

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI AUTOPLAY MEDIA
STUDIO UNTUK DIKLAT PRAJABATAN SLTA/SMK JALUR
PELAKSANA BIDANG ADMINISTRASI DI PT. PLN
(PERSERO) UDIKLAT PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memenuhi
Tugas Akhir Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



YOS SUDARSO
1200413

**POGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**


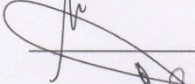
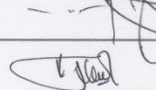
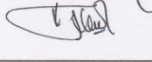
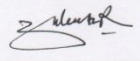
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Autoplay
Media Studio untuk Diklat Prajabatan SLTA/SMK
Jalur Pelaksana Bidang Administrasi di PT. PLN
(PERSERO) Udiklat Padang
Nama : Yos Sudarso
NIM/BP : 1200413/ 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Sekretaris	: Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota	: 1. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
	: 2. Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	: 3. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI AUTOPLAY MEDIA
STUDIO UNTUK DIKLAT PRAJABATAN SLTA/SMK JALUR
PELAKSANA BIDANG ADMINISTRASI DI PT. PLN
(PESERO) UDIKLAT PADANG**

Nama : Yos Sudarso
NIM/BP : 1200413 / 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2017

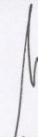
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II



Novjianti, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak dapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017
yang menyatakan

Yos Sudarso

ABSTRAK

Yos Sudarso (1200413)

**Pengembangan Media Berbasis Aplikasi
Autoplay Media Studio Untuk Diklat
Prajabatan SLTA/SMK Jalur Pelaksana
Bidang Administrasi Di PT. PLN (Persero)
Udiklat Padang**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pelatihan yang valid serta menghasilkan media yang praktis pada diklat prajabatan SLTA/SMK Jalur Pelaksana Bidang Administrasi di PT. PLN (persero) Udiklat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Borg & Gall dan telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian mulai dari melakukan perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan validasi produk (validasi materi dan validasi media), melakukan uji coba terbatas, serta diperolehnya hasil akhir berupa media multimedia interaktif. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa pelatihan Diklat prajabatan PT. PLN (persero) 2016 dengan jumlah 112 Siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *Purposive sampling*, alat pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan termasuk kedalam Kualitas “**Valid**” dengan rata-rata nilai dari validator materi 1 sebesar 3,06 sedangkan validator materi 2 sebesar 3,2. Menurut ahli media validator 1 dengan rata-rata nilai 3,33 sedangkan ahli media validator 2 rata-rata nilai 3,4. Sedangkan kualitas media menurut siswa pelatihan berdasarkan hasil uji coba “**Sangat Valid**” dengan rata-rata nilai 3,3. Secara keseluruhan penilaian dari dua orang ahli media, dua orang ahli materi serta 22 siswa prajabatan menunjukkan media yang dikembangkan berada pada kualitas “**Valid/Baik**”.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Salawat besertakan salam selalu tercurah untuk Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam Jahiliah hingga pada zaman yang terang-benderang penuh dengan nikmat seperti saat ini. Berkat Karunia Allah tersebutlah maka akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: “ **Pengembangan Media Pelatihan Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Diklat Prajabatan SLTA/SMK Jalur Pelaksana Bidang Administrasi Di PT. PLN (Persero) Udiklat Padang**”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (KTP FIP UNP). Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri. M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik, yang telah membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nofrianti, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, membantu, memberi arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.

4. Ibu Dr. Abna Hidayanti M.Pd, selaku sekretaris jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu wawasan selama perkuliahan.
6. Pimpinan PT. PLN (persero) Udiklat Padang beserta supervisor dan staf tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis selama proses penelitian berlangsung.
7. Bapak/Ibu dosen dan Supervisor yang telah berkenan menjadi validator dalam menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga besar penulis, kedua orang tua, kakak dan adik tercinta yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
9. Keluarga besar Teknologi Pendidikan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
10. Kepada semua pihak yang telah ikut serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan do'a semoga semua pertolongan berupa motivasi, moril, materi serta nasehat yang telah diberikan semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amiin Ya Robbal 'Alamiin....

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak terkait terutama bagi penulis sendiri.

Lubuk Alung, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	6
G. Pentingnya Pengembangan	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
I. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Multimedia Pembelajaran	15
C. Konsep Pelatihan.....	20
D. Keterkaitan Penelitian Dengan Kawasan TP	22
E. Pogram <i>Autoplay Mediastudio</i>	25
F. Penggunaan Multimedia Pada Diklat.....	26
G. Penelitian yang Relevan	29
H. Kerangka Konseptual	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32

B. Model Pengembangan	32
C. Uji Coba Produk	36
D. Subjek Uji Coba	36
E. Instrument Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Langkah Pengembangan	42
B. Deskripsi Pengembangan Produk.....	52
C. Revisi Produk	70
D. Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR RUJUKAN	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi kisi Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi.....	37
2. Kisi kisi Uji Praktikalitas	39
3. Skor Nilai Untuk Aspek Materi I,	59
4. Skor Nilai Untuk Aspek Materi II.....	55
5. Skor Nilai Rata-rata Ahli Materi.....	58
6. Skor Nilai Untuk Aspek Media I.....	60
7. Skor Nilai Untuk Aspek Media II.....	62
8. Skor Nilai Rata-rata Ahli Media.....	64
9. Hasil wawancara dengan instruktur	66
10. Hasil uji coba oleh responden.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	12
2. Siklus Pengembangan Pembelajaran Multimedia	19
3. Kawasan Teknologi Pendidikan	22
4. Kerangka Konseptual.....	30
5. Langkah Langkah Penelitian Dan Pengembangan Borg dan Gall	36
6. <i>Create A New Project Autoplay Media Studio 8</i>	45
7. <i>Select A Template</i>	46
8. Area Kerja <i>Autoplay Media Studio 8</i>	46
9. Langkah <i>Import File</i>	47
10. <i>Add New Page</i>	47
11. Tampilan <i>Project Setting</i>	48
12. Tampilan <i>Add Buttons Object</i>	48
13. Tampilan <i>Add Transition</i>	49
14. Tampilan <i>Add Script</i>	50
15. Tampilan <i>Publish Setting</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penugasan	88
2. Surat Izin Penelitian	89
3. Surat Balasan Penelitian	90
4. Flowchart dan Storyboard	91
5. Angket Penilaian Pada Aspek Materi.....	95
6. Angket Penilaian Pada Aspek Media	98
7. Angket Penilaian Pada Aspek Materi Setelah direvisi.....	101
8. Angket Penilaian Pada Aspek Media Setelah direvisi	104
9. Angket Penilaian Validator Pada Aspek Materi	107
10. Angket Penilaian Validator Pada Aspek Media	110
11. Angket Penilaian Praktikalitas Multimedia Pelatihan.....	117
12. PerhitunganValidasi oleh Ahli Materi.....	119
13. PerhitunganValidasi oleh Ahli Media	122
14. Perhitungan Nilai Praktikalitas Multimedia Pelatihan	124
15. Dokumentasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat dalam kehidupan, dengan adanya perkembangan tersebut manusia dapat mengerjakan tugasnya dengan lebih mudah, salah satu perkembangan tersebut ialah perkembangan media yang digunakan oleh para pendidik untuk melaksanakan pendidikan maupun suatu pelatihan dengan sebaik-baiknya guna mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif dan efisien. Menurut Oemar Hamalik (2007:10) mengatakan:

“Pelatihan adalah suatu proses yang meliputi serangkaian tindak (upaya) yang dilaksanakan dengan sengaja dalam bentuk pemberian bantuan kepada tenaga kerja yang dilakukan oleh tenaga profesional kepelatihan dalam satuan waktu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja peserta dalam bidang pekerjaan tertentu guna meningkatkan efektivitas dan produktifitas dalam suatu organisasi.”

Pendapat ahli di atas mengatakan bahwa tujuan utama dari suatu pelatihan ialah demi meningkatkan kemampuan kerja dari peserta yang dilatih guna meningkatkan produktifitas dalam suatu organisasi, oleh sebab itu instruktur diharapkan harus lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pelatihan yang ditugaskan kepada mereka dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi agar proses pelatihan yang menjadi tanggung jawab mereka dapat berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

Salah satu cara yang harus diperhatikan oleh pendidik/instruktur demi tercapainya tujuan tersebut adalah mengemas rancangan media

pembelajaran/pelatihan yang akan disajikan kepada siswa. Rancangan media pelatihan tersebut dituntut harus dikemas dengan semenarik mungkin sehingga dalam pelaksanaannya siswa akan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran/pelatihan.

Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis diantaranya: media *visual*, *audio* dan *audio visual*. Dewasa ini media *audio visual* merupakan salah satu media yang sangat berpotensi untuk digunakan dalam pembelajaran yang interaktif dikarenakan media *audio visual* efektif serta meningkatkan motivasi siswa. Media *audio visual* yang dapat digunakan oleh siswa yaitu media pembelajaran interaktif. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif diantaranya *macromedia flash player*, *macromedia director*, *powerpoint*, *lenctora inspire* dan *autoplay media studio*.

Salah satu *software* pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah *software autoplay media studio* karena *software* ini dapat menjadi wadah semua jenis *file* dari berbagai *software* untuk dapat diolah dalam *autoplay media studio*. Sutarman (2015:1) mengatakan bahwa:

“*Autoplay media studio* merupakan bagian dari seni *tools CD-Autoplay* multimedia. Dengan kekuatan *intuitive drag and drop object*, seorang pemula dapat dengan cepat mendapatkan hasil yang mengesankan. Disamping bahasa pemrograman yang mudah dalam penggunaannya, *Autoplay Media Studio* juga merupakan *tools* pengembang. Sesungguhnya, yang digunakan oleh ribuan orang untuk menciptakan bermacam-macam dari *Autorun* atau menu *Autoplay* dan kartu CD bisnis atau aplikasi pelatihan yang interaktif.”

Hasil observasi yang dilakukan penulis di PT. PLN (persero) Udiklat Padang didapatkan data bahwa instruktur yang mengajar pada suatu pelatihan belum menggunakan media yang menarik. Instruktur hanya menggunakan *file PDF*, *Microsoft Word* sebagai media presentasi pelatihan dan sesekali menggunakan media *powerpoint*. Akibatnya suasana kelas terlihat kurang kondusif serta masih adanya siswa yang kurang serius memperhatikan penjelasan instruktur. Hal ini menyebabkan kegiatan pelatihan tidak berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh pihak-pihak terkait penanggung jawab pelaksanaan pelatihan.

Presentasi *powerpoint* yang digunakan instruktur menggunakan *text*, dan gambar saja. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman yang maksimal terhadap aplikasi *powerpoint* oleh instruktur. Kelemahan aplikasi *powerpoint* yaitu: (1) aplikasi *powerpoint* sulit untuk membuat soal evaluasi (2) aplikasi *powerpoint* sulit untuk membuat animasi yang menarik (3) aplikasi *powerpoint* sulit membuat gambar (4) aplikasi *powerpoint* tidak bisa di implementasikan kedalam bentuk *compact disk* (5) Untuk menghasilkan media yang interaktif pada aplikasi *powerpoint* juga rumit bagi para pemula.

Kemajuan teknologi menghasilkan banyak aplikasi disain multimedia interaktif salah satunya yaitu *autoplay media studio*. Aplikasi *autoplay media studio* saat ini banyak digunakan di instansi–instansi pendidikan karena penggunaan aplikasi tersebut mudah serta fitur–fitur yang tersedia juga lengkap. Kelebihan dari *autoplay media studio* ini antara lain: (1) mudah

mendesain multimedia interaktif (2) mampu membuat soal evaluasi (3) cocok dengan aplikasi animasi lainnya (4) serta mudah dalam pemamfaatannya.

Setelah menguraikan tentang latar belakang masalah diatas dan berdasarkan keterbukaan antara lembaga PT. PLN (persero) Udiklat Padang dengan penulis tentang solusi dari permasalahan yang muncul akibat keterbatasan dari media pelatihan maka penulis beranggapan bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dengan judul “ ***Pengembangan Media Pelatihan Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Diklat Prajabatan SLTA/SMK Jalur Pelaksana Bidang Administrasi Di PT. PLN (Persero) Udiklat Padang***”.

B. Identifikasi Masalah

Dari kenyataan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah terhadap kekurangan–kekurangan dalam pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil tersebut terdapat masalah–masalah dalam pelaksanaan pelatihan, antara lain:

1. Kurangnya media pelatihan yang digunakan oleh instruktur pada PT. PLN (Persero) Udiklat Padang.
2. Instruktur kesulitan mengembangkan aplikasi *powerpoint* untuk membuat media pelatihan.
3. Media *powerpoint* yang digunakan oleh instruktur kurang menarik minat siswa pelatihan.
4. Minat siswa rendah karena kurangnya media pembelajaran yang menarik oleh instruktur.
5. Belum digunakan media yang berbasis *autoplay* media studio.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif dan efisien. Adapun hal–hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: penelitian ini difokuskan pada masalah kurangnya media pelatihan untuk Diklat jalur pelaksana bidang administrasi khususnya pada materi instalasi tenaga listrik yang kurang menarik bagi siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang. Oleh sebab itu solusi yang diberikan penulis adalah pengembangan aplikasi *autoplay media studio* untuk siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas. Maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian tentang pengembangan aplikasi *autoplay media studio* untuk siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang. Masalah yang diteliti antara lain:

1. Bagaimana membuat media pelatihan yang valid untuk dapat diterapkan pada siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang
2. Bagaimana mengembangkan media yang menarik serta praktis pada pelatihan untuk siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang.

E. Tujuan penelitian

1. Menghasilkan media pelatihan yang valid.
2. Menghasilkan media yang praktis pada pelatihan untuk siswa PT. PLN (Persero) Udiklat Padang.

F. Spesifikasi produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif pada materi Diklat Prajabatan SLTA/SMK Pogram Pembidangan Operasi Dan Pemeliharaan Distribusi. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan *text, audio, animasi, video* serta soal evaluasi yang di disain dengan aplikasi *autoplay media studio*.

Adapun bentuk dari produk tersebut antara lain:

1. Halaman awal, pada bagian ini dijelaskan bagaimana bentuk halaman awal dari produk tersebut dimana terdapat logo pelatihan dan menu–

menu yang terdapat dalam program yang dibuat, menunya antara lain (profil pelatihan, materi pelatihan, video pelatihan, soal evaluasi serta Disini terdapat tombol – tombol petunjuk.

2. Isi, pada bagian ini terdapat materi dari pelatihan tersebut dimana di dalam ini terdapat materi dalam bentuk *text*, *animasi*, *audio*, *audio visual*, *video* serta bahan pendukung lainnya .
3. *Fitur*, pada bagian ini terdapat penyajian soal evaluasi setelah materi disajikan kemudian dalam bagian ini juga terdapat *fitur* pendukung lainnya. Seperti *audio* pelatihan serta *video* yang berkaitan dengan materi pelatihan.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media adalah solusi untuk memecahkan masalah dalam tujuan pembelajaran. Mulai dari penggunaan *powerpoint* hingga menggunakan internet sudah dilakukan pada suatu lembaga pendidikan dan pelatihan. Pada Diklat Prajabatan SMA/SMK di Udiklat PLN menuntut adanya pembaharuan dalam penggunaan media agar pelaksanaan Diklat sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Pengembangan multimedia *dengan autoplay media studio* ini dianggap sangat cocok untuk mencapai hasil pelatihan pada Diklat Prajabatan PLN dengan memperhatikan bagaimana materi yang pelatihan yang akan disajikan oleh para instruktur sehingga pemahan peserta mengenai jaringan distribusi menjadi baik dan benar. Karena banyaknya asumsi-asumsi instruktur pada

lembaga Udiklat yang tidak mementingkan media dalam pelaksanaan pelatihan. Siswa pelatihan dianggap mampu menguasai materi dengan media yang standar selain dari kurangnya kreativitas para instruktur untuk mengembangkan media yang menarik. Multimedia berbasis *autoplay media studio* bisa dijadikan sebagai media pelatihan yang cocok dalam pencapaian tujuan dari pelatihan karena mengandung unsur teks, audio, grafik, animasi serta video dan disajikan menarik dalam pemamfaatannya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pencapaian tujuan pelatihan, peranan suatu media pelatihan sangat dibutuhkan. Media pelatihan mampu meningkatkan motivasi peserta pelatihan dibandingkan dengan hanya menggunakan metode ceramah. Pengembangan dari multimedia dengan *autoplay media studio* merupakan salah satu langkah pembaharuan yang bisa dilakukan oleh para instruktur dalam pelatihan. Karena multimedia bisa menampilkan materi pelatihan dengan menarik. Tetapi dalam pelaksanaan pelatihan multimedia masih jarang digunakan dalam pelatihan dan dibutuhkan ahli media yang kreatif untuk mampu membuat multimedia tersebut. Oleh karena keterbatasan tersebut dalam pengembangan ini penulis membatasi pada materi instalasi tenaga listrik serta komponennya.

I. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi teoritis dalam dunia pelatihan dalam hal pengembangan media pembelajaran.
- b. Dapat dijadikan sumber *referensi* peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian dalam bidang pengembangan media pembelajaran yang interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu instruktur dalam menyampaikan materi Diklat Prajabatan SLTA/SMK Pogram Pembidangan Operasi Dan Pemeliharaan Distribusi.
- b. Menciptakan suasana yang menarik dan interaktif bagi siswa.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan *Autoplay Media Studio 8* sebagai media pelatihan diklat prajabatan PT. PLN (persero) dan pembahasan hasil penelitian pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dan melalui lima tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, tahap perancangan, pengembangan, validasi, uji coba produk dan tahap akhir media.
2. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa CD interaktif untuk siswa prajabatan jalur pelaksanaan SMA/SMK menggunakan Software *Autoplay Media Studio 8*.
3. Kualitas termasuk “sangat baik” dengan rata-rata persentase dari dua orang ahli materi 78,2%. Menurut dua orang ahli media 84% dan sedangkan kualitas media menurut siswa pelatihan berdasarkan hasil uji coba “sangat praktis” dengan rata-rata nilai 83,2%.

B. Saran

1. Bagi siswa pelatihan

Produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa pelatihan secara mandiri dirumah.

2. Bagi instruktur

Instruktur diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan keunggulan aplikasi Autoplay Media Studio 8 dengan cara mengembangkan materi pelatihan lainnya sebagai bentuk media pelatihan interaktif.

3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan media pelatihan yang menarik lagi pada diklat prajabatan khususnya jalur pelaksanaan SMA/SMK PT. PLN (persero) Udiklat Padang.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arief Sadiman, Dkk. 2007. *Media Pendidikan (Cetakan Kedua)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi. 2007. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Deni Darmawan. 2013. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rostakarya.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Yusufhadi Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Hamzah B. Uno, Dkk. 2013. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ishak Abdullah, Dkk. 2013. *Teknologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kaswan. 2013. *Pelatihan dan Pengembangan Untuk Meningkatkan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Kuswari Hermawati. 2012. *Modul Autoplay Document transcript*.
- Nusa Putra. Dkk. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Oemar Hamalik. 2007. *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- PT. PLN (Persero) Pusat Pendidikan dan Pelatihan. 2011. *Direktori Diklat PLN*. Jakarta : Pusdiklat