

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEBAK  
GAMBAR PROFESI BERBASIS *ADOBE FLASH*  
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN  
INTELEKTUAL PADA ANAK KELOMPOK  
B TK ASTITI DHARMA DENPASAR  
TAHUN AJARAN 2019/2020**



**OLEH:  
PUTU AYU CINTYA PRATIWI  
NIM: 1611061020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEBAK  
GAMBAR PROFESI BERBASIS *ADOBE FLASH*  
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN  
INTELEKTUAL PADA ANAK KELOMPOK  
B TK ASTITI DHARMA DENPASAR  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**OLEH**  
**PUTU AYU CINTYA PRATIWI**  
**NIM 1611061020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2020**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**




Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A  
NIP. 19740520 200812 1 003

Dr. MG. Rini Kristiantari, M.Pd  
NIP. 19590321 198303 2 003

Skripsi oleh Putu Ayu Cintya Pratiwi telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 24 Juli 2020

Dewan Penguji,

  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19591231 198403 1 010

(Ketua)

  
Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd  
NIP. 19560520 198303 1 002

(Anggota)

  
Didith Pramuditva Ambara, S.Psi., M.A  
NIP. 197440520 200812 1 003

(Anggota)

  
Dr. MG. Rini Kristiantari, M.Pd  
NIP. 19590321 198303 2 003

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 9 Oktober 2020



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar Berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak kelompok B TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020” berserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudin ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap aslian karya saya ini.





## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada tuhan yang maha esa yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B Tk Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020”**. Ini bisa diselesaikan tepat waktu.

Penyusunan skripsi ini guna memenuhi syarat dalam mencapai gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan baik berupa moral dan materi dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan dengan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan program-program yang telah dilaksanakan di Undiksha.
2. Drs. I Ketut Gading, M.Psi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan legalitas penyusunan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan legalitas dan pengarahan dalam proses skripsi ini.
4. Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd, selaku Ketua UPBM PGSD dan PG PAUD UNDIKSHA di Denpasar yang telah banyak memberikan dukungan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan ketelitian dan kesabaran. Serta selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dr. MG. Rini Kristiantari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan ketelitian dan kesabaran. Serta selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terkait materi kepada penulis.
9. Bapak Made Putra, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta staf pegawai di lingkungan kampus PGSD dan PG PAUD Undiksha UPPBM Denpasar, yang telah banyak memberikan masukan dan saran serta nasehat dalam menyelesaikan studi ini.
11. Ni Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd, selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di TK Astiti Dharma Denpasar.
12. Seluruh Guru dan staf TK Astiti Dharma yang sudah membantu, memberi dukungan dan melancarkan kegiatan selama penelitian berlangsung.
13. Teman-teman untuk teman-teman saya Maria Anita Noli, dan Yashinta Nova Hastari dan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Denpasar angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sesuai harapan.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya dalam pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 17 Juli 2020

Penulis



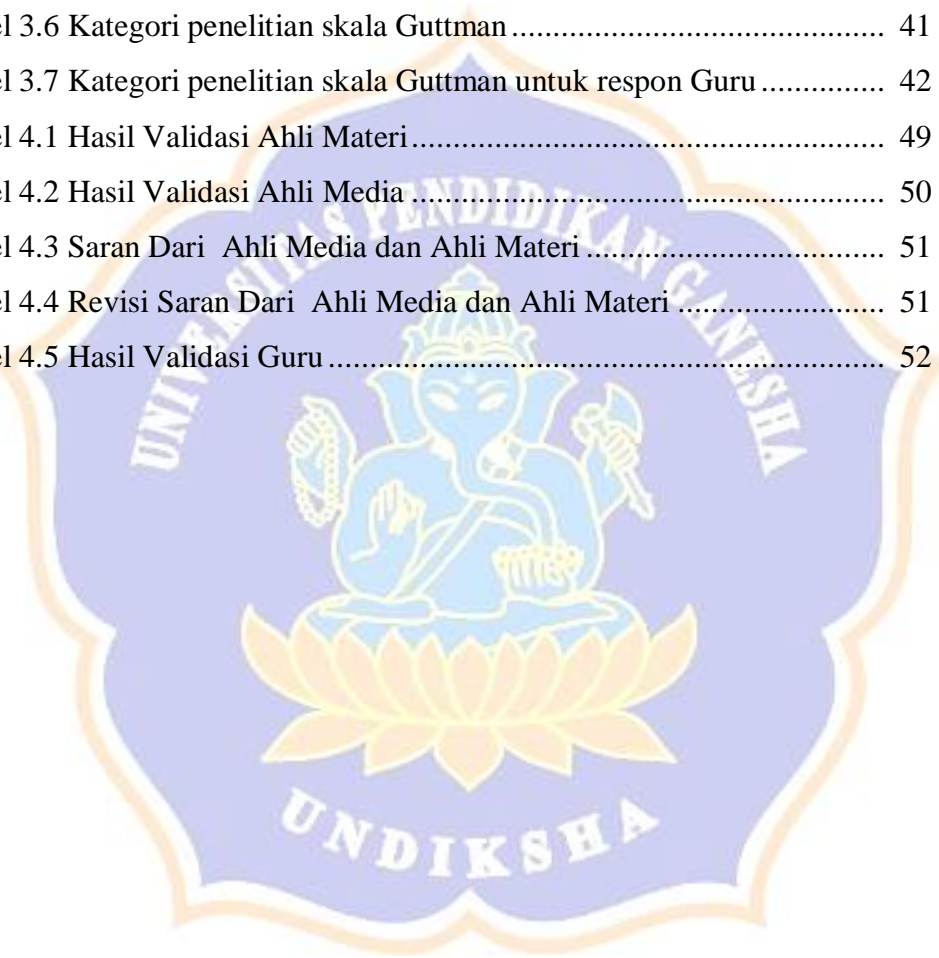
## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN ....	vi
ABSTRAK .....	vii
MOTTO .....	viii
KATA PERSEMBAHAN .....	ix
PRAKATA .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	4
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan.....	5
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.9 Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Kecerdasan Intelektual .....	10
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.3 <i>Adobe Flash</i> .....	17
2.4 Alat Permainan Edukatif .....	19

2.5 Permainan Tebak Gambar .....	20
2.6 Pengembangan Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe flash .....	23
2.7 Kajian Yang Relevan .....	25
2.8 Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Model Penelitian Pengembangan .....	28
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	29
3.3 Uji Coba Produk .....	32
3.3.1 Desain Uji Coba .....	32
3.3.2 Validator dan Subjek Uji Coba .....	33
3.3.3 Waktu dan tempat peneltian .....	33
3.3.4 Jenis Data .....	34
3.3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
3.3.6 Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.2 Pembahasan .....	52
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
5.1 Rangkuman .....	56
5.2 Kesimpulan .....	57
5.3 Saran .....	57
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>105</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>106</b>

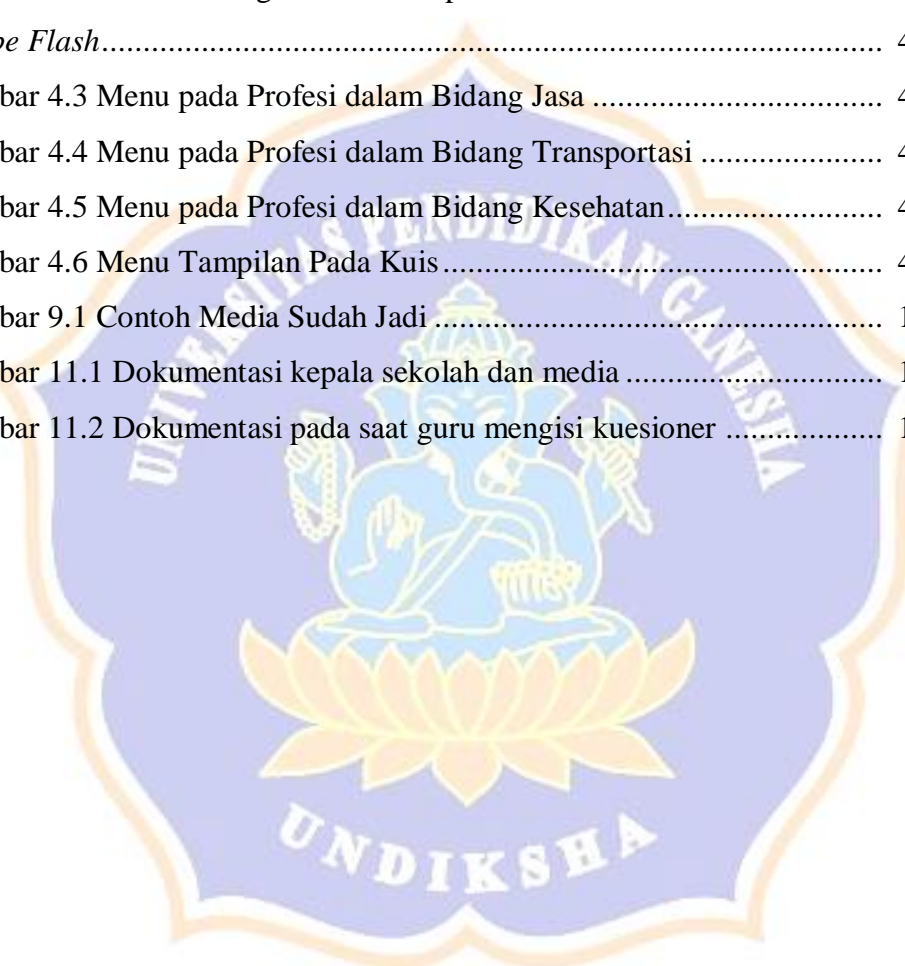
## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli materi.....	37
Tabel 3.2 kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media .....	37
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen penilaian ntuk guru .....	37
Tabel 3.4 Kategori Penelitian Skala Likert .....	39
Tabel 3.5 Kriteria kelayakan dari data angket ahli media dan ahli materi...	40
Tabel 3.6 Kategori penelitian skala Guttman .....	41
Tabel 3.7 Kategori penelitian skala Guttman untuk respon Guru .....	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	50
Tabel 4.3 Saran Dari Ahli Media dan Ahli Materi .....	51
Tabel 4.4 Revisi Saran Dari Ahli Media dan Ahli Materi .....	51
Tabel 4.5 Hasil Validasi Guru .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Skema prosedur penelitian pengembangan media permainan tebak gambar profesi berbasis <i>adobe flash</i> .....	30
Gambar 4.1 Menu Utama Permainan Tebak Gambar Berbasis <i>Adobe Flash</i> .....	46
Gambar 4.2 Menu Mengenal Profesi pada Permainan Tebak Gambar Berbasis <i>Adobe Flash</i> .....	47
Gambar 4.3 Menu pada Profesi dalam Bidang Jasa .....	47
Gambar 4.4 Menu pada Profesi dalam Bidang Transportasi .....	48
Gambar 4.5 Menu pada Profesi dalam Bidang Kesehatan.....	48
Gambar 4.6 Menu Tampilan Pada Kuis .....	49
Gambar 9.1 Contoh Media Sudah Jadi .....	100
Gambar 11.1 Dokumentasi kepala sekolah dan media .....	103
Gambar 11.2 Dokumentasi pada saat guru mengisi kuesioner .....	104



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01 Surat Pengantar Penyusunan Skripsi.....	64
Lampiran 02 Surat Ijin Penelitian TK Astiti Dharma.....	66
Lampiran 03 Surat Ijin Pengumpulan Data TK Astiti Dharma.....	67
Lampiran 04 Surat Uji Coba Instrumen Penelitian TK Astiti Dharma.....	68
Lampiran 05 Surat Keterangan Ahli Materi (judges) .....	69
Lampiran 06 Hasil Kuesioner Ahli Materi.....	70
Lampiran 07 Hasil Kuesioner Ahli Media .....	73
Lampiran 08 Hasil Kuesioner Guru.....	79
Lampiran 09 Buku Panduan Permainan Tebak Gambar Berbasis <i>Adobe flash</i> .....	97
Lampiran 10 Jadwal Penelitian .....	102
Lampiran 11 Dokumentasi .....	10





