

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Aplikasi komputer banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Bidang pendidikan memanfaatkan aplikasi komputer untuk berbagai kebutuhan. Namun pemanfaatan teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Komputer dalam dunia pendidikan sangat diperlukan, terutama dalam proses belajar mengajar.

SD Kartini terletak di kota Blora tepatnya di Jalan Dr. Sutomo No.14, Tempelan, Kec. Blora, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Sekolah ini sudah dilengkapi dengan teknologi komputer, tetapi terkadang pengajar masih memberikan beberapa materi melalui buku panduan sesuai kurikulum saat ini. Misalnya pada proses pengajaran belajar membaca, siswa hanya diberikan media berupa teks untuk dipelajari. Ini berakibat pada kurangnya minat para siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh para tetaga pengajar, hal ini ditunjukkan dengan rendahnya rata-rata kemampuan membaca siswa. Padahal, untuk fasilitas di sekolah ini semuanya sudah tergolong cukup baik. Tinggal bagaimana cara mencari metode dan solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan keefektifan materi yang akan disampaikan agar nantinya materi yang disampaikan benar-benar mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Dengan bantuan multimedia pada “Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Matematika Kelas II” yang kemudian diterapkan untuk SD Kartini Blora. Media pembelajaran ini dibuat sesuai kurikulum 2013 dan diharapkan mampu mempermudah guru Matematika di SD Kartini Blora dalam menyampaikan materi kepada para siswanya. Selain untuk mempermudah guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar para siswa dalam mempelajari materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi secara rinci mengenai permasalahan yang ada yaitu :

- a. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar Matematika pada ketika mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.
- b. Siswa merasa bosan dengan metode pengajaran yang secara lisan dan menggunakan papan tulis.
- c. Sudah tersedianya *hardware* pendukung pembelajaran namun belum ada konten untuk menyampaikan materi tersebut.
- d. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi.

C. Batasan Masalah

Dari masalah yang ada di SD Kartini Blora, maka kerja praktek ini dibatasi pada penerapan Media Pembelajaran Matematika berbasis multimedia. Materi Media Pembelajaran Matematika ini meliputi pentingnya mempelajari tentang mengenal sebuah bilangan. Media Pembelajaran Matematika ini bermanfaat untuk membantu guru dalam penyampaian materi secara mudah dan menyenangkan. Sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka diperoleh suatu rumusan masalah, yaitu bagaimana cara penerapan sebuah media pembelajaran Matematika berbasis multimedia di SD Kartini Blora sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi Penjumlahan bentuk kalender yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

E. Tujuan

Tujuan dari pengerjaan kerja praktek ini sebagai berikut :

- a. Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas II di SD Kartini Blora.
- b. Memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi Matematika.
- c. Memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi Pengenalan Bilangan.

F. Manfaat

Manfaat dengan dikerjakannya kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi instansi tempat Kerja Praktek, dengan adanya pengembangan dan penerapan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu guru untuk menyampaikan materi Penjumlahan bentuk kalender kepada para siswanya.
- b. Bagi siswa, penerapan media pembelajaran ini menjadi sebuah metode baru dalam belajar yang dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah dalam memahami materi.
- c. Bagi mahasiswa, dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh pada masa kuliah dan sekaligus menambah wawasan dan pengalaman.

BAB II

GAMBARAN UMUM SEKOLAH

A. Sejarah SD Kartini Blora

Awal Tahun 1954, resmi berdiri SD Kartini berdasarkan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat 1 Jawa Tengah Nomor 421.2/05159 dengan ruang kelas bekas dapur, bekas gudang, serambi muka, dan serambi belakang rumah. Jumlah siswa berkembang menjadi 179 anak, mulai dari TK sampai dengan kelas 6 SD. Tanggal 9 Juni 1983 dibentuklah Yayasan Kartini dengan nomor Akta – 39. Tanggal 1 Juli 1987 jabatan Kepala Sekolah diserahkan kepada Ibu Rahayu Sinarti anak tertua dari Oom dan Tante Hong Ik.

B. Profil Sekolah

Tempat kami kerja praktek bertempat di SD Kartini Blora, dengan info sekolah sebagai berikut:

NPSN	20315232
NSS	-
Nama	SD Kartini Blora
Akreditasi	Akreditasi A
Alamat	Jalan Dr. Sutomo 14, Tempelan, Kec. Blora, Kab. Blora, Jawa Tengah
Kode Pos	58211
Nomer Telpon	(0296) 531651
Nomer Faks	-
Email	admin@sdkartiniblora.com
Jenjang	SD
Status	Swasta
Kepala Sekolah	Sri Rahayu Sinarti

C. Visi dan Misi SD Kartini Blora

1. Mewujudkan Manusia Berkualitas yang Utuh rohani dan jasmani.
2. Menumbuhkan kesadaran siswa untuk bersikap takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
3. Membiasakan siswa berperilaku santun dan bermoral terhadap lingkungan dan sesama.
4. Membentuk kemurnian nurani siswa, melalui pembiasaan sikap jujur dan kesederhanaan sikap hidup (non konsumtif).
5. Menyelenggarakan Full Day School, guna meningkatkan efektifitas.

D. Kegiatan Ekstrakurikuler

1. Drumband
2. Wu Shu
3. Seni Tari
4. Melukis
5. Bulutangkis

BAB III

METODOLOGI KP

A. Lokasi KP

Lokasi Kerja Praktek bertempat di SD. Kartini Blora yang beralamat di Jalan Dr. Sutomo 14, Tempelan, Kec. Blora, Kab. Blora, Jawa Tengah. Pembimbing lapangan Kerja Praktek selaku Guru Matematika di SD Kartini Blora yaitu bernama Ibu Etikawati.

B. Metode Pengumpulan Data KP

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan Kerja Praktek ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Interview

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu Ibu *Etikawati*, S.Pd selaku guru Matematika kelas II di SD Kartini Blora tentang informasi kebutuhan data yang mendukung pembuatan media pembelajaran dan penyusunan laporan.

b. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek dan permasalahan yang terjadi pada lembaga tempat tugas praktek. Metode observasi ini mengamati langsung kegiatan yang ada di SD Kartini Blora, terkait dengan sumber daya yang ada baik dari pengajarannya dan faktor-faktor lain yang digunakan nantinya.

c. Metode Literatur Pustaka

Merupakan metode pencarian data yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran ini melalui literatur yang ada. Pada metode ini mencari materi-materi yang dibutuhkan di dalam pengembangan aplikasi pembelajaran Matematika “Penjumlahan dalam bentuk kalender” berbasis multimedia interaktif.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan KP

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan KP

No	Nama Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan	■	■														
2	Pengambilan Data			■	■												
3	Perancangan Media Pembelajaran							■	■								
4	Pembuatan Media Pembelajaran									■	■	■	■	■	■		
5	Percobaan Media Pembelajaran													■	■	■	
6	Penerimaan Media Pembelajaran																■
7	Pembuatan Laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■			

D. Perancangan Sistem

1. Perancangan Konsep

Perancangan konsep merupakan tahap penentuan secara keseluruhan mengenai perancangan konsep aplikasi yang akan dibangun. Dalam perancangan konsep terdapat beberapa elemen multimedia yang digunakan yaitu :

a. Gambar

Gambar yang digunakan untuk merancang aplikasi ini berasal dari buku tematik untuk siswa kelas 2 SD dan beberapa dari internet yang diolah kembali menjadi gambar yang interaktif dengan menggunakan Adobe Photoshop Cs6 kemudian disimpan dalam format *.jpg dan *.png. warnawarna yang dipilih untuk gambar digunakan kombinasi warna-warna soft dan warna-warna terang. Gambar ini nantinya di import ke dalam flash. Untuk pembuatan tombol menggunakan grafik gambar yang diolah dengan Adobe Flash Cs6. Langkah yang dilakukan dalam membuat sebuah tombol yaitu membuat sebuah lingkaran dengan menggunakan tool dan mewarnainya sesuai yang diinginkan serta memasukan teks untuk memberikan nama sesuai dengan nama masing-masing, kemudian convert menjadi symbol button.

b. Teks

Teks yang digunakan dalam merancang materi pikok pada aplikasi ini, juga digunakan untuk tombol title menggunakan software Adobe Flash Cs6.

c. Animasi

Animasi gerak yang digunakan diambil internet yang diolah dengan software Adobe Flash Cs6 yang kemudian convert dalam bentuk Symbol MoveClip, lalu ditampilkan berupa animasi-animasi tampilan yang telah diolah dengan menggunakan frame by frame, motion tween dan script sehingga tampilan akan muncul secara animatif agar user tidak merasa jenuh.

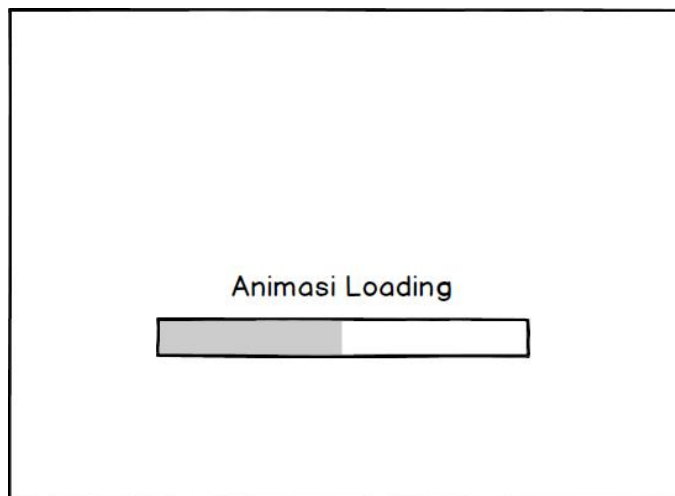
E. Perancangan Storyboard

Dalam membuat media pembelajaran terlebih dahulu membuat rancangan layout untuk gambaran utama dari aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat nantinya. Berikut ini rancangan storyboard dalam aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan saya buat dengan sebtema “ Permainan Tradisional di Daerahku “. Storyboard merupakan suatu gagasan yang secara keseluruhan dapat dilihat pada tampilan dan merupakan gambaran yang akan di bangun. Perancangan storyboard untuk visualisasi ini menggunakan madel scane untuk menggambarkan secara jelas komponen serta interaksinya. Perancangan storyboard dalam hal ini adalah membuat naskah. Storyboard digunakan dengan isi cerita dan berisi tentang pengambilan sudut gambar, pengisian suara, dan efek-efek khusus.

F. Rancangan Sistem

Hasil rancangan sistem media pembelajaran adalah sebagai berikut :

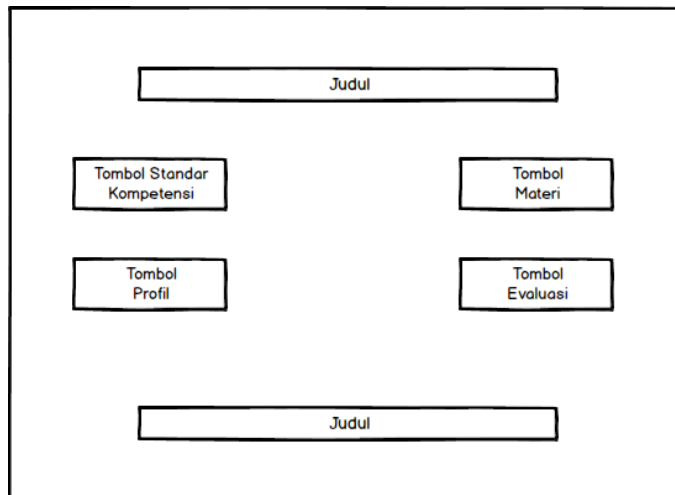
1. Loading



Gambar 3.1 Tampilan Loading

User mengklik icon media pembelajaran kemdian tampil halaman loading berisi audio tepukan tangan dan loading bar.

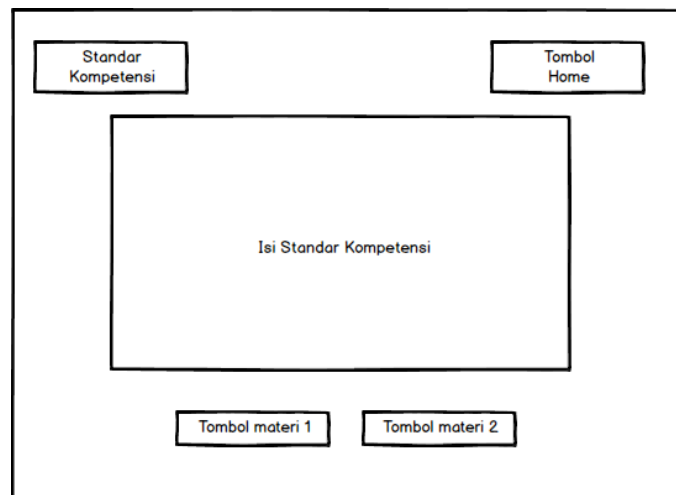
2. Menu Utama



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama

Halaman ini muncul setelah halaman loading. Berisi Judul, tombol standar kompetensi, tombol profil, tombol materi, dan tombol evaluasi.

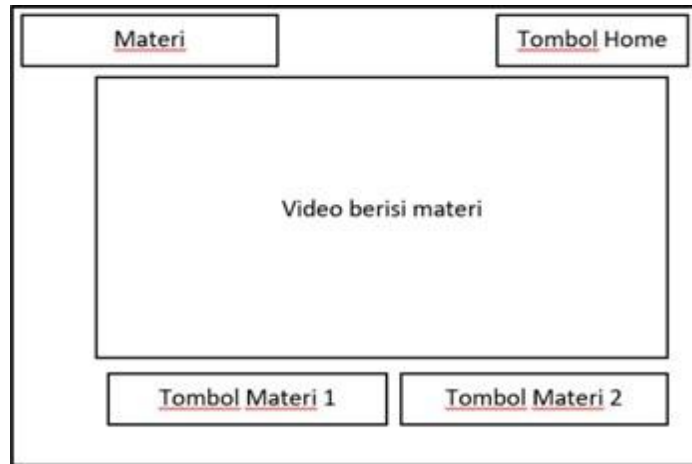
3. Standar Kompetensi



Gambar 3.3 Tampilan Standar Kompetensi

User mengklik tombol standar kompetensi pada menu utama. Berisi Standar Kompetensi dan tombol Home.

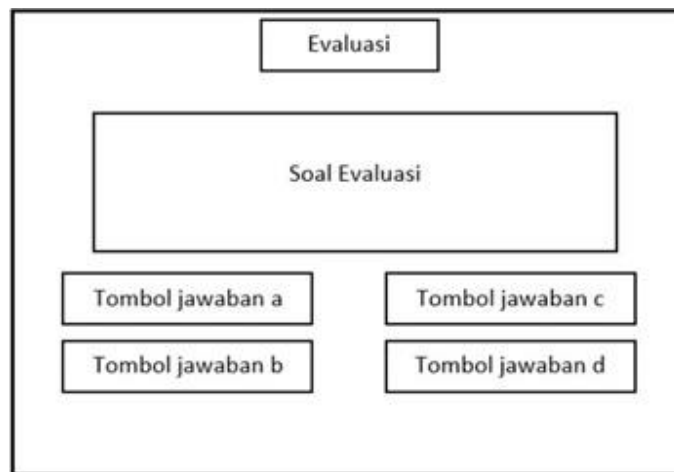
4. Materi



Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi

User mengklik tombol Materi pada halaman menu utama untuk membuka materi. Berisi tombol home, video materi, tombol Materi 1 dan tombol Materi 2.

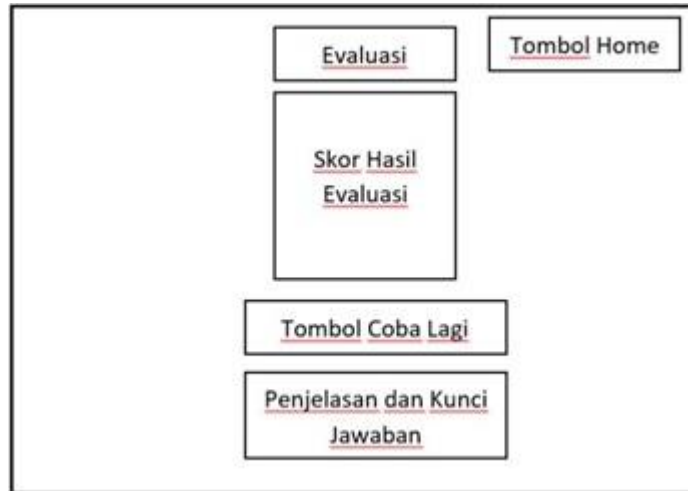
5. Evaluasi



Gambar 3.5 Tampilan Evaluasi

Tampilan halaman soal untuk evaluasi. Berisi soal evaluasi dengan konsep pilihan ganda.

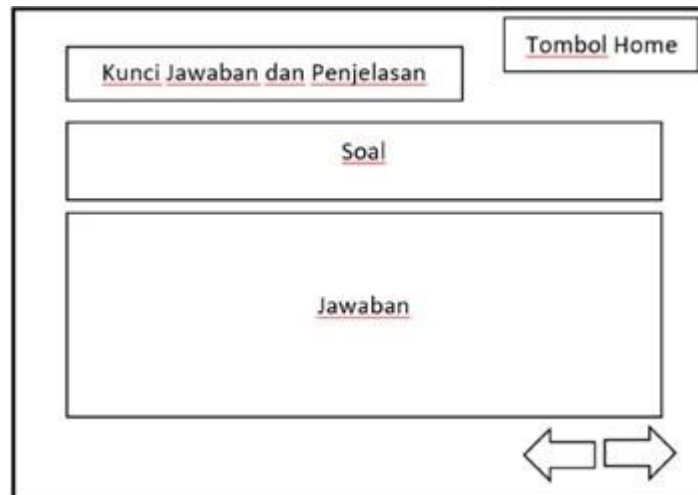
6. Skor Evaluasi



Gambar 3.6 Tampilan Skor Evaluasi

Halaman ini muncul setelah user menyelesaikan evaluasi, Berisi tombol home, skor valuasi, tombol coba lagi dan penjelasan kunci jawaban.

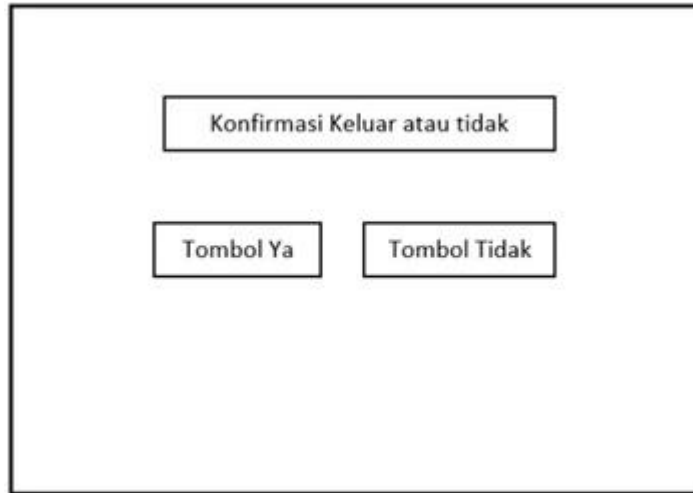
7. Penjelasan



Gambar 3.7 Tampilan Penjelasan

Halaman ini muncul ketika user mengklik tombol penjelasan. Berisi soal, penjelasan, kunci jawaban, tombol home, tombol selanjutnya, dan tombol untuk kembali.

8. Konfirmasi



Gambar 3.8 Konfirmasi tombol exit

User mengklik tombol exit (X) pada halaman Menu Utama.
Berisi pertamanyaam konfirmasi keluar, tombol Ya dan Tidak.

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KP

A. Deskripsi Sistem yang dibangun

Media Pembelajaran Matematika Penjumlahan Sekolah Dasar Kartini Blora ini dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan tujuan dapat memudahkan siswa siswi dan guru dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini dapat digunakan di Laptop maupun Komputer karena berbasis Dekstop. Aplikasi media pembelajaran ini memiliki banyak pilihan menu diantaranya yaitu, petunjuk, profil, kompetensi dasar, materi, quis, evaluasi dan video.

Menu petunjuk digunakan untuk melihat cara penggunaan aplikasi media pembelajaran. Menu Profil digunakan untuk melihat profil pembuat media pembelajaran yaitu sekolah. Menu kompetensi dasar berisi standar kompetensi pada mata pelajaran didalam media pembelajaran. Menu materi digunakan untuk melihat materi atau penjelasan dari pelajaran. Menu quis digunakan untuk melatih siswa siswi secara langsung di aplikasi dengan menjawab soal-soal yang diberikan. Menu evaluasi digunakan untuk mengevaluasi siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran dari materi yang ada didalam aplikasi. Menu video digunakan untuk melihat video cara berhitung penjumlahan.

B. Pembahasan Sistem yang dibangun

1 Hasil Analisis

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh atau penuh ke berbagai bagian komponennya dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi macam-macam masalah atau hambatan yang ada pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan, penanggulangan dan pengembangan.

Fungsi Analisis Sistem ialah :

- a. Dapat mengidentifikasi berbagai masalah dari pengguna aplikasi.
- b. Dapat menentukan secara akurat tentang tujuan yang harus didapatkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
- c. Dapat memilih metode alternatif menyelesaikan masalah pada sistem.
- d. Dapat merencanakan atau menerapkan rancangan sesuai dengan yang diinginkan pengguna.

Tujuan utama dari analisis sistem adalah untuk menemukan hal-hal tentang sistem yang akan dikerjakan oleh pembuat sistem yang mengusulkan. Analisis sistem mencakup analisis kebutuhan dan studi kelayakan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan (spesifikasi fungsional). Spesifikasi kebutuhan ialah spesifikasi secara rinci tentang hal-hal yang dibutuhkan sistem saat nanti ketika sistem diimplementasikan. Spesifikasi ini juga dipakai untuk membuat kesepakatan antara pengembang sistem, pemakai yang akan menggunakan sistem, manajemen dan mitra kerja lain(Munir, 2017).

- 1) Kebutuhan Perangkat Lunak(Software) Perangkat lunak yang digunakan yaitu :
 - a) Adobe Flash Professional CS6
 - b) Adobe Photoshop CS4
 - c) Flash Player
- 2) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) Perangkat keras yang digunakan yaitu :
 - a) Laptop
 - b) Mouse

- c) Speaker
- d) Keyboard

2. Hasil Implementasi (menyesuaikan dengan rancangan sistem)

a. Halaman pembukaan aplikasi

Halaman akan tampil saat media pembelajaran dijalankan, berisi tentang nama media pembelajaran dan tombol untuk memulai belajar.



Gambar 4.1 Halaman pembukaan

b. Halaman menu utama

Halaman ini akan tampil setelah menekan tombol mulai untuk memulai belajar yang berisi menu utama pada aplikasi antara lain, petunjuk, sk/sd, materi, video, evaluasi, profil.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

c. Halaman menu petunjuk

Halaman ini berisi petunjuk cara menggunakan aplikasi media pembelajaran. Tombol- tombol apa saja yang ada serta kegunaannya masing-masing.



Gambar 4.3 Halaman petunjuk

d. Halaman menu sk/kd (Standar kompetensi/Kompetensi dasar).

Halaman ini berisi tentang standar kompetensi/kompetensi dasar dari materi ajar yang ada dalam aplikasi media pembelajaran.



Gambar 4.4 Halaman menu sk/kd

e. Halaman menu materi

Halaman ini berisi materi pelajaran berhitung waktu/hari dalam minggu dengan penjelasan materi dengan mengamati, belajar dan berlatih soal-soal.

Materi

Ayo Mengamati

Amati gambar kalender di samping!

Ino akan membuat kerajinan dari kulit telur 7 hari lagi.
 Sekarang tanggal 2 Januari
 Kapan Ino akan membuat kerajinan tangan ?

JANUARI						
Pener	Sen	Min	Ber	Sabtu	Minggu	Senin
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Tanggal : 2
 Tanggal tujuh hari ke depan : $2 + 7 = 9$

Jadi, Ino akan membuat kerajinan tangan tanggal 9 Januari.

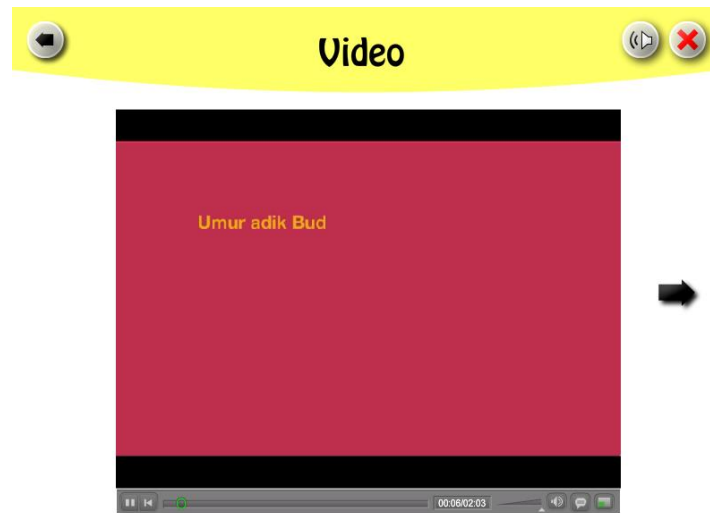
1

Gambar 3.12 Kalender yang menunjukkan bulan Januari

Gambar 4.5 Halaman materi

f. Halaman video

Halaman ini menampilkan video yang menjelaskan materi cara berhitung waktu/hari dalam minggu, bulan, tahun, terdapat dua video yang tersedia.



Gambar 4.6 Halaman menu video

g. Halaman evaluasi

Halaman ini berisi soal-soal dengan bentuk pilihan jawaban ganda. Langsung menjawab dengan mengklik/menekan jawaban yang ada dalam aplikasi media pembelajaran.



Gambar 4.7 Halaman evaluasi

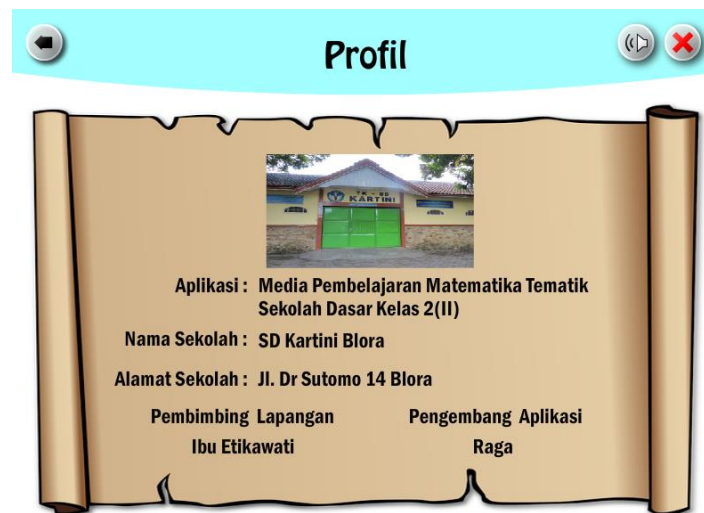
Halaman ini berisi pemberian skor akhir dari mengerjakan soal-soal evaluasi. Untuk kondisi ini siswa sudah dapat mengerti materi yang diajarkan, jika skor atau nilai akhir dibawah 70 dan tidak sama dengan 70 maka siswa diminta untuk belajar lagi dan dapat mengulang kembali mengerjakan soal-soal evaluasi.



Gambar 4.7.1 Halaman hasil evaluasi

h. Halaman menu profil

Halaman ini berisi tentang informasi dari profil Sekolah Dasar Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Bantul.



Gambar 4.8 Halaman menu profil

C. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan cara uji *black-box*. Uji *black-box* dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black-box* merupakan metode perancangan data yang didasarkan pada spesifikasi aplikasi. Pengujian *black-box* yang dilakukan pada media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 adalah untuk pengujian setiap satu fitur yang dapat dilihat pada kolom input dan output, menghasilkan output yang diharapkan dan hasil pengujian dari fitur tersebut dapat dilihat pada kolom hasil. Berikut ini adalah hasil pengujiannya.

Tabel 4.1 Uji black-box media pembelajaran

Fungsi	Rancangan Input Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil
F1	Menu petunjuk	Halaman untuk mengetahui sistem.	Sesuai
F2	Menu materi	Penjelasan materi mata pelajaran pada sistem.	Sesuai
F3	Menu latihan	Berlatih soal esai pada sistem	Sesuai
F4	Menu Evaluasi	Mengerjakan soal pilihan ganda langsung menjawab dengan menekan tombol dan menampilkan skornya.	Sesuai
F5	Menu video	Video cara berhitung lama waktu dalam hari dan minggu	Sesuai

Ada lima responden yang memberikan tanggapan terhadap aplikasi melalui uji black-box. Hasil dari kelima responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Responden

No	Rancangan Proses (Input)	Jumlah Jawaban	
		Sesuai	Tidak sesuai
1	Scene menu petunjuk	5	0
2	Scene menu materi	5	0
3	Scene menu latihan	5	0
4	Scene menu Evaluasi	5	0
5	Scene Menu Video	5	0

Dari hasil kelima responden tersebut dapat diperoleh :

$$\text{Jawaban sesuai} = \frac{\text{jumlah jawaban sesuai} \times \text{jumlah responden}}{\text{jumlah fungsi} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

$$\text{Jawaban tidak sesuai} = \frac{\text{jumlah jawaban sesuai} \times \text{jumlah responden}}{\text{jumlah fungsi} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Maka,

$$\text{Jawaban sesuai} = 5 \times 5 / 5 \times 5 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Jumlah tidak sesuai} = 0 \times 5 / 5 \times 5 \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan yang dapat diambil ialah jawaban sesuai 100% dan jawaban tidak sesuai 0%, dengan demikian jawaban sesuai > jawaban tidak sesuai. Maka, fitur-fitur yang ada pada aplikasi media pembelajaran matematika kelas 2 pada Sekolah Dasar Kartini Blora sudah berfungsi dengan sesuai.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Pada semua pembahasan yang telah dibahas diatas hasil dari kerja praktik dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Matematika SD Kelas II merupakan media pembelajaran yang menjelaskan materi tentang cara berhitung waktu/hari dalam minggu dan memiliki fitur berlatih soal-soal dan evaluasi pembelajaran serta video.
2. Media pembelajaran sebagai alat untuk membantu, memahami dan memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika cara berhitung waktu/hari dalam minggu dan mengatasi masalah penggunaan waktu yang efektif dan efisien dalam proses belajar.
3. Menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dimengerti, dipahami dan meningkatkan minat siswa untuk terus berlatih mendapatkan hasil yang maksimal.

B. Saran

Aplikasi media pembelajaran ini baru dapat digunakan di laptop dan komputer. Hasil media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat dikembangkan dari sistem yang telah dibuat dengan menambahkan fungsi dan fitur berlatih yang lebih bervariasi serta mengoptimisasikan soal-soal evaluasi pada media pembelajaran sesuai dengan tema yang ada sehingga dapat meningkatkan dan mengasah kemampuan siswa dalam belajar.

LAMPIRAN



LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
 (WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1402018199
 Nama Mahasiswa : Rully
 Judul Kerja Praktek :
 Dosen Pembimbing :
 Pembimbing Lapangan :

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di ACC oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 12 minggu

Minggu ke-
 3

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.)	Eventi Jabab KP	8-10-2018	8-10-2018	1.		ganti media pembelajaran		
2.)	Perawatan Motor	13-10-2018	13-10-2018			Wakeri matematika		

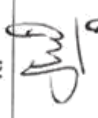

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
 (WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1402018199
 Nama Mahasiswa : Rully
 Judul Kerja Praktek :
 Dosen Pembimbing :
 Pembimbing Lapangan :

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di ACC oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 12 minggu

Minggu ke-
 3

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.)	Panti Jaba KP	8-10-2018	8-10-2018	1.		ganti media pembelajaran		
2.)	Perawatan Motor	13-10-2018	13-10-2018			materi matematika		



LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
 (WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1400018199
 Nama Mahasiswa : Reger
 Judul Kerja Praktek :
 Dosen Pembimbing :
 Pembimbing Lapangan :

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di ACC oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 12 minggu

Minggu ke- 3

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.)	Eventi Jobul KP	8-10-2018	8-10-2018	1.		ganti media pembelajaran		
2.)	Perawatan Pictet	13-10-2018	13-10-2018			watani matematika		



LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
 (WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1400018199
 Nama Mahasiswa : Regera
 Judul Kerja Praktek :
 Dosen Pembimbing :
 Pembimbing Lapangan :

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di ACC oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 12 minggu

Minggu ke-
 3

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Rencana	Realisasi					
1.)	Tentti Jabal KP	8-10-2018	8-10-2018	1.		ganti media pembelajaran		
2.)	Peraturan Prakti	13-10-2018	13-10-2018			materi matematika		

Dokumentasi



