

**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

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan pada TK Astiti Dharma Denpasar yaitu kecerdasan intelektual pada anak belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan karena media yang diterapkan oleh guru masih menggunakan media gambar. Proses pembelajaran pada TK tersebut masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat anak bosan dalam belajar dikelas. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan (1) untuk mengembangkan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak, (2) untuk mengetahui pendapat ahli media, ahli materi, dan respon guru terhadap media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak, (3) untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall yang memiliki 6 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. Subjek pada penelitian ini yaitu 6 orang guru kelompok B di TK Astiti Dharma Denpasar. Hasil dari validasi pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan guru di TK tersebut. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yaitu sebagai berikut. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase skor 80,00 % , menyatakan bahwa media ini layak. Hasil validasi ahli media dengan persentase skor 90,00 % termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil dari reponden 6 orang guru mendapatkan persentase skor 81,28 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil validasi dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media ini sudah layak digunakan untuk media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Dan dapat membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak.

Kata kunci : kecerdasan intelektual, media permainan tebak gambar profesi, *adobe flash*

Abstract

The problem found in Astiti Dharma Denpasar kindergarten is that intellectual intelligence in children has not developed properly. This is because the media applied by the teacher still uses image media. The learning process in kindergarten still uses the method of lectures so as to bore the child in class. This development research has the goal (1) to develop adobe flash-based professional image *guessing* game media to improve intellectual intelligence in children, (2) to know the opinions of media experts, materials experts, and teacher responses to *adobe flash-based image guessing* game media to improve intellectual intelligence in children, (3) to know the level of feasibility of *adobe flash-based professional image guessing* game media to improve intellectual intelligence in children. This development study uses borg and gall models that have 6 stages namely potential and problems, data collection, product design, desiain validation, product revision, and product trials. The subjects in this study were 6 teachers of group B at Astiti Dharma Denpasar Kindergarten. The results of validation in this study were conducted by material experts and media experts and teachers in the kindergarten. The validation results from media experts and material experts are as follows. validation results from material experts get a score percentage of 80.00 % , stating that this media is feasible. The validation results of media experts with a 90.00% score percentage fall into a very decent category. the result of reponden 6 teachers get a score percentage of 81.28 % and fall into the category is very feasible. from the results of validation and product trials it can be concluded that this media is already worth using for learning media in kindergarten. And it can help teachers in improving intellectual intelligence in children.

Keywords : *intellectual intelligence, media game guess pictureprofession, adobe flash*

