

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS X APK DI SMK NEGERI MOJOAGUNG

Wahyudi Anzhori

S-1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: yudanzhori21@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi memungkinkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media, dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada Kompetensi Dasar Menerapkan komunikasi di Tempat Kerja Kelas X APK di SMK Negeri Mojoagung. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*disseminate*). Instrument penelitian ini terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan lembar respon siswa untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Subjek yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase dari validasi ahli materi sebesar 86,16% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli media sebesar 88,96% dengan kriteria sangat layak. Sementara hasil lembar respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,1% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Autoplay*, Komunikasi di Tempat Kerja

Abstract

The development of information and communication technology in the era of globalization makes it possible to create a learning media that can foster interest and enthusiasm in learning for students. This study aims to determine the process of media development, media feasibility, and student responses to autoplay media based learning on Basic Competence in Implementing Communication in the Workplace Class X APK at SMK Negeri Mojoagung. This type of research is Research and Development (R&D) using a 4-D model which consist of 4 stages namely Definition (*define*), Design (*design*), Development (*develop*), and Deployment (*disseminate*). This instrument of this study consisted of material expert validation, media expert validation and student response sheets to measure the feasibility of learning media. The subjects used in the study were 20 students of class X OTKP 1 at SMK Negeri Mojoagung. Based the results of the study, the average percentage of material expert validation was 86,16% with very feasible criteria and media expert validation was 88,96% with very feasible criteria. While the results of the student response sheet obtained an average percentage of 91,1% with very feasible criteria, so it can be concluded that autoplay meda based learning are suitable to be used in the learning process, especially in the basic competence in Implementing Communication in the Workplace.

Keyword: *Development of learning Media, Autoplay, Communication in the Workplace*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi, proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Pembelajaran bisa dikatakan baik jika terdapat hubungan aktif antara guru dan siswa. Dalam hal ini guru sebagai pencipta kondisi belajar sedangkan peserta didik berperan sebagai yang menanggapi dan merasakan kondisi belajar tersebut (Sardiman, 2011). Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran diantaranya

adalah kurikulum yang diterapkan, siswa, pendidik, metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, bahan ajar, penilaian, situasi pembelajaran (Hamalik, 2008). Perkembangan teknologi dan informasi pada era globalisasi tidak dapat dibendung lagi dampaknya terhadap dunia pendidikan. Kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Tenaga pendidik diharapkan

dapat mengoperasikan alat-alat yang tersedia di sekolah seperti komputer, proyektor, laboratorium untuk menyampaikan materi sebaik mungkin (Wati, 2016). Selain itu, guru diharapkan dapat melatih ketrampilan untuk merancang media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2017).

SMK Negeri Mojoagung merupakan sekolah yang telah terakreditasi "A" serta berstandart ISO 9001:2008. SMK Negeri Mojoagung memiliki 5 Kompetensi Keahlian salah satunya yaitu Administrasi Perkantoran. SMK Negeri Mojoagung telah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi, sedangkan kelas XI dan XII masih menerapkan kurikulum 2013. SMK Negeri Mojoagung dilengkapi fasilitas yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui dari adanya proyektor dan LCD yang ada pada setiap kelas serta memiliki laboratorium untuk masing-masing jurusan.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri Mojoagung pada mata pelajaran Administrasi Umum diperoleh data bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dikarenakan guru sekedar memakai metode ceramah ketika memberikan materi. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Dengan media tersebut belum membuat siswa tertarik untuk memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena guru hanya menjelaskan saja tanpa adanya timbal balik yang membuat siswa aktif dikelas. Guru masih kurang dalam melakukan variasi terhadap media *powerpoint* yang digunakan untuk membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran dikarenakan materi tidak hanya membutuhkan teori saja namun juga praktik di dalamnya. Selain itu, siswa belum memiliki buku pegangan sebagai acuan yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya mencatat materi berupa teks saja. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang membuat siswa memiliki ketertarikan dan semangat belajar dalam Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja.

Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja memiliki 7 materi pokok yaitu menjelaskan pengertian komunikasi, proses komunikasi, unsur-unsur komunikasi, etika

komunikasi, komunikasi di tempat kerja, menerima tamu, dan penanganan telepon kantor. Kompetensi Dasar ini penting untuk dipelajari karena dapat mengetahui proses komunikasi di tempat kerja dan cara berkomunikasi di tempat kerja dengan baik dan benar. Selain itu, dengan mempelajari Kompetensi Dasar ini akan bermanfaat karena bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti berkomunikasi dengan teman, kerabat, ataupun kolega bisnis dengan baik dan benar.

Belajar menurut (Suyono dan Hariyanto, 2014) belajar merupakan suatu cara untuk mendapatkan pengetahuan, melatih keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan meneguhkan kepribadian. Pembelajaran menurut (Hamalik, 2008) pembelajaran merupakan suatu proses sama-sama ketergantungan antara guru dan siswa. Guru sebagai pencipta kondisi belajar dan siswa sebagai yang menikmati kondisi belajar. Media Pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk mengutarakan pesan dalam pembelajaran sehingga mendorong ketertarikan dan animo siswa untuk belajar (Arsyad, 2017).

Autoplay Media Studio 8 merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran. *Autoplay Media Studio* adalah *software* untuk merancang multimedia dengan menggabungkan beragam *type* media contohnya gambar, suara, video, teks, *flash*, *html*, animasi, maupun file berjenis *exe* ke dalam proyek yang kita kerjakan (Hernawati, 2010).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media berbasis *autoplay*, menjelaskan kelayakan media pembelajaran berbasis *autoplay*, dan mengetahui respon siswa kelas X OTKP 1 di SMK Negeri Mojoagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dikarenakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model pengembangan 4D (*four D*) (Trianto, 2014). Model penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*),

tahap pengembangan (*design*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap: (1) Tahap pendefinisian (*define*) tahap pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan ketika melakukan studi pendahuluan. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan masalah pokok yang terjadi, menganalisis kurikulum yang diterapkan, fasilitas sekolah, karakter siswa, dan menganalisis konsep solusi yang akan dilakukan (2) Tahap perancangan (*design*) yaitu pemilihan media dan perancangan media. Di dalam perancangan media peneliti berpatokan dengan analisis konsep materi dan konsep media pembelajaran agar proses pembuatan media lebih sistematis (3) Tahap pengembangan (*develop*) membutuhkan 4 langkah yaitu validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, dan analisis data. Validasi ahli materi pertama dilakukan oleh Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh Guru Administrasi Umum SMK Negeri Mojoagung. Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Kurikulum Teknologi dan Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Kemudian masukan dan saran dari para ahli materi dan media dijadikan acuan untuk dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan agar media layak untuk dilakukan uji coba terbatas. Setelah media memperoleh kelayakan dari para ahli, selanjutnya melakukan uji coba terbatas pada siswa kelas X OTKP 1 di SMK Negeri Mojoagung yang berjumlah 20 orang dengan menggunakan Teknik *Random Sampling*. Tahap yang terakhir yaitu, melakukan analisis data terhadap hasil validasi ahli materi, ahli media dan lembar respon siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (4) Tahap penyebaran (*Develop*), pada tahap penyebaran dilakukan secara terbatas kepada perwakilan siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung dan guru Administrasi Umum SMK Negeri Mojoagung dikarenakan penelitian ini tidak mengembangkan pada skala yang lebih luas misalnya kompetensi dasar yang lain, mata pelajaran lain, di kelas lain, ataupun di sekolah yang lain (Trianto, 2014).

Instrument penelitian terdiri dari 3 yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar respon siswa yang berupa angket dengan memuat 3 aspek yaitu Aspek kualitas isi dan tujuan, aspek instruksional dan aspek kualitas teknik yang diolah oleh peneliti dengan adaptasi (Arsyad, 2017). Adapun skala penilaian validasi ahli materi dan validasi ahli media menggunakan skala likert pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Skala Penilaian

Kriteria	Skala/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: (Riduwan, 2015)

Sedangkan lembar respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* digunakan untuk mengetahui penilaian dan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Autoplay*. Skala penilaian lembar respon siswa menggunakan skala guttman dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian

Kriteria	Skala/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015)

Teknik analisis data bertujuan untuk menghitung penilaian validasi ahli materi, ahli media dan lembar respon siswa yang telah dilakukan sehingga dapat mengambil kesimpulan kelayakan media yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar respon siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

Setelah diperoleh persentase perolehan dari lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, dan lembar respon siswa, selanjutnya akan diinterpretasikan melalui tabel 3 untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3
Kriteria Interpretasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2015)

Berdasarkan hasil perhitungan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan respon siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila memperoleh persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Di Tempat Kerja

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Pada tahap pendefinisian (*define*) terdapat lima langkah yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. (1) Analisis ujung depan, permasalahan yang pokok yaitu siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung masih kurang aktif saat proses pembelajaran, hal tersebut diakibatkan saat proses pembelajaran guru hanya sebatas menggunakan media *powerpoint*. Oleh karena itu diperlukan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan untuk menarik ketertarikan semangat siswa dalam belajar 2) Analisis Siswa, siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung memiliki minat rendah terhadap media pembelajaran sebelumnya. Selain itu siswa telah memenuhi syarat sebagai subjek penelitian karena telah memperoleh materi pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja. (3) Analisis Tugas, analisis tugas pada media ini berupa uji kompetensi berjumlah 10 soal pilihan ganda dan 10 soal uraian serta 4 soal praktik.

Penyusunan soal tersebut didasarkan atas indikator dan tujuan pembelajaran. (4) Analisis konsep, analisis konsep menyusun konsep dan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran untuk mempermudah saat perancangan media lebih sistematis (5) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran, pada tahap ini merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran administrasi umum pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*) yang terdiri dari pemilihan media serta perancangan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang digunakan dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut media akan lebih menarik dan memiliki banyak fitur yang dapat digunakan guru seperti terdapat soal evaluasi yang bisa langsung mengetahui skor yang diperoleh siswa. Media berbasis *autoplay* bisa dijalankan tanpa harus menginstal aplikasi *Autoplay Media Studio 8* karena media yang dibuat bisa dijadikan bentuk *autoruns* tetapi tidak bisa dirubah atau diedit. Tahap kedua adalah perancangan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* memiliki beberapa menu diantaranya petunjuk, kompetensi, materi, video, kuis, latihan soal, profil. Semua menu disusun menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* dengan berbantuan aplikasi *corel draw*, *photoshop*, *corel video studio* untuk menunjang hasil yang lebih maksimal. Pada menu kuis, latihan soal, dan praktek mengacu kepada analisis tugas. Kuis dirancang menggunakan *script* yang tersedia pada *Autoplay Media Studio 8* sehingga kita dapat langsung melihat skor yang diperoleh setelah menjawab pertanyaan soal. Pada menu video, peneliti menggunakan video hasil karya sendiri dengan pemeran sendiri dan di bantu oleh teman. Pada saat pengambilan gambar dibutuhkan kamera yang memadai untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk proses *eeditingnya*, peneliti menggunakan *Corel Video Studio* dikarenakan lebih mudah dan lebih cepat prosesnya. Selain itu, *Autoplay Media Studio 8* tidak dapat digunakan untuk *editing video*. Pada tahap perancangan media, peneliti tidak mengeluarkan biaya apapun, dikareakan peneliti membuat sendiri media pembelajaran berbasis

Autoplay dengan panduan yang tersedia di internet. Kendala yang dialami selama proses pembuatan media adalah peneliti harus mempelajari dan menguasai *software Autoplay Media Studio 8* melalui panduan di internet yang membuat proses pembuatan media membutuhkan waktu yang lama.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan (*develop*), Setelah proses perancangan media selesai kemudian dilakukan validasi oleh validasi ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini validator mengisi angket yang telah disediakan serta diakhir angket akan ada saran dan komentar mengenai materi serta media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap pertama validasi materi oleh Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya. Komentar dan saran yang dikemukakan oleh beliau adalah tampilan media pembelajaran, penambahan soal produktif, penambahan daftar pustaka. Validator kedua dilakukan oleh Guru Administrasi Umum SMK Negeri Mojoagung. Komentar dan saran yang dikemukakan oleh beliau adalah tujuan pembelajaran disesuaikan unsur ABCD, penambahan materi, penambahan analisis butir soal untuk soal evaluasi. Setelah kedua validator memberikan penilaian serta masukan dan saran, selanjutnya dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan perhitungan rata-rata dari kedua validator. Tahap kedua yaitu validasi ahli media yang dilakukan oleh validator Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Komentar dan saran beliau adalah perubahan logo, perubahan warna font, tata letak gambar. Setelah itu dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan perhitungan lembar validasi ahli media. Setelah media dinyatakan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Tahap ketiga yaitu melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas peneliti dilakukan pada tanggal 12 Desember 2018 yang diuji cobakan pada 20 siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung. Uji coba terbatas dilakukan pengisian lembar siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini dilakukan pada tanggal

12 Desember 2018. Penyebaran dilakukan secara terbatas kepada perwakilan siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung dan guru Administrasi Umum SMK Negeri Mojoagung dengan memberikan “Compact Disk” yang berisi media pembelajaran berbasis *Autoplay*. File mentah diberikan kepada guru untuk pengeditan media pembelajaran. Tahap penyebaran dilakukan secara terbatas dikarenakan penelitian tidak mengembangkan pada skala yang lebih luas seperti: kompetensi dasar lain, mata pelajaran lain, kelas lain, sekolah lain dan guru lain (Trianto, 2014).

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Di Tempat Kerja

Hasil rata-rata validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Analisis Validasi Media Oleh Validator

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Materi	86,16%	Sangat Layak
Kelayakan Media	88,96%	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	87,56%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas, kelayakan materi mendapatkan persentase sebesar 86,16 %. Sedangkan Kelayakan Media mendapatkan persentase sebesar 88,96%. Hasil rata-rata persentase yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media adalah 87,56% dengan kriteria kelayakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan Riduwan (2015) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan layak jika skor yang diperoleh $\geq 61\%$. Penilaian dari validator baik dari validasi ahli materi dan ahli media akan direvisi sehingga media semakin layak untuk di uji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Mojoagung.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Di Tempat Kerja

Uji coba terbatas akan menghasilkan respon siswa yang berisi tanggapan maupun saran terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* yang sudah peneliti kembangkan. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 12 Desember 2018 terhadap 20 siswa kelas X OTKP SMK Negeri Mojoagung dengan pemilihan siswa secara acak menggunakan absen kelas. Hasil uji coba terbatas pada siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Analisis Uji Coba Terbatas

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kualitas Isi dan Tujuan	93 %	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	92,8 %	Sangat Layak
Kualitas Teknis	87,5 %	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	91,1 %	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis dapat dijabarkan pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek kualitas instruksional diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,8% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek kualitas teknis diperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Validasi respon siswa yang dilakukan oleh 20 siswa memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media yang dikembangkan baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil kelayakan tersebut didukung oleh penelitian (Pratama dan Agung, 2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* pada Mata Pelajaran Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo". Dengan hasil penelitian

yaitu validasi media sebesar 90,99% dan respon siswa sebesar 86,85%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja dengan prosedur pengembangan 4D yang memiliki 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 88,16% dan ahli media sebesar 88,96%. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran alternative pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja karena telah memenuhi syarat.

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja yang dilakukan dengan uji coba terbatas kepada 20 siswa mendapat persentase sebesar 91,1% dengan kategori sangat layak

Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan, peneliti memberikan saran sebagai berikut (1) guru diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* sebagai media alternative dalam proses pembelajaran serta memberikan variasi belajar bagi siswa; (2) latihan soal yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini dapat digunakan guru untuk nilai tambahan bagi siswa; (3) penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini hanya dilakukan pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja. Maka dari itu perlu untuk lebih di kembangkan lagi pada kompetensi dasar lainnya atau mata pelajaran yang lainnya.

Diharapkan terdapat penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dapat dibuka melalui handphone/android.

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mempelajari *software Autoplay Media Studio 8* kepada pakar/ahli agar proses pembuatan media lebih cepat serta fitur-fitur yang terdapat dalam *Autoplay Media Studio 8* dapat dimaksimalkan penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Tadzkiyyah*.
<https://doi.org/10.1111/j.1813-6982.2009.01201.x>

Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Gava Media.

Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Autoplay Media Studio. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pengabdian/modul-autoplay-media-studio.pdf>

Pratama dan Agung. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Pendidikan Teknik Elektro, 06 No.01*, 21–27.

Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
<https://doi.org/10.1016/j.bjps.2007.11.059>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
<https://doi.org/10.1016/j.drudis.2010.11.005>

Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Media Grup.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

