

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

Resti Febria Zulma¹, Abna Hidayati²

¹Resti Febria Zulma¹, ²Abna Hidayati²

e-mail: restifebriazalma@gmail.com

Abstract

Multimedia learning is a medium that is developed using a computer that involves several elements of media that exist both audio, visual and audio visual equipped with a controller that can be operated by the user or teacher, so users can choose what they want for the next process. The research aims to produce as a learning media that fits the criteria of the feasibility of the media, material and practicality. The application that I use in making this learning multimedia is Adobe Captivate 9 application. This type of research is development research known as Research & Development (R&D). The development model used is the development model proposed by the modified Borg and Gall. This research was conducted at the Islamic Kindergarten Khaira Ummah. The product of the development was assessed by one material expert and two media experts as well as practicality tests on two teachers at the Khaira Ummah Islamic Kindergarten. The research subjects were 13 young children. Documentation data collection tools and validity sheets. The product validity test results show that the product is suitable for use, for the material aspects the average validator is 4.44 in the "very good" category. For aspects of the media are in the category of "very valid" with an average of 4.67, and product trials for aspects of product practicality are categorized practically with an average number of 4.50. Then it can be concluded that this learning media product is suitable for use in the learning process.

Keywords : Development, Multimedia Learning, Adobe Captivate 9, Early Childhood.

Abstrak

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. Alat pengumpul data dokumentasi dan lembar validasi. Hasil uji validitas produk menunjukkan bahwa produk layak 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.



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembangunan. Secara keseluruhan pendidikan mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan dimasa yang akan datang. Pendidikan juga dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi fisik, mental maupun emosional.

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. 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.

Fenomena yang sering terlihat adalah masih rendahnya nilai kemandirian anak usia dini. Dimana pada saat pembelajaran anak masih meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas, belum disiplin dalam mengerjakan tugasnya sampai selesai. Kemandirian merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki oleh setiap anak, karena dapat mempengaruhi aktivitasnya juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya. Menurut Abna hidayati (2016) mandiri adalah keadaan yang dapat berdiri sendiri atau tidak tergantung kepada orang lain. 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, serta dapat merapikan mainannya sendiri.

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, gambar dan didominasi dengan lembar kerja 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 siswa di sekolah TK Islam Khaira Ummah.

Dengan adanya hal tersebut, maka dibutuhkan inovasi untuk memperbaharui suasana pembelajaran dikelas. Penggunaan media yang baik, berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, emosi, dan perkembangan kepribadian siswa selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan dan dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia mereka (Hendri & Anugrah, 2019). 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.

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 Captivate 9* adalah *software* yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen multimedia interaktif dengan cepat. Cara penggunaan yang mudah dengan menu yang ditelaah 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 Power Point*, 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”**.

Metode Pengembangan

Agung (dalam Darma, 2017) menyatakan “metode penelitian adalah suatu jalan atau cara yang mesti dilalui untuk melakukan kegiatan penelitian, jadi dapat di simpulkan bahwa metode merupakan suatu proses atau cara yang harus di lalui untuk melakukan penelitian. Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Model Pengembangan

Model pengembangan adalah dasar untuk mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Tahapan-tahapan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Punaji S. (2012: 215) meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang tempat dimana produk akan digunakan, melakukan revisi terhadap produk berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan prosedur kerja yang sistematis, sehingga proses pengembangan dapat terlaksana dengan baik. Dalam keperluan penelitian dan pengembangan, peneliti memuat dan memenuhi langkah-langkah prosedural yang digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Prosedur pengembangan produk menurut Borg dan Gall, Adapun penjelasan dari prosedur penelitian dan pengembangan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan
Pada tahap perencanaan ini peneliti melalui dua tahap yang pertama yaitu, observasi kelapangan, tahap ini bertujuan untuk mengamati permasalahan serta melakukan analisis kebutuhan yang ada dilapangan untuk merumuskan isi materi pembelajaran kebutuhan sasaran.
2. Pengembangan produk awal
Dalam perencanaan produk dilakukan dua tahap. Tahap pertama yaitu memilih dan menetapkan aplikasi yang akan digunakan, aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Captivate*, adapun tahap kedua yaitu membuat perancangan.
3. Validasi Produk
Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi dengan produk yang telah dibuat.
4. Uji coba
Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dan kelayakan dari sebuah media, apakah produk atau media yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dan mudah untuk digunakan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dalam tahap uji coba ini dikumpulkan data yang memberikan informasi mengenai produk tersebut. Uji coba ini dilakukan di Taman Kanak-kanak.
5. Produk Akhir
Akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah diperoleh hasil berupa produk yang layak untuk dijadikan sumber belajar berupa multimedia pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket praktikalitas oleh dua orang guru. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media yang digunakan.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Hasil Pengembangan

1. Hasil Perencanaan

a. Analisis Kurikulum di SD

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di TK Islam Kahira Ummah saat ini yaitu Kurikulum 2013. Setelah penulis berdiskusi bersama ahli materi yaitu salah satu guru Kelas B1 di TK Islam

Kahira Ummah, maka materi pembelajaran yang penulis kembangkan adalah pada tema Binatang dengan berdasarkan silabus dan RPPH.

b. Analisis Siswa

Peneliti telah melakukan analisis tentang karakteristik anak yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran serta sesuai dengan subyek penelitian yaitu siswa Taman Kanak-Kanak. Penggunaan media pembelajaran yang baik, berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka, seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, emosi, dan perkembangan keperibadian siswa. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada tampilan media yang mana mencakup: video, gambar, dan evaluasi yang ditampilkan mampu membawa siswa kepada rasa senang dan game sehingga timbul motivasi untuk belajar dan kompetensi yang harus dicapai oleh anak dapat dikuasai.

c. Analisis Media

Media pembelajaran ini dikembangkan sendiri oleh penulis menggunakan aplikasi *Adobe Captivate*. Materi yang ada pada media pembelajaran tersebut dibuat berdasarkan silabus yang telah penulis dapatkan dari sekolah. Setelah media pembelajaran tersebut sudah disesuaikan dengan materi maka penulis merancang media dengan menarik dan menyajikan media pembelajaran ini kepada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Abna Hidayati (2013) Salah satu hal yang dilakukan adalah melalui pemilihan buku sumber yang didesain dengan memadukan unsur karakter dan juga media-media pembelajarannya, dalam proses pembelajaran, biasanya guru menggunakan media gambar yang dibuat secara menarik dan bagus.

2. Pengembangan Produk Awal

Setelah tahap perencanaan, peneliti mulai mengembangkan produk. Hasil dari pengembangan produk awal media pembelajaran ini meliputi:

a. Menentukan *Software* Pengembangan dan Bahan Media

Dengan banyaknya aplikasi pengembang dan cara untuk mengembangkan media pembelajaran, maka ditentukan program yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah *Adobe Captivate*. Kemudian bahan-bahan yang akan dibuat akan dikombinasikan dengan bahan yang didapatkan dari internet.

b. Membuat *flowchart* dan *storyboard*

Flowchart dan *storyboard* dibuat sesuai dengan materi yang sudah ada pada RPPH dan media yang akan dirancang dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* yang dapat dilihat pada lampiran 2 dan 3.

c. Membuat Media

Setelah *flowchart* dan *storyboard* selesai dibuat langkah selanjutnya adalah membuat media. Untuk membuat media pembelajaran yang bisa terlihat menarik, *software* pendukung yang bisa digunakan adalah *software* dari *PhotoShop* dan *Filmora*. Bahan utama untuk membuat media pembelajaran ini adalah video, gambar pendukung, dan suara dubbing atau narator.

3. Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Ahli media dalam penelitian ini adalah dua orang dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yaitu Bapak Septriyani Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan bapak Nofri Hendri, M.Pd. Sedangkan ahli materi adalah guru wali kelas B1 TK Islam Khaira Ummah yaitu Ibu Gita Riski Alfath, S.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN	RATA-RATA
1	Kesesuaian Materi	1	4	4,5
2		2	5	
3	Pernyataan Materi	3	4	4,75
4		4	5	
5		5	5	
6		6	5	
7	Keterbacaan	7	4	4,50
8		8	5	
9		9	5	
10		10	4	
11	Efisien	11	4	4,00
12		12	4	
JUMLAH			54	4,44
PERSENTASE				89%

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilai I	Penilai II	Rata-rata I	Rata-rata II
Kesesuaian Media	1	5	5	4,63	4,63
	2	4	5		
	3	5	4		
	4	4	5		
	5	5	5		
	6	5	4		
	7	4	4		
	8	5	5		
Desain dan Layout	9	4	5	4,60	4,8
	10	5	4		
	11	5	5		
	12	4	5		
	13	5	5		
Kemudahan Menggunakan	14	4	4	4,67	4,67
	15	5	5		
	16	5	5		
Jumlah		74	75	4,63	4,70
Rata-rata					
Persentase					

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* yang telah dikembangkan mempunyai validitas yang “Sangat Valid” sehingga media pembelajaran ini layak untuk diujicobakan. Hal ini sejalan/relevan dengan penelitian Nofri Hendri dan Novrianti (2017) berdasarkan validasi ahli (ahli materi dan ahli media), maka didapatkan produk akhir multimedia interaktif menggunakan *Adobe Captivate 7* pada mata kuliah dasar-dasar komputer, dinyatakan valid dan layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

4. Uji Coba

Uji coba produk merupakan upaya untuk melihat kualitas produk media pembelajaran ini. Uji coba meliputi: (1) Uji coba tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah uji coba tahap pertama ini kemudian dilakukan analisis untuk dilakukan revisi tahap I yang berguna untuk perbaikan menuju ke uji coba tahap II. (2) Uji coba tahap kedua atau uji coba lapangan yang terdiri dari dua orang guru di TK Islam Khaira Ummah.

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* yang telah dikembangkan mempunyai validitas yang “Sangat Praktis” sehingga media pembelajaran ini layak untuk diujicobakan.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek	Item	Rata-rata	Keterangan
1	Tampilan Media	1-4	4,50	Sangat Praktis
2	Penyajian media	5-12	4,50	Sangat Praktis
Jumlah		12	4,50	Sangat Praktis
Persentase				90%

Temuan ini juga sejalan/relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abna Hidayati, Alwen Benti dan Ulfa Rahmi (2017) uji coba lapangan yang terdiri dari tiga puluh orang guru paud yang ada di kecamatan Padang Utara dan Koto Tangah. Dengan hasil secara keseluruhan uji praktikalitas oleh guru paud terhadap produk pengembangan video pembelajaran karakter bagi anak usia dini sudah sangat praktis dengan nilai kepraktisan 3,54.

5. Hasil Produk Akhir

Akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah diperoleh hasil berupa produk media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk anak usia dini.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini merupakan salah satu jalan pemecahan masalah yang paling kongkrit dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran terutama saat proses pembelajaran. Media dalam Teknologi Pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, jika berbicara media pembelajaran maka juga berbicara tentang Teknologi Pendidikan.

Dalam Teknologi Pendidikan membahas mengenai teknologi pembelajaran. Pada hakikatnya teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin yang berkepentingan dengan pemecahan masalah belajar dengan berlandaskan pada serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai macam pendekatan. Masalah belajar itu terdapat dimana saja, pada siapa saja, kapan saja dan mengenai apa saja (Miarso, 2011).

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran Arda, Saehana, & Darsikin (dalam Nofri Hendri, 2015). Produk ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks. Selain itu produk ini juga akan sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku. Sejalan dengan penelitian Abna Hidayati (2018) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran memungkinkan penguasaan nilai-nilai karakter lebih tinggi dibandingkan dengan hanya menggunakan media gambar.

Produk multimedia pembelajaran ini dikembangkan untuk melihat apakah terdapat kelayakan pada pengembangan media sesuai dengan kriteria kelayakan media pada tema Binatang kelas B1 di taman kanak-kanak, serta apakah terdapat kelayakan dalam penggunaannya. Untuk menentukan kelayakan media pembelajaran ini perlu dilakukan proses validasi oleh ahli sebagai penilaian terhadap aspek yang ada pada produk. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli media yaitu dari dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, dan ahli materi dari guru yaitu wali kelas B1 di TK Islam Khaira Ummah. Setelah melalui tahap validasi, maka didapat revisi atau masukan untuk perbaikan produk. Proses validasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan produk dan mengisi angket yang telah dirancang. Sejalan dengan penelitian Firdaus (2018) data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran adalah berupa data kuantitatif/data angka dan data kualitatif/data saran terhadap produk media audio visual.

Hasil perolehan penilaian kesesuaian materi, pernyataan materi, keterbacaan dan efesien dari validator diperoleh skor yang mendominasi 4 dan 5. Hasil review guru TK untuk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate 9* pada anak usia dini diperoleh rata-rata dari validator sebesar 4,44. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah dikriteriakan "**sangat valid**".

Hasil *review* ahli media untuk tampilan media pembelajaran dari aspek media secara keseluruhan, diperoleh nilai yang mendominasi 5 dan 4. Hasil *review* ahli media setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran dari aspek media secara keseluruhan, diperoleh rata-rata validator I sebesar 4,63 dan validator II sebesar 4,70. Dari skor tersebut dapat disimpulkan bahwa media sudah dikriteriakan "**sangat valid**". Beberapa saran dan komentar dari ahli media yang telah didapatkan pada lembar penilaian dan masukkan-masukkan secara lisan maupun tulisan. Hasil *review* ujicoba setelah dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini dari aspek media secara keseluruhan, diperoleh rata-rata ujicoba I sebesar 4,50 dan ujicoba II sebesar 4,50. Dari skor tersebut dapat disimpulkan bahwa media sudah dikriteriakan "**sangat praktis**". Menurut Sudjana (2004) uji validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi, tujuan uji validitas adalah untuk mendapatkan kevalidan dan kesahihan informasi data yang diperoleh. Sedangkan uji praktikalitas merupakan suatu pengukuran/penilaian yang menunjukkan mudah atau tidak mudahnya suatu produk yang digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi dan Praktikalitas

	Validitas		Praktikalitas
	Materi	Media	
Nilai	4,44	4.67	4,50
Kategori	Sangat valid	Sangat valid	Sangat praktis

Dari penjabaran dan tabel diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* dalam penanaman nilai kemandirian anak usia dini sudah layak untuk

dikembangkan dan digunakan, sesuai dengan kriteria kelayakan media, serta layak digunakan pada materi tema binatang sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Nofri Hendri (2015) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia director salah satu media pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan multimedia interaktif ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna untuk memahami dan mengaplikasikannya.

Kesimpulan dan Saran

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 telah selesai dilakukan. Produk media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran menarik untuk anak usia dini.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate 9* dalam penanaman nilai kemandirian pada anak usia dini dikategorikan valid 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.
3. 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.

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 Rujukan

- Darma Wisada, Putu dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Educational Technology*. Vol. 3 (3) pp. 140-146
- Firdaus. 2018. Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Indonesian Journal of Science and Education*. 1(1), 17-29.
- Hidayati, Abna & Alwen Bentri. (2018). Implementasi Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Kota Padang.
- Hidayati, Abna dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Bagi Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) di Kota Padang.
- Hidayati, Abna. 2014. Desain Kurikulum Pendidikan Karkakter.
- Hidayati, Abna. 2013. Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sd Oleh Guru Agama Islam. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*
- Hendri, Nofri & Novrianti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Captivate 7.0* Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Jurnal Educative : Journal of Educational Studie*

-
- Hendri, Nofri & Novrianti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Autorun Pro Enterprise II pada Mata Kuliah Komputer Multimedia di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hendri, Nofri. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Director pada Mata Kuliah Komputer Multimedia Jurusan KTP FIP UNP. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan*.
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System*. 372(ICoET), 272–275.
- Miarso, Yusuf hadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Prenada Media Indonesia.
- Sudjana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Biru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.