekolah saat ini, serta perbandingannya dengan tahun-tahun sebelumnya. Oleh sebab itu, profil sekolah harus disusun dengan seksama dan seobjektif mungkin. Akan lebih baik bila profil sekolah juga memberi gambaran perbandingan dengan sekolah lainnya di wilayah yang sama. Informasi yang ada di dalam profil sekolah berguna untuk membantu para pemangku kepentingan dalam menyusun Rencana Kerja Sekolah (RKS). Dengan profil sekolah, para pemangku kepentingan dapat membuat rencana kerja yang didasarkan pada kondisi nyata sekolah. Profil Sekolah akan menunjukkan kinerja

sekolah misalnya, bagian yang mengalami perbaikan atau peningkatan, bagian yang masih tetap, dan bagian yang mengalami penurunan.

Profil biasanya berisi mengenai standart isi, standart pengelolaan, standart sarana dan prasarana, standart pendidik dan tenaga kependidikan, standart proses, standart pembiayaan. Untuk itu, profil sangat diperlukan dalam sebuah lembaga, karena dapat menggambarkan dalam keterlibatan secara aktif dari semua pemangku kepentingan adalah salah satu kunci keberhasilan sebuah lembaga. Keterlibatan mereka harus diupayakan dari sejak awal. Jika mereka terlibat dalam menganalisis kondisi lembaga, merumuskan harapan-harapan dan ikut terlibat dalam proses pembuatan rencana kerja, maka keterlibatan mereka dalam pelaksanaan program-program kerja juga akan meningkat.

## **2.7 PPL UNNES**

Universitas Negeri Semarang (UNNES) merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang mempunyai salah satu misi yaitu menyiapkan tenaga pendidik untuk siap bertugas dalam bidang pendidikan, baik sebagai guru maupun tenaga lainnya yang tugasnya bukan sebagai pengajar. Sarjana kependidikan merupakan calon tenaga pendidik yang harus menguasai bidangnya dengan baik agar kelak lulusan dapat bekerja secara produktif serta berusaha meningkatkan mutu kelulusan. Ditegaskan dalam undang – undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu

manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau ditempat latihan lainnya.

Berikut merupakan dasar hukum sebagai landasan pelaksanaan PPL sebagai berikut :

1. Undang- undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 ayat 1 menyatakan bahwa “Tenaga Kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan”. Sedang dalam pasal 42 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidik harus memiliki kualifikasi minimum dan sertifikasi sesuai dengan jenjang kewenangan mengajar, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional” . pasal 2 menyatakan “Pendidik untuk pendidikan formal pada jenjang pendidikan

usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi dihasilkan oleh perguruan tinggi yang terakreditasi”. Sedang pasal 43 ayat 2 menyatakan “Sertifikasi pendidikan diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi”.

2. Undang- undang RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen.
3. Peraturan Pemerintah No. 60/61 Tahun 2000 tentang Otonomi Perguruan Tinggi.
4. Surat Keputusan Rektor No. 5 tahun 2014 tentang Pedoman Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan.

Sangat diperlukan adanya pembentukan dan pengembangan kompetensi bagi seorang guru. Hal ini berfungsi sebagai usaha untuk menunjang keberhasilan dalam menjalankan profesinya, mengingat guru adalah petugas professional yang harus dapat melaksanakan proses belajar mengajar secara professional dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam usaha untuk menjalankan tugas sebagai abdi negara, maka diperlukan suatu kegiatan yang menunjang keberhasilan kompetensi pengajaran sehingga diharapkan tercapainya tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang kemudian disalurkan melalui kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan atau PPL.

Penyelenggaraan Praktik Pengalaman Lapangan ini dilaksanakan untuk mempersiapkan tenaga kependidikan yang professional sebagai guru pengajar dan

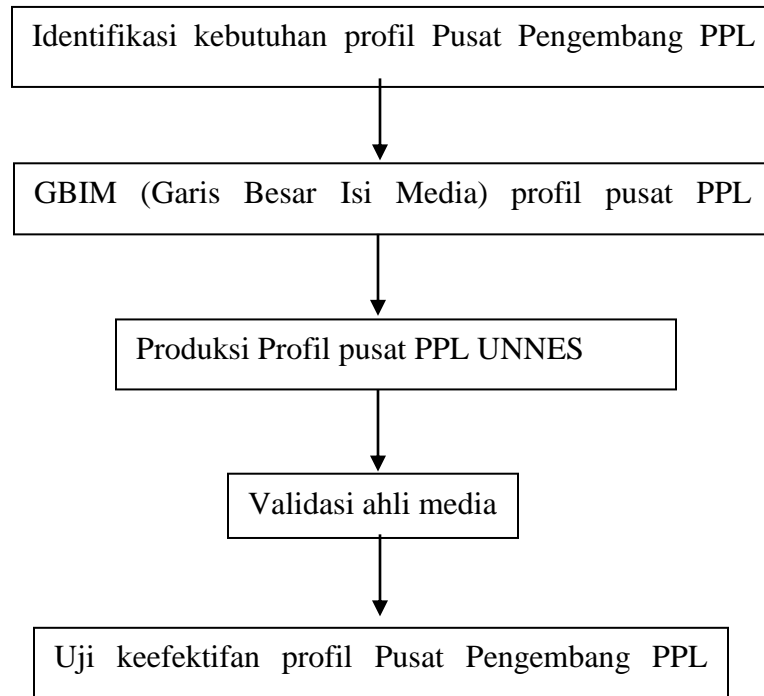


pembimbing atau konselor. Dalam rangka menerapkan keterampilan dan berbagai ilmu pengetahuan yang diperoleh serta memperoleh pengalaman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran secara terpadu di sekolah, yaitu melalui praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan kependidikan lain yang berifat intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang ada di sekolah maupun masyarakat maka diadakan Praktik Pengalaman Lapangan. Praktik Pengalaman Lapangan ini mempunyai banyak manfaat bagi mahasiswa, diantaranya diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru yang profesional, baik dalam bidang studi yang digelutinya maupun dalam pelayanan bimbingan dan konseling terhadap siswa di sekolah nanti yang lebih jauh dan dapat meningkatkan nilai yang positif dari tingkat kemampuan mahasiswa itu sendiri.

Untuk itu, diharapkan bahwa Praktik Pengalaman diharapkan benar-benar dapat menjadi pembekalan ketrampilan dari setiap mahasiswa di sekolah, diharapkan nantinya akan mendukung kemajuan dunia pendidikan yakni dalam pekerjaannya sebagai guru kelas dikemudian hari.

Dengan pentingnya kegiatan PPL seperti yang sudah dijelaskan di muka, maka dengan pengembangan profil PPL UNNES berbasis program *pinnacle* akan dapat menjadi sumber informasi untuk mahasiswa dan membantu dosen dalam menyampaikan materi bahkan tujuan sampai fungsi dari adanya kegiatan PPL ini.

## 2.8 Kerangka Berpikir



Identifikasi masalah dan karakteristik mahasiswa menghasilkan hasil pemahaman pada kegiatan PPL yang wajib dilaksanakan pada mahasiswa pendidikan. Sedang masih banyak yang belum memahami mengenai PPL. Sehingga perlu adanya media pengembang profil pusat PPL dengan menggunakan program *pinnacle*.

Melihat identifikasi masalah kebutuhan karakteristik mahasiswa tersebut maka peneliti terlebih dahulu menyusun GBIM (Garis Besar Isi Media) dalam rangka melakukan desain atau rancangan pembuatan program media *pinnacle* kemudian barulah program media *pinnacle* diproduksi. Setelah itu membuat media, Media *pinnacle* ini dipilih karena gampang digunakan dalam saat dalam penyampaian

informasi dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Setelah itu kemudian barulah program media *pinnacle* diproduksi. Setelah program media *pinnacle* diproduksi, media harus diuji terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media.

Ahli materi yang dimaksud adalah ketua PPL UNNES yaitu Bapak Drs. Masugino, M.Pd. Sedangkan ahli media yang dimaksud adalah Bapak Drs. Parwata, M.pd dari BPTIK-P (Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan) Semarang, hal ini bertujuan memberikan penilaian, masukan, kritik dan saran agar kualitas media menjadi lebih baik. Kemudian produk diuji keefektifannya kepada mahasiswa UNNES, terkhusus semester 7 yang akan menempuh kegiatan PPL UNNES.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian merupakan semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi (Margono, 2005:10).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati, mengkaji, menganalisa dan mendeskripsikan data tentang bagaimana penyusunan profil PPL UNNES dengan mengembangkan GBIM program *pinnacle*, produksi media *pinnacle* dan efektifitas media *pinnacle* dalam penyampaian profil PPL UNNES.

*Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, tetapi bisa juga seperangkat lunak (*software*) seperti program komputer (Syaodih, 2010:164). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut

supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat *longitudinal* (bertahap bisa *multy years*).

Sesuai dengan namanya, *Research & Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk media *pinnacle* dalam profil PPL UNNES.

Pemahaman ini tidak terlalu tepat. Kegiatan *research* tidak hanya dilakukan pada tahap *needs assesment*, tapi juga pada proses pengembangan produk, yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu pada tahap proses validasi ahli dan pada tahap validasi empiris atau uji-coba. Sedangkan nama *development* mengacu pada produk yang dihasilkan dalam proyek penelitian.

Tujuan akhir dari *research and development* dibidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan unjuk kerja pendidikan, ini berarti bahwa melalui hasil *Research* dan *Development* di harapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Model-model *Research and Development* yang sering dipakai oleh peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan satu model desain pembelajaran

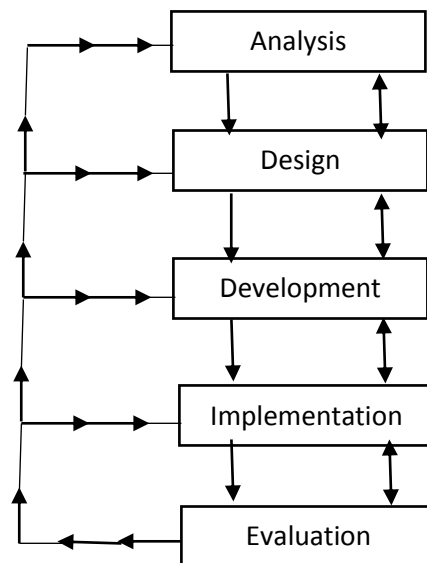
yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Penelitian ini memberi fokus pada aspek pengembangan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang berusaha membuat sebuah produk program *pinnacle* dalam penyampaian profil PPL UNNES. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model. Model pengembangan produk yang lebih rasional dan lengkap di bandingkan dengan model yang lain. ADDIE yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut pendapat Suparman (2012:86) desain instruksional yaitu suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan system instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, pengembangan, dan evaluasi.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan, dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap

langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif. Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan profil PPL dengan menggunakan program *pinnacle*.



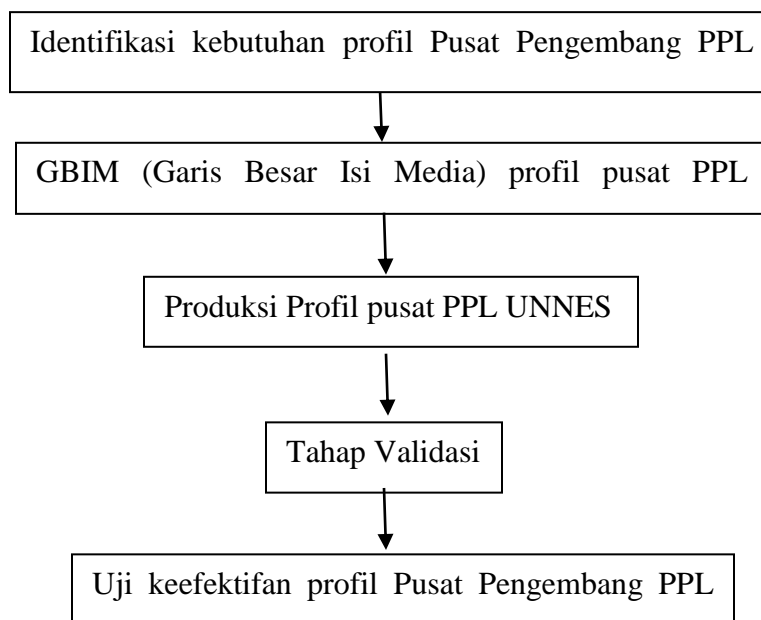
**Bagan 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE di adaptasi dari Alan Januszewski and Michael Molenda, 2008:108**

Berdasarkan bagan di atas, hasil dari tahap analisis deskripsi pembelajaran, tugas yang harus di pelajari dan tujuan instruksional disajikan sebagai input (masukan) pada tahap desain, dimana deskripsi dan tujuan tersebut diubah menjadi spesifik atau pengkhususan untuk pembelajaran. Tahap analisis juga merupakan tahapan dimana menganalisis pengguna layanan PPL, *software* dan *hardware* yang digunakan. Selanjutnya, spesifik desain tersebut disajikan sebagai tahap input pada tahap pengembangan, dimana akan digunakan untuk menuntun pada pemilihan atau pembuatan materi dan kegiatan dalam pembelajaran. Pada tahap penerapan terlebih

dahulu dilakukan Ujicoba produk setelah divalidasi oleh para ahli media dan materi, serta mahasiswa disatukan untuk menggunakan produk yang didapat dari hasil pengembangan. Setelah produk digunakan atau diterapkan kemudian di evaluasi untuk melihat apakah tujuan dapat tercapai dan masalah yang sesungguhnya dapat diselesaikan. Jika produk membuat penggunanya merasa kesulitan dan dibingungkan, maka proses pengembangannya harus di ulang.

### 3.2 Desain Penelitian

Pembuatan desain didasarkan pada hasil pengamatan awal dalam kegiatan analisis kebutuhan dimana kegiatan ini merupakan proses sistematis, dari pengumpulan dokumentasi, konten PPL sampai rancangan media *pinnacle* untuk pengembangan profil PPL yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.





### 3.2.1 Tahap Penulisan GBIM

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. (Rudi dan Cepi, 2007:44). GBIM dibuat dengan mengaju pada tahap analisis kebutuhan. Pada tahap persiapan GBIM, harus melihat bentuk pelayanan yang cocok untuk *user* yang disini adalah mahasiswa. Sampai isi dari materi PPL UNNES yang dapat membantu *user* dalam memahami materi yang disajikan dalam profil PPL UNNES. **Terdapat dilampiran halaman 147**

#### 3.2.1.1 Tahap Penyusunan naskah

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media sesuai dengan tujuan dan kompetensi mata pelajaran. Data-data yang telah diperoleh dari tahap persiapan tadi selanjutnya dituangkan dalam desain awal produk berupa outline desain dari produk yang akan dikembangkan. Dalam outline tersebut peneliti menuangkan konsep awal produk berupa desain animasi, desain tampilan, desain materi. Konsep awal tersebut biasanya dibuat dalam sebuah GBIM (garis besar isi media). Kemudian dari desain inilah yang nantinya menjadi patokan yang akan dituangkan menjadi naskah media dalam pembuatan profil PPL UNNES dengan menggunakan program *pinnacle*. Naskah media *pinnacle* ini berbeda dengan naskah GBIM. Naskah media *pinnacle* berisi semua tampilan media. Naskah ini diperlukan karena media pembelajaran yang mengandung isi materi dan tujuan

yang diharapkan tercapai, melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut di tuangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga benar-benar memiliki kesesuaian sesuai tujuan. (Rudi dan Cepi, 2007:44).

### **3.2.2 Produksi Media *Pinnacle***

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar dan animasi. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pengembangan profil, program media *pinnacle* di cek dan di validasi oleh para ahli.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Drs. Masugino, M.Pd selaku Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES. Sedangkan pengkaji media adalah Bpk. Drs. Parwata M.Pd dari Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (BPTIK-P) Semarang.

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar atau ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya (Sugiyono 2009: 414). Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, kemudian dibuat menjadi produk. **Terdapat dilampiran halaman 150**

### 3.2.2.1 Penerapan Media Pinnacle

Untuk menghasilkan produk media *pinnacle* yang baik, maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut, karena hasil produksi suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu mampu efektif untuk proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi, untuk melihat efektifitas program tersebut bila digunakan oleh sasaran atau *user* yang dituju. Uji coba ini dilakukan kepada 5 orang perwakilan mahasiswa berbagai fakultas di UNNES dari beberapa jurusan yang ada. Pada uji coba ini, peneliti menggunakan metode angket.

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan memungkinkan ada revisi, maka selanjutnya produk yang berupa media *pinnacle* tadi diterapkan dalam penyampaian profil PPL UNNES.

### 3.2.3 Ujicoba Keefektifan Media Pinnacle

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah media flash dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat meningkatkan antusias dan pemahaman *user* (mahasiswa) atau tidak.

Revisi produk dilakukan apabila pada uji coba pemakaian terdapat kelemahan dan kekurangan. Dalam uji coba pemakaian, peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal program media *pinnacle* untuk mengetahui kelemahan-

kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnakan dan pembuatan produk baru.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto 2002:108). Populasi adalah objek maupun subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua pengguna layanan PPL UNNES. Yang meliputi mahasiswa penyelenggara PPL tahun 2014/2015 dengan jumlah 4825 orang, Guru Pamong dengan jumlah 4825 orang, Dosen Pembimbing dengan jumlah 4825 orang, *team* manajemen PPL UNNES yang berjumlah 19 orang.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto 2002:109). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *random sampling* yakni menentukan sampel secara acak. Dalam penelitian ini adalah mahasiswa UNNES dipilih secara acak sejumlah 5 orang per Fakultas di UNNES. Karena UNNES terdapat 7 Fakultas, maka mahasiswa yang diambil berjumlah 35 orang. Jadi total sample yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 35 orang.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Pengembangan GBIM profil Pusat PPL UNNES	1. Aspek Pendidikan	1. Ketepatan isi materi 2. Materi dalam produk <i>up to date</i> 3. Kejelasan sistematika dan alur materi
	2. Ketepatan Materi	1. Kemudahan produk untuk dipahami 2. Ketepatan dalam penggunaan bahasa 3. Ketepatan dalam penggunaan gambar, animasi, suara, video dengan materi produk
Proses produksi profil Pusat PPL UNNES	1. Aspek Media	1. Produk <i>maintainable</i> (produk dapat disimpan dan dikembangkan) 2. Produk <i>useable</i> (produk dapat digunakan dengan mudah) 3. Produk <i>multi operated</i> (produk dapat dijalankan di beberapa <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada) 4. Produk <i>reuseable</i> (produk dapat

		<p>dipergunakan kembali untuk waktu yang akan datang)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam penggunaan bahasa</li> <li>2. Ketepatan dalam penggunaan gambar, animasi, suara dan video</li> <li>3. Kejelasan alur atau navigasi produk</li> </ol>
	<p>2. Tampilan Produk</p> <p>3. Kualitas dan Keefektifan Produk</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan tampilan dan suara produk</li> <li>2. Produk menarik</li> <li>3. Kesesuaian materi dalam produk dengan tujuan</li> <li>4. Kreativitas</li> </ol>
Keefektifan profil Pusat PPL UNNES	<p>1. Aspek Hasil Produk</p> <p>2. Efektifitas Bagi Pengguna</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dan kejelasan konten dalam produk</li> <li>2. Ketepatan dan kejelasan tampilan produk</li> <li>3. Ketepatan penggunaan bahasa</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepraktisan dalam penggunaan</li> <li>2. Penggunaan produk untuk digunakan berulang-ulang</li> <li>3. Ketepatan dalam</li> </ol>

		<p>penggunaan bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Kemampuan produk dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna</li> <li>5. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi</li> <li>6. Kemampuan produk untuk menyampaikan informasi</li> <li>7. Kemampuan produk untuk mengatasi permasalahan komunikasi antara instansi dengan masyarakat</li> </ol>
--	--	---

### 3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Dalam memilih metode pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas dan realibilitas dan pertimbangan lainnya biasanya dari sudut pandang praktis, misalnya besar kecilnya biaya, macam kualifikasi orang yang harus menggunakannya, mudah sukarnya menggunakan alat tersebut, dan sebagainya. Mengacu pada hal tersebut maka, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### **3.5.1 Angket/Kuesioner**

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dalam percobaan produk, ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi atau isi apakah telah sesuai dengan pedoman PPL UNNES. Data tentang mahasiswa selama proses penayangan profil PPL UNNES diambil dengan angket tanggapan mahasiswa mengenai pengembangan profil PPL UNNES dengan menggunakan program *pinnacle*.

### **3.5.2 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Arikunto 2002: 134). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama mahasiswa, konten-konten dalam profil PPL dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian yaitu berupa pengambilan foto maupun video berlangsungnya kegiatan PPL.



### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data sangat menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

#### 3.6.1 Deskriptif Persentase

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem *deskriptif persentase*. Untuk menganalisis data hasil checklist dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mengkuantitatifkan hasil *checking* sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Membuat tabulasi data.
- 3) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

P(s) = persentase sub variable

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

4) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara :

- a) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
- b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 20%.
- c) Menentukan range =  $100 - 20 = 80$ .
- d) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (tidak baik, kurang baik, cukup baik dan sangat baik).
- e) Menentukan lebar interval ( $80/5 = 16$ ).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut.

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Ragu-Ragu
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% < \text{skor} < 36\%$	Tidak Baik

**Table 3.10 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Program**

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data.
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel dimuka.

# **BAB V**

## **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

5.1.1 Pengembangan media video berbasis program *pinnacle* dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan model tersebut diawali dengan melakukan analisis berupa analisis pengguna, analisis materi, dan analisis program. Setelah melakukan analisis, materi yang akan dikembangkan mengenai profil PPL UNNES. Materi yang ditentukan tadi dibuat rancangan program dengan merancang peta materi, GBIM (Garis Besar Isi Media), dan naskah media video berbasis program *pinnacle* berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Proses selanjutnya masuk kedalam proses produksi mengembangkan atau membuat media video dengan menggunakan *software Pinnacle*. Media video berbasis program *pinnacle* yang sudah jadi tersebut kemudian di uji oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media melalui angket pertanyaan. Setelah dinyatakan layak, baru media video berbasis program *pinnacle* ini diterapkan dalam pengembangan profil pusat PPL UNNES. Media video berbasis program *pinnacle* yang sudah jadi, dicopykan melalui *gadget, notebook*, dan laptop. Hal ini terkait

dengan kepraktisan penggunaan, dan memudahkan *user* dalam menilai media video berbasis program *pinnacle* tersebut. Sehingga keefektifan dari pengembangan profil pusat PPL UNNES ini akan lebih valid.

5.1.2 Media video berbasis program *pinnacle* dikatakan efektif, sesuai dengan hasil angket dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa yang menjadi *user* utama dalam penelitian ini. Profil pusat PPL UNNES yang hanya dikenalkan saat pembekalan, sekarang sudah bisa dilihat kapan saja dengan adanya *copyan* produk media video berbasis program *pinnacle* yang telah jadi. Dapat dinikmati melalui *gadget*, *notebook*, maupun *laptop*. Dan materi yang diberikan telah sesuai dengan keadaan PPL UNNES, yang mencakup fungsi, tujuan, sasaran, struktur organisasi, PPL *regular*, dan PPL *non regular*. Jadi dengan adanya media video berbasis program *pinnacle* ini menjadikan profil pusat PPL UNNES menjadi sebuah video yang baik dan menarik.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan di atas , maka disarankan :

5.2.1 Alangkah baiknya bila profil pusat pengembangan PPL UNNES ini dapat ditayangkan pula dalam *website* resmi LP3. Karena sesuai dengan prinsip dasar LPTK yaitu untuk menghasilkan calon guru keguruan professional dan berdaya saing.

5.2.2 Dalam membuat sebuah dokumentasi terkait sebuah lembaga yang dinyatakan penting, maka alangkah baiknya bila bukan saja berupa gambar melainkan juga video. Agar nanti bila diinginkan dalam pembuatan profil atau apapun, *team* pembuat tidak merasa kesusahan dan kebingungan.

5.2.3 Dengan adanya pembuatan profil pusat PPL UNNES , maka diharapkan pula dapat dikembangkan lagi dengan inovasi yang lebih baru, sehingga menjadi sebuah produk video yang lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Tri. 2013. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTUN 3D BERBASIS MUVIZU PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I DI SD LAB SCHOOL UNNES*. Semarang: UNNES
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barata. 2004. *Pelayanan Prima*. Bandung : Cipta Sentosa
- Depdiknas. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zain.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handoko, Hani. 1995. *Ilmu Manajemen*. Jakarta: Balai Pustaka
- <http://Pinnacle Studio Ultimate 16.0.0.75> (1 Juni 2015, pukul 13.45 WIB)
- [http://kajian teori/ Penelitian pengembangan \(R&D\) Amanah Weblog's](http://kajian teori/ Penelitian pengembangan (R&D) Amanah Weblog's) (29 Mei 2015, pukul 12.41 WIB)
- <http:// Pengertian Perkembangan Menurut Para Ahli.DuniaPelajar.com> (29 Mei 2015, pukul 12.55 WIB)
- <http://MANAJEMEN Definisi, Prinsip, Unsur, dan Bidang-bidang Manajemen ~ BELAJAR EKONOMI Pendidikan dan Bisnis> (30 Mei 2015, pukul 14.32 WIB)

Januszewski Alan and Michael Molenda.2008. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum

Junaidi, Sumadi, Sowiyah (2013). Manajemen Sekolah Standart Nasional (Studi Kasus Pada SMKN 1 Kotabumi- Lampung . Jurnal Manajemen Sekolah Standart Nasional. Vol. 1 No 1 (3-4)

Koesnandar. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Cipta Sentosa

Margono, S.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Press

Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nawawi, Hadari. 1992. *Manajemen Sekolah*. Jakarta: Balai Pustaka

Purnawati. 2010. *Media Belajar*. Jakarta : Balai Pustaka

Pusat Pengembangan PPL. 2014. *Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan*. Semarang: Unnes Press

Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Satori, Djam'an. 1980. *Ilmu Manajemen*. Jakarta: Sinar Grafika

Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Suparman. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Balai Pustaka

Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Sergiovanni, dkk. 1987. *Manajemen*. Jakarta: Sinar Grafika

Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta



Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pedagogia

Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Sinar Grafika

Swastika. 2005. *Pelayanan Prima*. Jakarta: Balai Pustaka

Tjiptono. 2002. *Pemanfaatan Manajemen*. Bandung: Cipta Sentosa

Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Jakarta: Sinar Grafika.

Vincent Gaspersz. TQM (*Total Quality Management*). 2005. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Warsita. 2008. *Desain Instruksional*. Surabaya : Persada Group

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

*Lampiran 1*

**Surat Permohonan Bantuan Bimbingan Validasi Media**

*Lampiran 2***Daftar Responden**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Fakultas</b>
1.	Umi Nur Avivah	FIP
2.	Kenzo Aris Budiono	FIP
3.	Adhelina Candra Isnarini	FIP
4.	Selvi Nur Afrida	FIP
5.	Ari Gunawan	FIP
6.	Rizki Fatmawati	FBS
7.	Fitrianingsih	FBS
8.	Puji Purwanto	FBS
9.	Adam Setiadi	FBS
10.	Angkita Boni Hervinia	FBS
11.	Gustin Primadytha	FMIPA
12.	Lili Andriani	FMIPA
13.	Normalia	FMIPA
14.	Alvian Nur Azis	FMIPA
15.	Hidayah Susilo	FMIPA
16.	Arini Istiaty Hidayah	FIS
17.	Indah Sari Ratna Dewi	FIS
18.	Regananta Sri Pratikna	FIS
19.	Bangkit Surya Pratama	FIS
20.	Netik Sawitri	FIS
21.	Yogie Adi Pamungkas	FIK
22.	Apta Agustina	FIK
23.	Anif Setyawan	FIK
24.	Muhammad Fahmi Husein	FIK
25.	Imam Teguh Rahayu	FIK
26.	Sinar Astriningsih	FE
27.	Putri Amalia	FE
28.	Mahardika Adhi Pratama	FE
29.	Ani Mubasyiroh	FE
30.	Aisyah Munawar	FE
31.	Nurul Khoriyah	FT
32.	Dyas Fiansyah	FT
33.	Nailil Azizah	FT
34.	Sugiyono	FT
35.	Pungki Indriana	FT

*Lampiran 3***KISI-KISI ANGKET UNTUK PAKAR MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES Berbasis Program *Pinnacle*

Pokok Bahasan : Pengembangan Profil

Satuan Pendidikan : PPL UNNES

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item
1.	Aspek Media	a. Program Maintainable b. Program Usebilitas c. Program Kontabilitas ( media flash dapat dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada)	7	1,2 3,4 5
		d. Produk <i>reuseable</i> (produk dapat dipergunakan kembali untuk waktu yang akan datang)		6,7
2.	Tampilan Program	a. Ketepatan dalam penggunaan bahasa b. Ketepatan dalam penggunaan gambar, animasi, dan suara c. Kejelasan alur atau navigasi profil PPL UNNES	8	8,9 10-14 15
3.	Kualitas Teknis,	a. Kejelasan tampilan dan suara profil PPL UNNES b. Profil PPL UNNES menarik		16,17

	Keefektifan Program	c. Kesesuaian materi dalam profil PPL UNNES dengan tujuan PPL UNNES d. Kreativitas	5	18 19 20
--	---------------------	---	---	----------------

*Lampiran 4*

**LEMBAR ANGKET**  
**PENGEMBANGAN PROFIL PUSAT PPL UNNES BERBASIS PROGRAM**  
***PINNACLE***  
**(PENGAJI MEDIA)**

No	KRITERIA	SS	S	RG	TS	STS
<b>Aspek Media</b>						
1.	Program dapat dipelihara dengan mudah					
2.	Program ini dapat di kelola dengan mudah					
3.	Program mudah digunakan dalam pengoperasiannya					
4.	Program sederhana dalam pengoperasiannya					
5.	Profil PPL UNNES dapat dijalankan diberbagai hardware					
6.	Profil PPL UNNES bisa dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan design profil yang lain.					
7.	Profil PPL UNNES bisa digunakan kembali baik dikelas maupun di rumah oleh mahasiswa dan dosen					

<b>Aspek Tampilan Program</b>						
8.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
9.	Bahasa mudah dipahami oleh mahasiswa UNNES					
10.	Animasi yang ditampilkan memperjelas materi profil PPL UNNES					
11.	Pengisi suara sesuai dengan tampilan visual profil PPL UNNES					
12.	Tampilan profil PPL UNNES tidak membingungkan					
13.	Gambar membuat tampilan lebih atraktif					
14.	Kecepatan suara pengisi Profil PPL UNNES sudah tepat					
15.	Alur urutan Profil PPL UNNES sudah jelas dan rapi					
<b>Aspek Kualitas Teknis dan Keefektifan Program</b>						
16.	Suara dapat didengarkan dengan baik dan sudah tepat					
17.	Kejelasan tempo suara sudah tepat					



18.	Profil PPL UNNES tidak membosankan					
19.	Materi yang di bawakan sesuai dengan isi Profil PPL UNNES					
20.	Originalitas dari program Profil PPL UNNES ini baik.					

**Saran :**

--

Semarang, Juli 2015

Drs. Parwata, M.Pd

*Lampiran 5***KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES Berbasis Program  
*Pinnacle*

Pokok Bahasan : Pengembangan Profil

Satuan Pendidikan : PPL UNNES

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item
1	Aspek Pendidikan	7. Kesesuaian media dengan kompetensi yang akan dicapai. 8. Ketepatan isi materi. 9. Materi dalam produk <i>up to date</i> 10. Kejelasan sistematika dan alur materi	7	1,2 3,4 5 6,7
2	Ketepatan Materi	1. Kemudahan produk untuk dipahami 2. Ketepatan dalam penggunaan bahasa 3. Ketepatan dalam penggunaan gambar, animasi, suara, video dengan materi profil PPL UNNES 4. Ketepatan konten dengan materi	13	8,9 10,11 12-18 19-20

*Lampiran 6*

**LEMBAR ANGKET**

**PENGEMBANGAN PROFIL PUSAT PPL UNNES BERBASIS PROGRAM**

***PINNACLE***

**(PENGKAJI MATERI)**

No	Kriteria	SS	S	RG	TS	STS
<b>Aspek Pendidikan</b>						
1.	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan kegiatan PPL UNNES					
2.	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan manfaat dari adanya PPL UNNES.					
3.	Materi yang disajikan dalam program PPL UNNES berbasis program pinnacle sudah tepat					
4.	Materi yang disajikan dalam program Profil PPL UNNES berbasis pinnacle mampu menyajikan keseluruhan materi secara menarik.					
5.	Materi yang disajikan dalam program Profil PPL UNNES berbasis media pinnacle <i>up to date</i>					

6.	Materi dalam Profil PPL UNNES berbasis Program Pinnacle sudah tersusun secara sistematis					
7.	Kronologis materi dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sudah jelas					
<b>Ketepatan Materi</b>						
8.	Tujuan dan manfaat dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sudah jelas dan mudah di pahami					
9.	Tujuan dan manfaat di sajikan dengan menarik.					
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sudah jelas.					
11.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi komunikatif dan mudah dipahami					
12.	Penyajian gambar dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sesuai materi					
13.	Penyajian animasi dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sesuai materi					
14.	Penyajian animasi dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle dapat memperjelas materi					
15.	Penyajian audio dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sesuai dengan					

	materi					
16.	Penyajian alur dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sesuai dengan materi					
17.	Penyajian alur dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle dapat memperjelas materi					
18.	Penyajian bagan dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle dapat memperjelas materi.					
19.	Bagan dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sudah sesuai dengan materi					
20.	Bagan dalam Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle dapat memperjelas isi materi					

**Kritik dan Saran :**

Semarang, Juli 2015

Drs. Masugino, M.Pd

*Lampiran 7***KISI-KISI ANGKET UNTUK USER (PENGGUNA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES Berbasis Program Flash

Pokok Bahasan : Pengembangan Profil

Satuan Pendidikan : PPL UNNES

No	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No Item
1	Aspek Hasil Produk	1. Ketepatan dan kejelasan konten dalam profil PPL UNNES.	6	1,2
		2. Ketepatan dan kejelasan tampilan profil PPL UNNES.		3,4
		3. Ketepatan penggunaan bahasa		5,6
2	Efektifitas Bagi Pengguna	1. Kepraktisan dalam penggunaan	14	7,8
		2. Penggunaan profil PPL UNNES digunakan berulang-ulang		9
		3. Ketepatan dalam penggunaan bahasa		

		4. Kemampuan profil PPL UNNES dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna	10
		5. Kemampuan profil PPL UNNES untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi	11-13
		6. Kemampuan profil PPL UNNES untuk menyampaikan informasi	14-17
		7. Kemampuan profil PPL UNNES untuk mengatasi permasalahan komunikasi antara instansi dengan masyarakat	18-19
			20



*Lampiran 8*

**LEMBAR ANGKET**

**PENGEMBANGAN PROFIL PUSAT PPL UNNES BERBASIS PROGRAM**

***PINNACLE***

**(PENGGUNA/ USER)**

Nama :

NIM :

Fakultas :

Semester :

No.	Aspek yang dinilai	SS	S	RG	TS	STS
<b>Aspek Hasil Produk</b>						
1.	Profil PPL UNNES berbasis Pinnacle sesuai dengan isi konten di PPL UNNES					
2.	Tampilan program menarik					
3.	Penyajian animasi menarik dan mudah dipahami					
4.	Tampilan suara/audio jelas dan menambah pemahaman materi					

5.	Bahasa dalam media sederhana dan mudah dipahami					
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai					
<b>Efektifitas Bagi Pengguna</b>						
7.	Penggunaan media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES praktis					
8.	Penggunaan media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES tidak banyak aturan pemakaian					
9.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat digunakan berulang-ulang					
10.	Bahasa yang digunakan dalam program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat dipahami					
11.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat memudahkan saya dalam mengerti kegiatan PPL					
12.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES memungkinkan saya belajar secara mandiri					

13.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES menimbulkan minat saya untuk lebih giat melaksanakan kegiatan PPL					
14.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar saya					
15.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES memungkinkan saya belajar secara mandiri					
16.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat mempermudah saya dalam mendalami materi					
17.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat mempermudah saya dalam menggambarkan kegiatan PPL					
18.	Gambar yang diberikan dapat membantu mendalami isi materi					
19.	Audio yang digunakan dapat membantu mendalami isi materi					
20.	Program media Pinnacle dalam pengembangan profil PPL UNNES dapat menjadi panduan dalam pelaksanaan PPL					

*Lampiran 9*

**Validasi Angket Ahli Media**

*Lampiran 10*

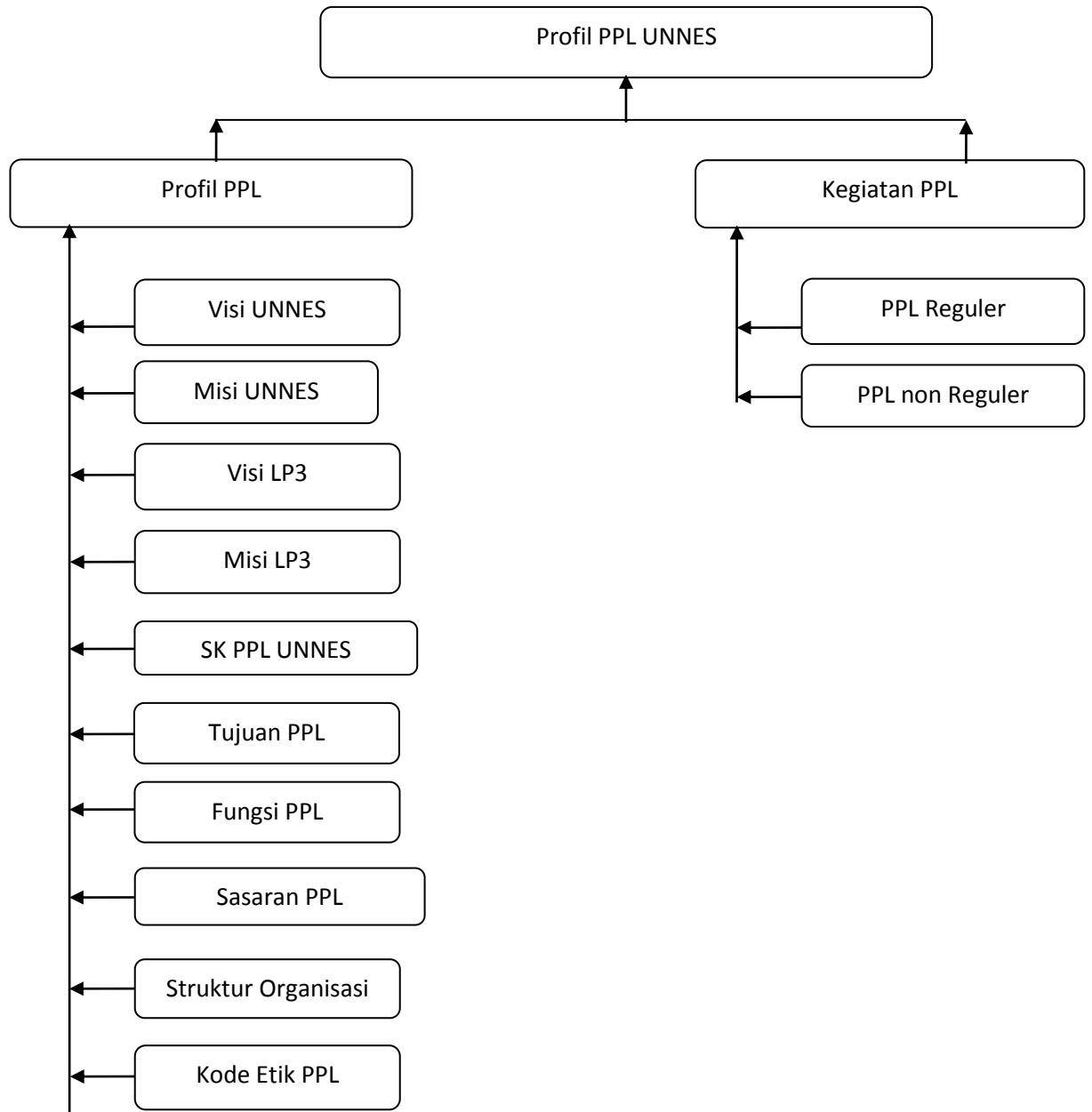
**Validasi Angket Ahli Materi**

*Lampiran 11***Validasi Angket Mahasiswa**



## Lampiran 12

## Peta Materi





*Lampiran 13*



**GBIM**



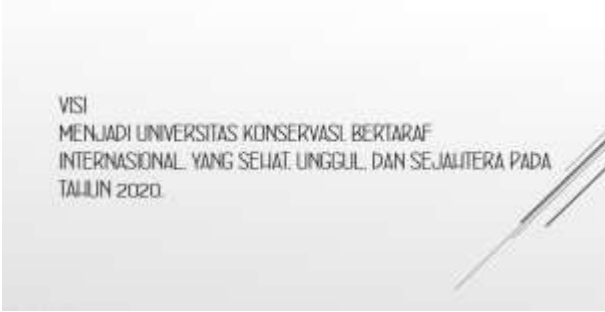









## Lampiran 14


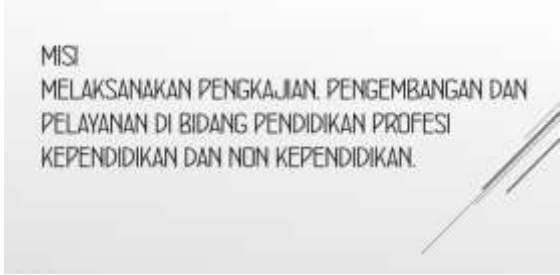
**NASKAH MEDIA PINNACLE DALAM PENGEMBANGAN  
PROFIL PPL UNNES**

SCENE	VISUAL	AUDIO/NARASI
1.	 <p>Teks : Universitas Negeri Semarang. Ket : Dengan desain album foto. Tulisan berwarna orange dengan background putih dan coklat</p>	Musik : <i>Instrumen Gitar</i>
2.	 <p>Teks : Pusat Pengembangan PPL UNNES Ket : Album terbuka Tulisan transparan</p>	Musik : <i>Instrumen Gitar</i>



3.	 <p>Ket : Beberapa gambar <i>icon</i> UNNES yang bergerak dari kiri sampai ke kanan bawah.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i></p>
4.	 <p>Teks : Universitas Negeri Semarang Ket : Tulisan Berkilau dengan <i>background</i> kolam UNNES yang muncul dari tengah</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i> Narator : Universitas Negeri Semarang telah berdiri sejak tahun 1965. Beralamatkan di kelurahan Sekaran, kecamatan Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah.</p>
5.		<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i> Narator : Memiliki visi, menjadi universitas konservasi bertaraf internasional yang</p>

	<p>Teks : Visi UNNES</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan warna hitam dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>sehat, unggul, dan sejahtera pada tahun 2020.</p>
6.	 <p>Ket : Beberapa gambar <i>icon</i> UNNES yang bergerak dari kiri sampai ke kanan bawah.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i></p>
7.	 <p>Teks : Misi UNNES</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i></p> <p>Narator : Sedang mempunyai 3 misi, yang pertama menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan yang unggul dan bertaraf internasional di bidang kependidikan dan non kependidikan.</p>

8.	 <p>MISI</p> <p>2. MENGEMBANGKAN, MENCIPTAKAN, DAN/ATAU MENYEBARLUASKAN ILMU PENGETAHUAN, TEKNOLOGI, SENI, DAN OLAHRAGA, YANG BERMAKNA DAN BERMANFAAT.</p> <p>Teks : Misi UNNES Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i> Narator : Kedua, mengembangkan menciptakan dan atau menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi seni, dan olahraga, yang bermakna dan bermanfaat.</p>
9.	 <p>MISI</p> <p>3. MENGEMBANGKAN KEBUDAYAAN DAN PERADABAN BANGSA YANG MENJUNJUNG TINGGI NILAI-NILAI KONSERVASI.</p> <p>Teks : Misi UNNES Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Gitar</i> Narator : Ketiga, mengembangkan kebudayaan dan peradaban bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai konservasi.</p>
10.	 <p>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p> <p>Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi</p> <p>Teks : Lembaga Pengembangan Pendidikan dan</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : LP3 merupakan sebuah lembaga yang menaungi pusat PPL UNNES.</p>

	<p>Profesi</p> <p>Ket : Tulisan berkilau, muncul ditengah dengan <i>background</i> logo UNNES.</p>	
11.	 <p>Visi</p> <p>TERWUJUDNYA PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI DAN SERTIFIKASI UNTUK MENGHASILKAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN, SERTA NON KEPENDIDIKAN YANG MEMILIKI KEUNGGULAN KOMPETATIF DAN KOMPARATIF BERLANDASKAN NILAI-NILAI BUDAYA AKADEMIK DAN BUDAYA NASIONAL.</p> <p>Teks : Visi LP3</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Yang mempunyai visi, terwujudnya program pendidikan profesi dan sertifikasi untuk menghasilkan pendidik dan tenaga kependidikan serta non kependidikan yang memiliki keunggulan kompetatif dan komparatif berlandaskan nilai-nilai budaya akademik dan budaya nasional.</p>
12.	 <p>Misi</p> <p>MELAKSANAKAN PENGAJIAN, PENGEMBANGAN DAN PELAYANAN DI BIDANG PENDIDIKAN PROFESI KEPENDIDIKAN DAN NON KEPENDIDIKAN.</p> <p>Teks : Misi LP3</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan warna hitam dan</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Dan mempunyai misi, melaksanakan pengkajian, pengembangan dan pelayanan di bidang</p>



	<i>background</i> putih dengan corak garis hitam.	pendidikan profesi kependidikan dan non kependidikan.
13.	 <p>Teks : Pusat kegiatan di LP3 UNNES Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Terdapat 10 pengembangan kegiatan didalam lembaga pengembangan pendidikan dan profesi.</p>
14.	 <p>Teks : Pusat pengembangan PPL UNNES Ket : Tulisan berkilau, muncul ditengah dengan <i>background</i> logo UNNES.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Diantaranya adalah pusat pengembangan PPL.</p>


15.






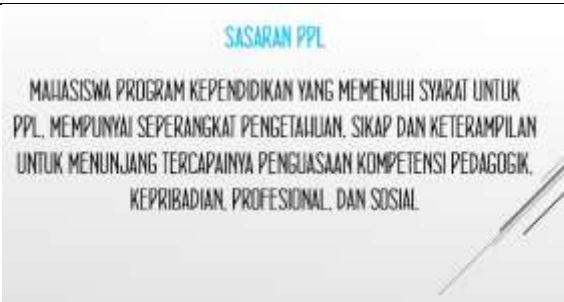
Ket : Variasi beberapa dokumen foto pelaksanaan PPL UNNES. Yang disajikan dengan konsep album yang bergerak dari kiri ke kanan.

Musik : *Instrumen Yiruma*

Narator : Sesuai dengan peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang nomor 5 tahun 2014 tentang pedoman praktik pengalaman lapangan atau PPL bagi mahasiswa program pendidikan Universitas Negeri Semarang, memutuskan bahwa praktik pengalaman lapangan yang selanjutnya disebut PPL, adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dari semester-semester sebelumnya sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka




		<p>memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan tentang penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran disekolah mitra atau ditempat latihan lainnya.</p>
16.	<p style="text-align: center;"><b>STRUKTUR ORGANISASI</b> <b>PUSAT PENGEMBANGAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b></p>  <p>Teks : Struktur Organisasi Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Semarang. Drs. Masugino, M.Pd sebagai Kepala Pusat Pengembangan PPL. Drs. Sumiyadi, M.T sebagai Koordinator PPL Reguler. Drs. Wardi, M.Pd sebagai Koordinator PPL Non Reguler. Tata Usaha. Staf Akademik</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan bentuk bagan, dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Pusat Pengembangan Lapangan Universitas Negeri Semarang, diketuai oleh bapak Drs. Masugino, M.Pd. Mempunyai dua kepala coordinator, yaitu bapak Drs. Sumiyadi, M.T selaku coordinator PPL regular. Dan bapak Drs. Wardi, M.Pd selaku coordinator PPL non regular.</p>

17.	 <p>Teks : Staf akademik. Dra. M. Th. Sri Hartati, M.Pd selaku staf dari FIP. Drs. Bambang Indiatmoko, M.Si, Ph.2 selaku staf dari FBS. Drs. Sunarko, M.Pd selaku staf dari FIS. Dra. Dwi Yuliyanti, M.Si selaku staf dari FMIPA. Drs. Winarko Dwi Raharjo, M.Pd selaku staf dari FT. Soedjatmiko, M.Pd selaku staf dari FIK. Dra. Harnanik, M.Si selaku staf dari FE</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan bentuk bagan, dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	Musik : <i>Instrumen Yiruma</i>
18.	 <p>Teks : Tujuan PPL</p> <p>Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi pedagogic, kepribadian, professional, dan social.


19.	 <p>Teks : Fungsi PPL Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : PPL berfungsi memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar memiliki kompetensi pedagogic, kepribadian, professional, dan social.</p>
20.	 <p>Teks : Sasaran PPL Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Sasaran PPL adalah mahasiswa program kependidikan yang memenuhi syarat untuk PPL, mempunyai seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk menunjang tercapainya penguasaan kompetensi pedagogic, kepribadian, professional, dan social.</p>

21.	<p style="text-align: center;"><b>ETIKA PENAMPILAN MAHASISWA PPL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ETIKA PENAMPILAN DIKAMPUS</li> <li>2. ETIKA PENAMPILAN DI SEKOLAH ATAU TEMPAT LATIHAN LAINNYA</li> <li>3. ETIKA PENAMPILAN DIMASYARAKAT</li> </ol> <p>Teks : Etika penampilan mahasiswa PPL Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Mahasiswa PPL bertanggung jawab atas pelaksanaan kode etik mahasiswa PPL.</p>
22.	<p>KODE ETIK ADALAH NORMA/ ASAS/ SIKAP DAN PERILAKU YANG DISEPAKATI SEBAGAI PEDOMAN MAHASISWA PPL DALAM MELAKSANAKAN PPL BAIK DI DALAM SEKOLAH, DILUAR SEKOLAH DAN PERGALIAN SEHARI-HARI</p> <p style="text-align: center;"><b>KODE ETIK LAINNYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ETIKA BERKOMUNIKASI</li> <li>- ETIKA BERKENDARAAN</li> <li>- ETIKA PERGALIAN</li> <li>- ETIKA WAKTU</li> </ul> <p>Teks : Kode etik lainnya Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Mahasiswa PPL bertanggung jawab atas pelaksanaan kode etik mahasiswa PPL.</p>
23.	 <p>Ket : Variasi bebrapa dokumen foto pelaksanaan PPL UNNES. Yang disajikan dengan konsep album yang bergerak dari kiri ke kanan sampai</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Mahasiswa yang melanggar kode etik dikenai sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.</p>

	kebawah.	
24.	<p style="text-align: center;"><b>PPL NON REGULER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPL AB (ANTAR BANGSA)</li> <li>2. PPL PPG – SM3T</li> <li>3. PPL PPGT</li> <li>4. MAGANG</li> </ol> <p>Teks : PPL non regular Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Selain PPL regular, terdapat pula PPL non regular. Diantaranya, satu PPL AB atau PPL antar bangsa.</p>
25.	 <p>Ket : Beberapa foto PPL AB</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p>
26.	<p style="text-align: center;"><b>PPL PPG – SM3T</b></p> <p style="text-align: center;">PPL PPG (PENDIDIKAN PROFESI GURU) SM3T (SARJANA MENDIDIK DI DAERAH TERDEPAN TERLUAR TERTINGGAL)</p> <p style="text-align: center;">IMPLEMENTASI PPL PPG SM3T BERUPA PRAKTIK MENGAJAR DAN PRAKTIK PERSEKOLAHAN.</p> <p>Teks : PPL PPG – SM3T Ket : <i>capture</i> dengan warna mencolok dan <i>background</i> putih dengan corak garis hitam.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p> <p>Narator : Dua, PPL PPG atau Pendidikan Profesi Guru. SM3T atau Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan Terluar Tertinggal.</p>

27.	 <p>Ket : Beberapa foto PPG – SM3T</p>	Musik : <i>Instrumen Yiruma</i>
28.	 <p>Ket : Beberapa foto PPG – SM3T. berbentuk album yang berjalan.</p>	Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Tiga, PPL PPGT, Pendidikan Profesi Guru Terintegrasi.
29.	 <p>Ket : Beberapa foto magang.</p>	Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Empat, magang.



30.	 <p>Teks : Pusat Pengembangan PPL Ket : berbentuk foto dengan desain kecil. Dengan lapisan layer kuning agar mempertajam tampilan foto.</p>	<p>Musik : <i>Instrumen Yiruma</i> Narator : Kantor pusat PPL berada di gedung H lantai 1 kampus Sekaran, gunungpati, semarang. Atau bisa dikunjungi dilaman <a href="http://www.ppl.unnes.ac.id">www.ppl.unnes.ac.id</a></p>
31.	 <p>Ket : sepenggal video menyanyikan lagu Indonesia pustaka. Dan deretan foto penutup.</p>	<p>Musik : potongan lagu Indonesia Pusaka. Musik : <i>Instrumen Yiruma</i></p>

## Lampiran 15

**Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi Pengembangan Profil Pusat PPL UNNES  
Berbasis *Pinnacle***

Variabel	Subvariabel
Profil Pusat PPL UNNES	Visi
	Misi
	Sarana dan Prasarana
	Lokasi
	Struktur Organisasi
	Jumlah Dosen, Staf, Guru Pamong, Mahasiswa PPL

## TABEL PEDOMAN UNTUK DOKUMENTASI

No	Aspek Dokumentasi	Daftar cek	Keterangan
1.	Visi	✓	
2.	Misi	✓	
3.	Sarana dan Prasarana	✓	
4.	Lokasi	✓	
5.	Struktur Organisasi	✓	
6.	Jumlah Dosen, Guru Pamong, Staf, Mahasiswa PPL	✓	

*Lampiran 16*

## **DOKUMENTASI**

### **Pengisian Angket dengan mahasiswa FIP**



### **Pengisian Angket dengan mahasiswa FE**



**Penayangan media kepada mahasiswa FIS**



### Penayangan media kepada mahasiswa FIS



### Tampak belakang

