

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasional, yaitu suatu program pendidikan yang mengarahkan proses belajar mengajar pada tingkat keahlian, keterampilan dan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar-standar keahlian secara spesifik yang dibutuhkan sektor industri atau pasar kerja, serta mempunyai kemandirian dalam berkarya dan berwirausaha berbasis IPTEKS yang diperolehnya. Sistem pendidikan yang diberikan berbasis pada peningkatan dan keterampilan sumber daya manusia dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar yang kuat, sehingga lulusannya mampu mengembangkan diri untuk menghadapi perubahan lingkungan. Disamping itu lulusan Politeknik Negeri Jember diharapkan dapat berkompetensi di dunia industri dan mampu berwirausaha secara mandiri.

Untuk mencapai tersebut maka Politeknik Negeri Jember membekali mahasiswanya dengan keterampilan yang dipadu dengan teori dan praktek sehingga menjadi tenaga kerja yang potensial. Maka Politeknik Negeri Jember merealisasikan pendidikan akademik yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu kegiatan pendidikan akademik yang dimaksud adalah Praktek Kerja Lapang (PKL) selama 3 bulan untuk Program Diploma III yang dilaksanakan pada semester 5 (lima). Kegiatan ini merupakan prasyarat mutlak kelulusan yang diikuti oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus di dunia industri sesuai bidang keahliannya. Selama PKL mahasiswa akan mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh di perkuliahan untuk menyelesaikan serangkaian tugas sesuai dengan lokasi PKL. Mahasiswa akan mentaati peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak perusahaan dan wajib hadir di lokasi setiap hari, di hari kerja yang berlaku pada perusahaan atau instansi tersebut.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh kedalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam

perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi. Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih baru adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality*.

Dari kegiatan Praktek Kerja Lapang ini mendapat project untuk membuat sebuah media pembelajaran *Augmented Reality* dengan tema *Life Science* dengan Objek Fase Bulan dan Rasi Bintang yang ditujukan untuk membantu siswa Sekolah Dasar (SD). Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini menggabungkan dunia maya dan dunia nyata dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. Dan dengan adanya aplikasi ini diharapkan murid akan merasa lebih menarik dan paham dalam proses belajar mengajar.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat laporan praktek kerja lapang merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan diperoleh atau dituju selama kegiatan PKL.

1.2.1 Tujuan Umum PKL

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan yang dilakukan di PUI-PT DLI (Pusat Unggulan Iptek Perguruan Tinggi *Disruptive Learning Innovation*) Universitas Negeri Malang.
2. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian kami berharap mampu untuk mengembangkan keterampilan kami yang sudah diperoleh di kampus.
3. Untuk menambah wawasan. Dengan Praktek Kerja Lapangan, mahasiswa mendapatkan tambahan ilmu dan pengetahuan yang selama ini belum pernah dialami baik secara praktek maupun secara teori baik *hard skill* maupun *soft skill* di lapangan.
4. Sebagai bekal serta pengalaman dalam mempersiapkan diri untuk terjun di lingkungan kerja maupun di lingkungan masyarakat.

5. Menguji kemampuan pribadi dalam tata cara hubungan dengan masyarakat atau bersosialisasi di lingkungan kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

1. Membangun dan menerapkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Fase Bulan Dan Rasi Bintang menggunakan Unity Hub.
2. Melaksanakan kegiatan yang diadakan oleh PUI-PT *Disruptive Learning Innovation* Universitas Negeri Malang.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat laporan praktek kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Mahasiswa
 1. Memperoleh pengalaman praktis dan mengenal dunia kerja.
 2. Dapat mengetahui kemampuan pribadi atau ilmu pengetahuan yang dimiliki.
 3. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan serta kreatifitas pribadi.
 4. Menanamkan dan menciptakan semangat kerja sejak dini.
 5. Melatih diri agar tanggap dan peka dalam menghadapi situasi dan kondisi yang berbeda antara teori dan praktek di lapangan.
- b. Bagi Politeknik Negeri Jember
 1. Sebagai ilmu tambahan dalam menambah wawasan mahasiswa.
 2. Sebagai pengenalan antara mahasiswa dan instansi dalam peningkatan kreatifitas dan pengembangan pribadi.
 3. Mempererat hubungan antara universitas dengan instansi.
- c. Bagi Instansi
 1. Merupakan sarana untuk menjembatani antara instansi dengan lembaga pendidikan Politeknik Negeri Jember untuk bekerja sama lebih lanjut yang bersifat akademis maupun organisasi.
 2. Membantu membentuk jiwa kerja yang unggul.

Table 1.1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapang

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang sebagai berikut :

- a. Diskusi antara pembimbing lapang dengan mahasiswa untuk merancang aplikasi yang akan di buat.
- b. Mengerjakan tugas project sesuai dari pihak PUI-PT *Disruptive Learning Innovation* UM sekaligus mempelajari Unity dan Blender 3D
- c. Mengisi kegiatan harian selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapang di buku laporan harian yang telah di berikan oleh Politeknik Negeri Jember