

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE CAPTIVATE 9 DALAM PENANAMAN NILAI
KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**RESTI FEBRIA ZULMA
15004096/2015**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *ADOBE CAPTIVATE 9* DALAM PENANAMAN NILAI
KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI**

Nama : Resti Febria Zulma
NIM/BP : 15004096/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

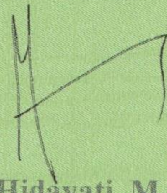
Padang, 28 Januari 2020

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

Ketua Jurusan



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**



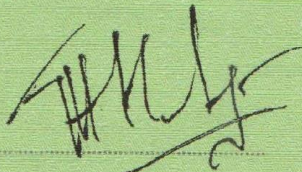
HALAMAN PENGESAHAN

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 Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak
Usia Dini
Nama : Resti Febria Zulma
NIM/BP : 15004096/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Januari 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resti Febría Zulma
NIM/BP : 15004096/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak
Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Januari 2020
Yang Menyatakan



Resti Febría Zulma
NIM. 15004096

ABSTRAK

Resti Febria Zulma (2020) : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Adobe Captivate 9* Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini.

Multimedia pembelajaran merupakan media yang dikembangkan dengan menggunakan komputer yang melibatkan beberapa unsur media yang ada baik audio, visual maupun audio visual yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna atau guru, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penelitian bertujuan menghasilkan produk multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi dan praktikalitas. Aplikasi yang penulis gunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini adalah aplikasi *Adobe Captivate 9*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development (R & D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* termodifikasi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Khaira Ummah. Produk hasil pengembangan dinilai oleh satu orang ahli materi dan dua orang ahli media serta uji praktikalitas terhadap dua orang guru di TK Islam Khaira Ummah. Subjek penelitian adalah anak usia dini sebanyak 13 orang.

Hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa produk valid digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,44 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media berada pada kategori “sangat valid” dengan rata-rata sebesar 4.67, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,50. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, *Adobe Captivate 9*, Anak Usia Dini.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Adobe Captivate 9* dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati, kepada penulis, serta memberi saran dan masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku Kepala Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua, Bapak Masri dan Zulfikarni yang sangat saya cintai, selanjutnya kakak, abang dan adik saya, serta seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan perhatian, motivasi, arahan, bimbingan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ibu RAhma Erina Zur, S.Pt selaku Kepala TK Islam Khaira Ummah yang telah memberi izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Gita Riski Alfath, S.Pd selaku guru kelas B1 di TK Islam Khaira Ummah, Majelis Guru dan Tata Usaha yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
8. Kakak dan Abang Senior TP yang sudah membantu dan memberi motivasi bagi saya dan juga teman-teman seperjuangan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2015 UNP, terima kasih untuk kebersamaannya baik suka maupun duka dan telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan.

9. Sahabatku Yuliza, Andam, Nisa dan Elfi, terima kasih sudah membantu, memberikan motivasi dan untuk kebersamaannya selama ini baik suka maupun duka selama perkuliahan.
10. Sahabatku Pipo Maiyani, Rini Yusra, dan Septia Utari, terima kasih sudah membantu, memberikan semangat dan motivasi serta untuk kebersamaannya selama ini baik suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Padang, Januari 2020

Wassalam

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Pentingnya Pengembangan	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
I. Defenisi Operasional	14
J. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori Pengembangan	16
B. Media Pembelajaran.....	17
1. Defenisi Media	17
2. Defenisi Media Pembelajaran	18
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
4. Karakteristik Media Pembelajaran.....	19
C. Multimedia Pembelajaran	21
1. Pengertian Multimedia.....	21
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	22
3. Format multimedia.....	23
D. Konsep Anak Usia Dini.....	25

1. Pengertian Anak Usia Dini.....	24
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	26
3. Karakteristik Anak Usia Dini.....	29
E. Kemandirian Anak Usia Dini.....	30
1. Pengertian Kemandirian Anak Usia Dini.....	30
2. Pentingnya Kemandirian Anak Pada Usia Dini.....	32
3. Ciri-Ciri Kemandirian Anak Usia Dini.....	34
4. Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini.....	35
F. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	38
1. Kawasan Desain.....	39
2. Kawasan Pengembangan.....	39
3. Kawasan Pemanfaatan.....	40
4. Kawasan Pengelolaan.....	41
5. Kawasan Penilaian.....	42
G. <i>Adobe Captivate</i>	43
1. <i>Adobe Captivate</i>	43
2. Kemampuan <i>Adobe Captivate</i>	45
H. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas.....	46
I. Kajian Penelitian yang Relevan.....	50
J. Kerangka Konseptual.....	51

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	52
B. Model Pengembangan.....	53
C. Prosedur Pengembangan.....	54
1. Perencanaan.....	54
2. Pengembangan Produk Awal.....	56
3. Validasi Produk.....	57
4. Uji Coba.....	57
5. Produk Akhir.....	58
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
1. Dokumentasi.....	58

2. Format Penilaian	59
E. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	66
B. Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	96
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kemandirian Anak	4
Tabel 2. Penentuan Skor Pada Skala <i>Likert</i>	59
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	62
Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas	63
Tabel 6. Kategori Praktikalitas Program	65
Tabel 7. Hasil Penilaian Materi.....	73
Tabel 8. Hasil Penilaian Media	77
Tabel 9. Hasil Data Uji Coba	81
Tabel 10. Uraian Revisi Media	83
Tabel 11. Hasil Data Validitas dan praktikalitas.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Media	11
Gambar 2. Bagan Kerangka Konseptual Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	51
Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan menurut Borg dan Gall.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. RPP	101
Lampiran 2. <i>Flowchart</i>	103
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	104
Lampiran 4. Kisi-kisi Penilaian Materi.....	108
Lampiran 5. Kisi-kisi Penilaian Media	109
Lampiran 6. Kisi-kisi Praktikalitas	111
Lampiran 7. Angket Ahli Materi.....	114
Lampiran 8. Angket Ahli Media 1	118
Lampiran 9. Angket Ahli Media 2	115
Lampiran 10. Angket Praktikalitas 1	121
Lampiran 11. Angket Praktikalitas 2	124
Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Materi	127
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Media.....	128
Lampiran 14. Hasil Penilaian Praktikalitas	129
Lampiran 15. Dokumentasi.....	130
Lampiran 16. Surat Izin	134

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembangunan. Secara keseluruhan pendidikan mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan di masa yang akan datang. Pendidikan juga dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi fisik, mental maupun emosional. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, serta berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan sangat berguna bagi manusia begitu pula dengan pendidikan usia dini. Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat penting dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembang dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dalam lembaga pendidikan anak

usia dini, seperti : Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dilanjutkan. Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan :

“PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Undang-Undang ini menyatakan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah di stimulasi.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yang meliputi kognitif, spiritual, sosial emosional, fisik motorik, dan juga bahasa. Sehingga, pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyiapkan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

Pada anak usia dini perlu dikembangkan kemandiriannya karena tanpa dikembangkan, anak-anak tidak merasa memiliki kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri. Seperti yang terlihat di sekolah-sekolah pada saat pembelajaran anak masih meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas, belum disiplin dalam mengerjakan tugasnya sampai selesai. Hal lainnya juga

terlihat pada saat jam istirahat makan bersama di kelas, masih ada anak yang minta disuapi gurunya. Kemandirian merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh setiap anak, karena dapat mempengaruhi aktivitasnya juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya. Kemandirian anak usia dini dalam melakukan prosedur-prosedur keterampilan merupakan kemampuan untuk melakukan aktivitas sederhana sehari-hari, seperti makan tanpa harus di suapi, mampu memakai kaos kaki dan baju sendiri, bisa buang air kecil/air besar sendiri, mampu memakai baju dan celana sendiri, dan dapat memilih mana bekal yang harus dibawanya saat belajar di KB maupun TK serta dapat merapikan mainannya sendiri. Sementara kemandirian anak usia dini dalam bergaul terwujud pada kemampuan mereka dalam memilih teman, keberanian mereka belajar di kelas tanpa di temani orang tua, dan mau berbagi bekal/jajan kepada temannya saat bermain.

Kemandirian pada anak usia dini yang masih minim merupakan kendala bagi anak untuk mengikuti pendidikan yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, pentingnya ditanamkan kemandirian pada anak sejak dini karena dengan melatih anak mandiri, anak tidak akan mudah bergantung pada orang lain dan dapat tumbuh menjadi anak yang memiliki jiwa yang kuat serta membentuk kepribadian yang unggul. Penanaman nilai kemandirian sejak dini, maka ketika dewasa anak akan lebih mudah dalam mengambil keputusan, bertanggung jawab, tidak mudah bergantung pada orang lain, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Kemandirian merupakan kemampuan seseorang dalam mengerjakan tugas sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan kapasitasnya, serta mampu bertanggung jawab terhadap semua hal yang dilakukannya. Yang dapat ditinjau dari beberapa indikator menurut Yamin dan Sabnan ditambah Wiyani merupakan serangkaian kegiatan yang mencerminkan kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi, memiliki motivasi intrinsik yang tinggi dan kreatif, inovatif dan mampu mengendalikan emosi. Pendapat ini menjelaskan bahwa indikator merupakan acuan atau pedoman dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan kemandirian anak.

Kemandirian anak terdapat pada aspek perkembangan sosial-emosional. Yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini terdiri atas:

Tabel 1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kemandirian Anak

Aspek yang diamati	Indikator	Item Pernyataan
Kemandirian Anak	Kemandirian Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat ditinggal orang tua disekolah tanpa menangis. 2. Anak tidak bergantung dengan orang tua/guru 3. Anak tidak mementingkan egonya sendiri
	Kemandirian Tingkah Laku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat melakukan sesuatu sendiri 2. Anak dapat mengerjakan tugas sendiri 3. Anak dapat mengemas kembali alat tulis yang digunakan
	Kemandirian Nilai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat membedakan benar dan salah

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Anak dapat membedakan perilaku baik dan buruk 3. Anak dapat memprioritaskan hal penting dan tidak penting
--	--	---

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Islam Khaira Ummah pada tanggal 28 Maret 2019. Pembelajaran yang diajarkan dengan bercerita penyampaiannya kurang menarik, gambar cerita yang ada sering digunakan sehingga anak merasa jenuh, dan kurang menarik perhatian anak. Media bantu yang digunakan guru yang mengajar di sekolah masih kurang bervariasi dan masih banyak menggunakan metode cerita dan gambar membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membuat anak mudah bosan. Sebagian siswa kurang antusias dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran menjadi monoton, dan berdampak pada motivasi belajar siswa menjadi rendah karena melihat keadaan kelas yang kurang kondusif. Sekolah juga sudah menyediakan *LCD* yang bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran. Dengan kurang maksimalnya penggunaan sarana juga berpengaruh pada semangat dan motivasi anak usia dini di sekolah TK Islam Khaira Ummah.

Dengan adanya hal tersebut, maka dibutuhkan inovasi untuk memperbaharui suasana pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan media yang baik, berarti guru telah membantu peserta didik mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, emosi, dan perkembangan kepribadian siswa. Guru di sekolah juga menyarankan untuk membuat media pembelajaran

interaktif yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan karakter animasi menjadi satu. Penggunaan multimedia pembelajaran sangat jarang digunakan karena keterbatasan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar di TK Islam Khaira Ummah. Upaya pengembangan bahan ajar sebagai media dalam proses pembelajaran penting untuk dilakukan guna mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehingga kompetensi yang harus dicapai oleh anak dapat dikuasai.

Perkembangan dunia pendidikan pada saat sekarang ini telah merubah aspek kehidupan manusia dari seluruh bidang. Kemajuan teknologi membawa manusia untuk berinteraksi melalui berbagai macam teknologi. Perkembangan teknologi ini mendapat pengaruh yang besar bagi dunia pendidikan dan bagi peserta didik sendiri.

Perkembangan teknologi seperti teknologi multimedia sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami peserta didik dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara realita, kongkrit dan mengajarkan peserta didik berpikir kritis. Menurut Daryanto (2010:V), bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik.

Media pembelajaran adalah sebuah perantara dan penghubung untuk menyampaikan sebuah pesan atau materi ajar. Dalam pembelajaran peran dan pengaruh media sangat besar, karena kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Sebagaimana menurut Miarso (2011:458) media pembelajaran adalah suatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Multimedia merupakan perpaduan antara beberapa media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file *digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Jadi, keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkret pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif. Dengan menggunakan sumber belajar media pembelajaran supaya mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih kongkret dan mudah dipahami siswa dibanding dengan belajar abstrak dengan teknik belajar verbal saja. Dengan adanya media siswa juga dapat belajar mandiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Pada teknologi pendidikan terdapat 5 kawasan yang saling terkait, yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Dalam penelitian ini, penulis mencoba meneliti di bidang kawasan

pengembangan proses dan sumber belajar. Salah satu kawasan pengembangan (*development*) memberikan sumbangan pada teknologi media, teknologi audio visual dan teknologi berbasis komputer. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam belajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian dirancang dengan menciptakan suatu multimedia menggunakan program *Adobe Captivate 9* yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas.

Adobe Captivate adalah salah satu aplikasi besutan *adobe system Incorporated* merupakan aplikasi paling handal dalam membangun konten pembelajaran multimedia atau CBT (*Computer Base Testing*) interaktif, kaya fitur dan mudah digunakan. *Adobe Captive 9* adalah *software* yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen multimedia interaktif dengan cepat. *Adobe Captive 9* akan menghasikan konten yang interaktif compatible dengan *Flash player* sehingga mudah untuk disistribusikan dan diakses secara *online*. Hal tersebut yang membedakan *Adobe Captivate 9* dengan *Microsoft PowerPoint*. Cara penggunaan yang mudah dengan menu yang ditelah disediakan, sehingga tidak akan kesulitan dalam menjalankan *software* ini. Penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 9* ini dibuat untuk dapat menghadirkan materi yang diajarkan dengan lebih menarik dan melatih anak-anak untuk dapat belajar mandiri dalam kehidupan sehari-hari. *Adobe Captivate 9* mempunyai kelebihan selain adanya daya dukung bisa terhubung dengan *Microsoft PowerPoint*, namun *Adobe Captivate 9* juga menyediakan animasi, *template*, *quiz* dan fitur

lainnya yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran apa saja, seperti penanaman nilai kemandirian untuk anak usia dini.

Berdasarkan masalah yang telah penulis uraikan maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran didominasi dengan bercerita, media gambar dan lembar kerja.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media yang menunjang proses pembelajaran anak usia dini.
3. Anak merasa jenuh dan kelelahan karena pembelajaran yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan yaitu Multimedia Pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini.
2. Pengembangan *Adobe Captivate* sebagai media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai kriteria kevalidan media.

3. Penelitian Pengembangan ini dibatasi sampai validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini yang valid?
2. Bagaimana praktikalisasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan multimedia menggunakan *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini melalui uji validitas menurut beberapa validator.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini sesuai dengan praktikalitas media yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya Multimedia Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini yang valid serta berkualitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Dari aspek isi, multimedia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa di TK pada materi mengenal binatang.
2. Pada aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan peta KD, materi, video, dan *game*.
3. Dari aspek media, multimedia ini dibuat menggunakan *Adobe Captivate* dalam materi mengenal binatang.
4. Penggunaan multimedia ini bisa digunakan oleh guru. Multimedia pembelajaran dapat dijalankan melalui komputer dan *laptop*. Media ini juga dilengkapi dengan cara penggunaannya pada *button* petunjuk.
5. Tampilan Produk



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Media

- a. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate*.
- b. Pada tampilan kedua terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal yang berisi ucapan “*Selamat Datang di Multimedia Pembelajaran*”. Pada halaman awal ini juga terdapat tombol navigasi untuk “*play*” yang digunakan untuk memulai pembelajaran.

- 2) Halaman Menu merupakan halaman yang berisikan tentang judul materi pembelajaran dan menu yang tersedia pada program. Menu terdiri dari menu petunjuk, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi dan profil. Halaman ini dibuat agar siswa dapat masuk dan mengakses isi dari setiap *icon* dan tombol navigasi yang sudah mempunyai *link* pada program.
- 3) Halaman dari menu petunjuk berisi petunjuk pemakaian atau menjalankan media pembelajaran.
- 4) Halaman dari menu kompetensi dasar berisi, kompetensi dasar dari pembelajaran Taman Kanak-Kanak
- 5) Halaman dari menu tujuan pembelajaran berisi, tujuan pembelajaran.
- 6) Halaman dari menu materi berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- 7) Halaman menu profil berisi profil peneliti.
- 8) Dan yang terakhir adalah halaman menu *sign out* yang nantinya akan menutup semua media pembelajaran tersebut.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengatasi kurangnya sumber belajar. Pengembangan

ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam audio dan visual. Era globalisasi saat ini, peran pendidikan bukan hanya merupakan penentu berkualitas tidaknya sumber daya manusia tetapi juga penentu berkembang tidaknya suatu bangsa. Kemajuan teknologi yang semakin canggih menuntut pendidik untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi. Khususnya dalam bidang pendidikan, diantaranya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, antara lain media pembelajaran interaktif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Multimedia pembelajaran ini memiliki peranan penting dalam memudahkan dan memfasilitasi anak usia dini dalam memahami materi yang diajarkan. Namun sebaiknya materi pada multimedia pembelajaran ini dibuat untuk pembelajaran 1 tahun ajaran, agar pembelajaran dapat terjadi secara berkesinambungan. Akan tetapi melihat keterbatasan kemampuan, biaya dan waktu yang dimiliki penulis, maka penulis membatasi penyajian materi hanya satu sub tema.

I. Definisi Operasional Pengembangan

Untuk memperoleh kesamaan persepsi tentang istilah yang digunakan dan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini peneliti memberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
2. Multimedia pembelajaran yaitu suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

J. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Secara teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain maupun sekolah lain dalam mengembangkan multimedia pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Captivate 9* sesuai dengan karakteristik sekolah masing-masing dan model pengembangan sekolah yang diinginkan berdasarkan kondisi sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Membantu dalam meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini di TK Khaira Ummah pada masa yang akan datang, serta dapat membantu guru untuk menentukan suatu media pembelajaran yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dan mampu menarik perhatian minat bakat siswa.

b. Manfaat bagi anak

Anak usia dini memiliki media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Manfaat bagi Peneliti

Mengetahui penggunaan aplikasi *Adobe Captivate 9* sebagai multimedia pembelajaran dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini di TK Islam Khaira Ummah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini dikategorikan layak berdasarkan uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator sejumlah 4,44. Untuk hasil validitas media dikategorikan valid dengan memperoleh rata-rata validator I sebesar 4,63 dan validator II sebesar 4,70.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini dikategorikan praktis berdasarkan uji praktikalitas produk media pembelajaran dengan memperoleh rata-rata ujicoba sebesar 4,50.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini dengan tema binatang pada kelas B1 TK Islam Khaira Ummah yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi anak TK Islam Khaira Ummah khususnya materi mengenal binatang.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan nantinya mampu mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dengan materi yang lainnya.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pertemuan yang dilakukan hanya satu kali dan hanya untuk materi mengenal binatang saja yang mana bisa dikembangkan dengan materi yang lebih banyak, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Defenition of Educational Technology*. Washington, DC: AECT
- Akker, J. V. 1999. *Principles and Methods of Development Research (Chap.1)*. Universitas of Twente, diakses tanggal 10 April 2019 pukul 21.20 WIB
- Anita Lie dan sarah Prasasti. 2004. *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Membuka Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- . 2013. *Dasar-dasar Evaiasi Pendidikan Ed. 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Reyandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada Pers.
- Bambang, Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa
- . 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakaraya
- Feri, Sulianta. 2013. *Aplikasi Interaktif dengan Adobe Captivate*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Heinich, dkk. 1986. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. New York: Macmillan Publishing Company
- Hogg, Tracy dan Melinda Blau. 2004. *Mendidik dan Mengasuh Anak Balita Anda*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama