



LAMPIRAN

Lampiran 01 Surat Pengantar Penyusunan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan 196 Denpasar. Telepon: (0361) 720964

Laman: <http://undiksha.ac.id/>

SURAT PENGANTAR

No. 1166/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar (UP-PBM) Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

N a m a : Putu Ayu Cintya Pratiwi
 N I M : 1611061020
 Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Tebak gambar profesi Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019 / 2020

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 5 Juli 2020

Ketua UP-PBM Denpasar,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 19560520 198303 1002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
**UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan 196 Denpasar. Telepon: (0361) 720964

Laman: <http://undiksha.ac.id/>

SURAT PENGANTAR

No. 1167/UN48.10.6/KM/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar (UP-PBM) Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

N a m a	:	Putu Ayu Cintya Pratiwi
N I M	:	1611061020
Program Studi	:	Pendidikan Guru PAUD
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Permainan Tebak gambar profesi Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019 / 2020

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan validasi instrumen dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 5 Juli 2020

Ketua UP-PBM Denpasar,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP. 19560520 198303 1002

Lampiran 02 Surat Ijin Penelitian TK Astiti Dharma

**YAYASAN ASTITI DHARMA****“ TK.ASTITI DHARMA “**

Sekretariat : JL. Trenggana No.44 Penatih Denpasar Timur.

Tlp. 081337196826

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. Surat: 11/YAD/TKAD/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd
 Jabatan : Kepala TK Astiti Dharma

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Putu Ayu Cintya Pratiwi
 NIM : 1611061020
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : S-1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan penelitian 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”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 09 Juli 2020

Kepala TK Astiti Dharma

(Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd)

Lampiran 03 Surat Ijin Pengumpulan Data TK Astiti Dharma

**YAYASAN ASTITI DHARMA****" TK.ASTITI DHARMA "**

Sekretariat : JL. Trenggana No.44 Penatih Denpasar Timur.

Tlp. 081337196826

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. Surat: 11/YAD/TKAD/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Kepala TK Astiti Dharma

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Putu Ayu Cintya Pratiwi

NIM : 1611061020

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : S-1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Saya izinkan untuk melakukan pengumpulan data di TK Astiti Dharma pada bulan juli 2020 sehubungan dengan penelitian skripsi yang dilaksankannya.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 09 Juli 2020

Kepala TK Astiti Dharma

(Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd)

Lampiran 04 Surat Uji Coba Instrumen Penelitian TK Astiti Dharma



YAYASAN ASTITI DHARMA
" TK.ASTITI DHARMA "

Sekretariat : JL. Trenggana No.44 Penatih Denpasar Timur.
 Tlp. 081337196826

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. Surat: 11/YAD/TKAD/VI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd

Jabatan : Kepala TK Astiti Dharma

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Putu Ayu Cintya Pratiwi

NIM : 1611061020

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : S-I PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melaksanakan uji coba instrumen kepada Guru pada tanggal 09 juli 2020 untuk kepentingan penelitian (pengumpulan data) di TK TK Astiti Dharma

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 09 Juli 2020

Kepala TK Astiti Dharma

(Ketut Dewi Handayani, S.Pd.,M.Pd)

Lampiran 05 Surat Keterangan Ahli Materi (judges)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog

NIP : 19820623 201212 2 002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Putu Ayu Cintya Pratiwi

NIM : 1611061020

Jurusan : Pendidikan Dasar

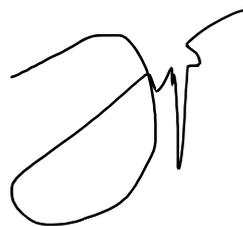
Program Studi : S1 PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan uji ahli instrument penilaian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020” dan dinyatakan telah layak.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.

Denpasar, 16 juli 2020

Judges,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog
NIP. 19820623 201212 2 002

Lampiran 06 Hasil Kuesioner Ahli Materi

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA *ADOBE FLASH***

Nama : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek isi materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli materi akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas materi media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli materi sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai.		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami.		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten.		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik.		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak.		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan.		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru.		✓			
Jumlah		36				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

“Media ini sesuai dengan kebutuhan anak dalam belajar daring ataupun dalam mengenal teknologi. Namun demikian, durasi anak berinteraksi dengan media elektronik memang perlu dibatasi, untuk meminimalkan dampak negative yang mungkin timbul.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

“Perhatikan konten berupa gambar, perlu yang lebih tepat usia, terutama untuk AUD. Peneliti juga perlu mengupayakan untuk menghindari penggunaan tokoh-tokoh yang identik dengan kekerasan, agresivitas, perkelahian, ataupun hal-hal sensitive lainnya”.

Denpasar, 16 Juli 2020



(Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog)



Lampiran 07 Hasil Kuesioner Ahli Media

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama : Drs. Made Putra, M. Pd.

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli media akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan Tebak Gambar Profesi berbasis Adobe Flash ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media jelas.	✓				
2	Suara narasi pada media jelas.		✓			
3	Media dapat menarik perhatian anak.	✓				
4	Media mudah digunakan.	✓				
5	Media ini tidak lambat pada saat digunakan.		✓			
6	Media yang dikembangkan kreatif.		✓			
7	Tampilan layar memiliki kualitas baik.	✓				
8	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas.	✓				
9	Ketepatan dalam memilih gambar animasi.		✓			
Jumlah						

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

Permainan sudah baik tetapi tulisan dalam media kurang besar

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

Lebih baik untuk tulisan yang digunakan agar terlihat jelas pada tampilan



Denpasar, 3 Juli 2020

Drs. Made Pectra, M.Pd

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama : Ketur Dewi Handayani, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli media akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan Tebak Gambar Profesi berbasis Adobe Flash ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

4. Bapak/Ibu selaku ahli media dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Petunjuk penggunaan media jelas.		✓			
2	Suara narasi pada media jelas.		✓			
3	Media dapat menarik perhatian anak.	✓				
4	Media mudah digunakan.		✓			
5	Media ini tidak lambat pada saat digunakan.	✓				
6	Media yang dikembangkan kreatif.	✓				
7	Tampilan layar memiliki kualitas baik.	✓				
8	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas		✓			
9	Ketepatan dalam memilih gambar animasi.		✓			
Jumlah		40				

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai pengkaji media pengembangan ini mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

Sangat Baik karena memudahkan anak memahami tentang Profesi - Profesi yang ada disekitarnya

2. Saran

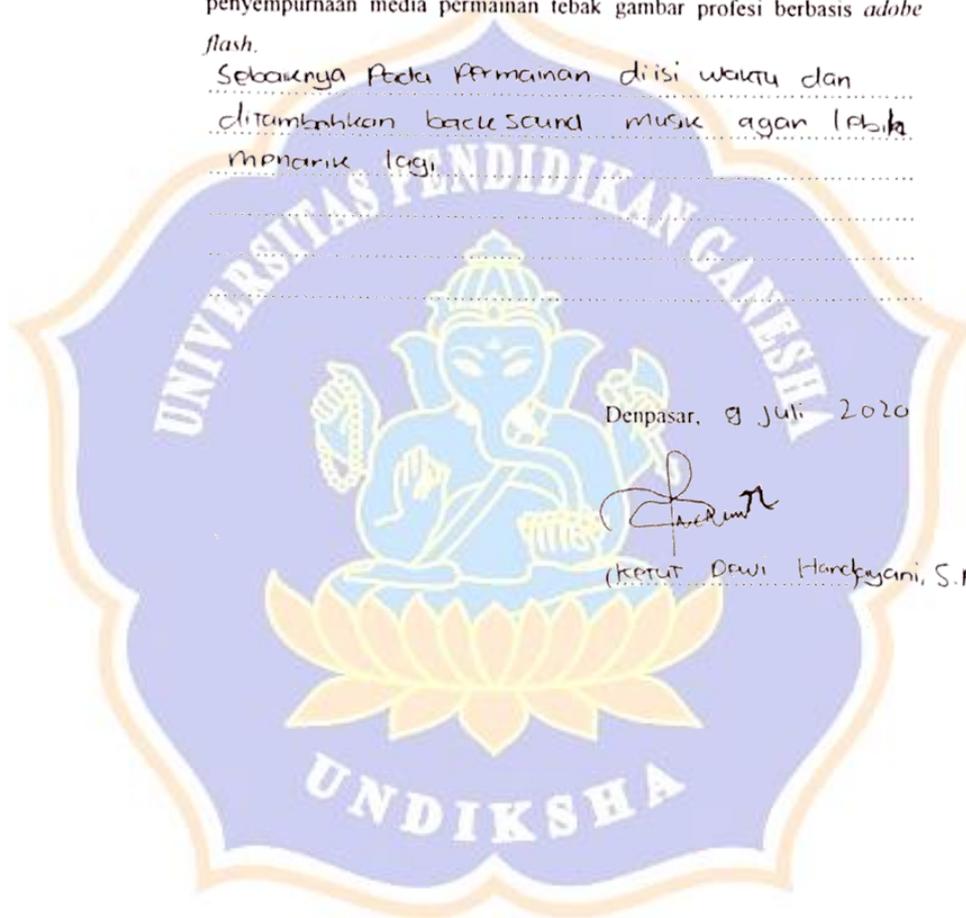
Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*.

Sebaiknya pada permainan diisi waktu dan ditambahkan back sound musik agar lebih menarik lagi.

Denpasar, 8 Juli 2020



(Ketut Dewi Handayani, S.Pd., M.Pd)



Lampiran 08 Hasil Kuesioner Guru

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama : Ni Komang Widya Kusuma Dewi S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media
 2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini.
 3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.
- Keterangan Skala:
- | | |
|---------------------|-----|
| Sangat setuju | : 5 |
| Setuju | : 4 |
| Kurang setuju | : 3 |
| Tidak setuju | : 2 |
| Sangat tidak setuju | : 1 |
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai.		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami.		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten.		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak.		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru.		✓			
10	Petunjuk penggunaan media jelas		✓			
11	Suara narasi pada media jelas		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak.		✓			
13	Media mudah digunakan		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat di gunakan		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul		✓			
16	Tampilan layar memiliki kualitas baik.		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi.		✓			
Jumlah			72			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astiti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash.

Menurut saya media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash sangat baik di terapkan di sekolah karena memudahkan anak memahami tentang profesi yang ada di sekitarnya.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash

Saran saya sebaiknya media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash, guru lebih memperhatikan anak karena bagaimanapun media nyata lebih bagus dari gambar.

Denpasar, 9. juli 2020


(Ni Komang Widya Kusuma Dewi)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama : Kodak Mena Sinta Dewi, S. Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
 2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini.
 3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.
- Keterangan Skala:
- | | |
|---------------------|-----|
| Sangat setuju | : 5 |
| Setuju | : 4 |
| Kurang setuju | : 3 |
| Tidak setuju | : 2 |
| Sangat tidak setuju | : 1 |
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai.		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami.		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten.	✓				
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik.		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak.		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan.		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru.	✓				
10	Petunjuk penggunaan media jelas.	✓				
11	Suara narasi pada media jelas.		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak.		✓			
13	Media mudah digunakan.		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat di gunakan.		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul.		✓			
16	Tampilan layar memiliki kualitas baik.		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas.		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi.		✓			
Jumlah			75			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astuti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash.

Permainan ini dapat menarik perhatian anak

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash.

Perlu ditingkatkan lagi dalam pembuatan media

UNDIKSHA Denpasar, 09 Juli 2020

Munt

(Kadek Maya Smita Dewi, S.Pd)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama : Nr. Made Noviyanti S. Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
 2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini.
 3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.
- | | |
|---------------------|---|
| Keterangan Skala | |
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Kurang setuju | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai.		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami.		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten.		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik.		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak.		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan.		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru.		✓			
10	Petunjuk penggunaan media jelas.		✓			
11	Suara narasi pada media jelas.		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak.		✓			
13	Media mudah digunakan.		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat digunakan.		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul.		✓			
16	Tampilan layar memiliki kualitas baik.		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas.		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi.		✓			
	Jumlah		72			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astiti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*.

Saya setuju karena dapat menarik perhatian anak serta dapat mengenal keprofesian tentang anak dan anak juga mampu mengingat informasi yang sudah ditayangkan

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*

Saran saya sebaiknya media permainan tebak gambar, guru lebih memperhatikan anak karna bagaimanapun media nyata lebih bagus dari gambar

Denpasar, 09 Juli 2020



Ni Made Noviyanti, S.Pd.

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama Ni Komang Ayu Ningsih, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media
 2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini
 3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.
- Keterangan Skala:
- | | |
|---------------------|---|
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Kurang setuju | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |
4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru		✓			
10	Petunjuk penggunaan media jelas		✓			
11	Suara narasi pada media jelas		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak		✓			
13	Media mudah digunakan		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat di gunakan		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul		✓			
16	Tampilan layar memiliki kualitas baik		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi		✓			
Jumlah			72			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astuti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*.

Menurut saya media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash sangat baik diterapkan di sekolah karena memudahkan anak memahami tentang profesi - profesi yang ada disekitarnya

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*.

Saran saya, sebaiknya dalam penerapannya guru harus memperhatikan setiap anak karena setiap anak memiliki konsentrasi yang berbeda - beda.

Denpasar,

9 Juli 2020

Ni Komang Ayu Ningsih, S.P

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA *ADOBE FLASH***

Nama : Ni Komang Ari Astriani, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai.		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.	✓				
4	Materi yang disajikan konsisten		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik	✓				
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak	✓				
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan	✓				
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru		✓			
10	Petunjuk penggunaan media jelas.		✓			
11	Suara narasi pada media jelas.		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak		✓			
13	Media mudah digunakan		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat di gunakan		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul		✓			
16	Lampiran layar memiliki kualitas baik.		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas.		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi		✓			
Jumlah			76			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astiti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*.

Media yang dikembangkan sudah menarik

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media *adobe flash*.

Media ini perlu dikembangkan lagi dan lebih ditingkatkan lagi

Denpasar, 9 Juli 2020

(s. Kemang Ari Astuti, S.Pd)

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN TEBAK GAMBAR PROFESI
MENGUNAKAN MEDIA ADOBE FLASH**

Nama Mi Luh Made Suryawati s.pd

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini dibuat agar dapat mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru tentang produk media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Ajaran 2019/2020. Lembar kuesioner ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek materi pada media.
2. Dari pendapat, kritik, saran dan penilaian dari Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma akan sangat membantu dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas media pembelajaran media permainan tebak gambar profesi berbasis Adobe Flash ini.
3. Sehubungan dengan hal ini dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dan lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka. Pada kuesioner ini Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi nilai dan memberikan pendapatnya pada semua pertanyaan yang ada dalam kuesioner ini dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala

Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

4. Bapak/Ibu selaku guru di TK Astiti Dharma dapat mengisi komentar pada kolom komentar yang sudah disediakan. Terimakasih karena Bapak/Ibu selaku ahli media sudah bersedia dalam mengisi kuesioner ini.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Materi dengan Kompetensi Dasar sudah sesuai		✓			
2	Menggunakan kalimat yang jelas dan bahasa mudah dipahami		✓			
3	Materi yang dijelaskan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual		✓			
4	Materi yang disajikan konsisten		✓			
5	Materi yang ditampilkan jelas dan sefesifik.		✓			
6	Materi yang dijelaskan memiliki kualitas yang baik		✓			
7	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan anak		✓			
8	Materi yang dijelaskan sesuai dengan animasi yang digunakan		✓			
9	Materi yang disampaikan bermanfaat bagi anak dan guru		✓			
10	Petunjuk penggunaan media jelas		✓			
11	Suara narasi pada media jelas		✓			
12	Media dapat menarik perhatian anak		✓			
13	Media mudah digunakan		✓			
14	Media ini tidak lambat pada saat di gunakan		✓			
15	Media yang dikembangkan kreatif, dan unggul		✓			
16	Tampilan layar memiliki kualitas baik		✓			
17	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas		✓			
18	Ketepatan dalam memilih gambar animasi		✓			
Jumlah			72			

Komentar dan saran :

1. Komentar

Berikanlah komentar dan tanggapan anda sebagai guru di TK Astiti Dharma mengenai media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash.

Saya setuju karena dapat menarik perhatian anak serta dapat mengenal keprofesionalitas tentang anak dan anak juga mampu mengingat informasi yang sudah di layangkan.

2. Saran

Kemukakanlah saran anda yang dapat digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan media permainan tebak gambar profesi berbasis media adobe flash.

Saran saya sebaiknya media permainan tebak gambar, guru lebih memperhatikan anak karena bagaimanapun media nyata lebih bagus dari gambar.

Denpasar, 9 Juli 2020



(Hiluh Md. Suryawati, SPd.)

Panduan Permainan Tebak Gambar Profesi Menggunakan Media Adobe Flash

A. Kecerdasan Intelektual

Menurut Sabiq dan Millah (2016) kecerdasan intelektual pada anak usia dini bisa di kembangkan dengan dilatih agar semakin maju. Cara mengasah kecerdasan intelektual pada anak yaitu dari segi linguistik guru dapat melakukan pengembangan bahasa baik melalui tulis maupun lisan. Kemampuan berbicara pada anak bisa di lihat dari cara anak tersebut membaca suatu buku cerita bergambar. Secara logika dapat di gunakan dengan cara mengajarkan berhitung, mengurutkan bilangan, dan melakukan permainan - permainan yang mempunyai pola dan lain sebagainya.

Menurut Ayu (2018) adapun faktor yang mempengaruhi kecerdasan intelektual yaitu sebagai berikut:

1. Pembawaan yaitu sifat dan ciri-ciri seseorang di bawa dari sejak kecil. batas kemampuannya dalam memecahkan masalah yaitu dari pembawaan kita sendiri. baik orang yang pintar atau bodoh dan menerima latihan yang sama tetapi hasilnya tetap akan berbeda.
2. Kematangan yaitu setiap manusia pasti mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Kematangan akan terjadi apabila semua organ seorang sudah di jalankan sesuai fungsinya masing – masing. Anak usia dini belum bisa dalam menjawab soal – soal karena organ dan fungsi jiwanya belum matang. kematangan sangat berkaitan dengan umur.
3. Pembentukan yaitu suatu keadaan yang di luar dari diri seorang. Pembentukan ada dua yaitu yang dilakukan di sekolah dan di lingkungan sekitar.

4. Minat dan pembawaan yang khas yaitu seseorang mampu berinteraksi dengan dunia luar.
5. Kebebasan yaitu seseorang bebas dalam memilih metode untuk memecahkan masalahnya dan mengembangkan cara berpikirnya dengan cepat dan yang dianggap akurat. Keterbelakangan dan pncekangan dapat mempengaruhi intelektual seseorang.

Menurut Latifah (2018) kecerdasan intelektual memiliki tiga aspek

1. Kemampuan memecahkan masalah

Memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapi dan dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah.

2. Intelegensi Verbal

Dapat menunjukan rasa ingin tahu dan memiliki kosa kata yang baik.

3. Intelegensi Praktis

Memiliki minat untuk mengenal dunia luar, dan dapat mengetahui situasi yang di hadapi, memiliki cara untuk meraih tujuan yang akan dicapai .

Menurut Difa (2018) Adapun indikator dari kecerdasan intelektual yaitu sebagai

berikut :

1. Kemampuan verbal adalah suatu kemampuan memahami dan menalar di bidang bahasa.
2. Kemampuan numerik kemampuan memahami dan menalar di bidang angka.

3. Dapat mengamati suatu dengan cepat dan menyimpulkan apa yang telah diamati
4. Mudah mengingat suatu objek dengan cepat dan tepat.
5. Memiliki imajinasi yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide tertentu yang memiliki manfaat dan nyata.

B. Pengertian permainan tebak gambar profesi menggunakan media *adobe flash*

Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang dapat mengasah otak anak dalam memecahkan suatu masalah. Di sini peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media permainan tebak gambar profesi menggunakan media *adobe flash*. Tujuan dari permainan ini selain mengenalkan profesi kepada anak, anak juga mampu mengingat informasi yang sudah ditayangkan pada penjelasan sebelumnya. Permainan ini berisi kuis yaitu kuis tebak gambar di sini anak dapat melatih kemampuan mengingat dan berpikir. Permainan ini juga dapat meningkatkan kecerdasan intelektual anak karena kecerdasan intelektual merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir untuk menghadapi suatu masalah.

Alat dan Bahan Permainan Merancang Gambar

1. Aplikasi *Adobe Flash*
2. Aplikasi *Colerdraw*
3. Aplikasi *Photoshop*

C. Tahap Pembuatan Permainan Tebak Gambar Profesi Menggunakan Media *Adobe Flash* yang dapat meningkatkan Kecerdasan Intelektual anak usia dini

1. Pertama membuat scene menu awal dimana nantinya pada scene ini berisikan menu mengenal profesi dan menu kuis. Gambar yang ada dalam permainan diedit menggunakan coreldraw dan photoshop.
2. Selanjutnya pada scene profesi terdapat 3 menu yaitu menu jasa, transportasi dan Kesehatan dimana pada masing – masing menu berisikan 3 jenis profesi. Gambar permainan diedit menggunakan coreldraw dan photoshop.
3. Selanjutnya masuk ke menu jasa terdapat 3 profesi jasa yaitu polisi, tentara dan guru dimana nanti ketika mengarahkan kursor ke salah satu menu tersebut akan mengeluarkan suara nama menu tersebut contohnya Ketika mengarahkan kursor kemenu polisi nanti akan berbunyi suara polisi. Gambar permainan diedit menggunakan coreldraw dan photoshop.
4. Pada menu di awal ada 2 menu yaitu menu mengenal profesi dan kuis Ketika mengklik menu kuis nantinya akan berisikan soal menbak salah satu gambar profesi jika menjawab benar satu soal bernilai 20 yang dimana di menu kuis ini berisikan 5 buah soalnya jadi total nilai yang bisa didapatkan adalah 100. Gambar animasi di edit dengan coreldraw dan photoshop.



Gambar 9.1
Contoh media sudah jadi

D. Cara Bermain Permainan Tebak Gambar Profesi Menggunakan Media *Adobe Flash* yang dapat meningkatkan Kecerdasan Intelektual anak usia dini.

1. Pertama guru membuka menu awal dan disana terdapat 2 pilihan menu yaitu mengenal profesi dan kuis.
2. Kedua guru dapat memilih menu mengenal profesi terlebih dahulu sebelum kuis agar dapat menjelaskan materi tentang profesi.
3. Setelah menjelaskan materi, guru dapat mengklik tombol kembali sehingga bertemu dengan menu awal.
4. Guru dapat menjelaskan peraturan permainan .
5. Setelah menjelaskan peraturan permainan guru dapat memulai permainan tersebut.
6. Setelah itu guru dapat mengklik menu kuis untuk memulai permainan tebak gambar.
7. Anak yang bisa menjawab semua soal maka anak akan mendapat nilai 100

E. Evaluasi permainan Tebak Gambar Profesi Menggunakan Media *Adobe Flash* yang dapat meningkatkan Kecerdasan Intelektual anak usia dini.

1. Dengan permainan ini maka anak dapat melatih kemampuan berpikirnya
2. Dengan permainan ini anak dapat memecahkan masalahnya sendiri.
3. Dengan permainan ini anak menjadi lebih gengan dalam belajar di kelas.
4. Guru akan lebih mudah membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

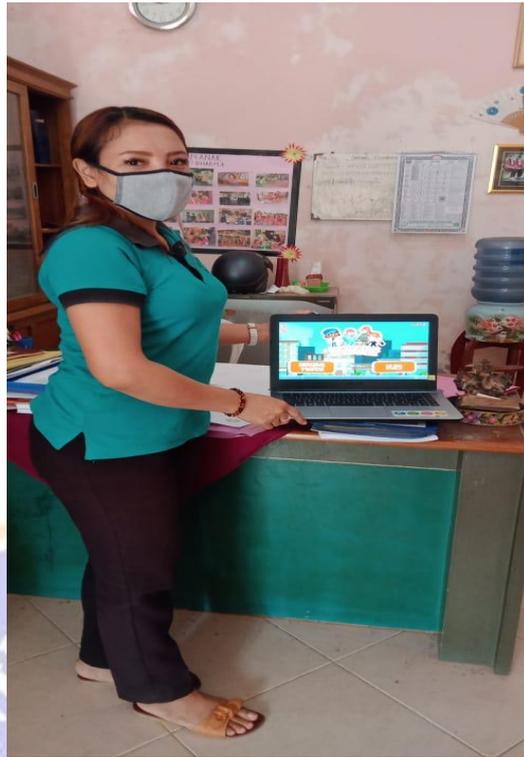
Lampiran 10 Jadwal Penelitian

Jadwal Waktu Penelitian

Kegiatan	WAKTU DALAM BULAN DAN TAHUN											
	TAHUN 2019-2020											
	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pengajuan judul	■											
Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■							
Seminar Proposal					■							
Perbaikan Proposal					■							
Pelaksanaan Penelitian								■	■	■		
Analisis Data								■	■	■		
Penulisan Laporan									■	■	■	
Ujian Skripsi										■	■	
Laporan selesai/Revisi											■	

Sumber : Rencana Penelitian (2020)

Lampiran 11 Dokumentasi

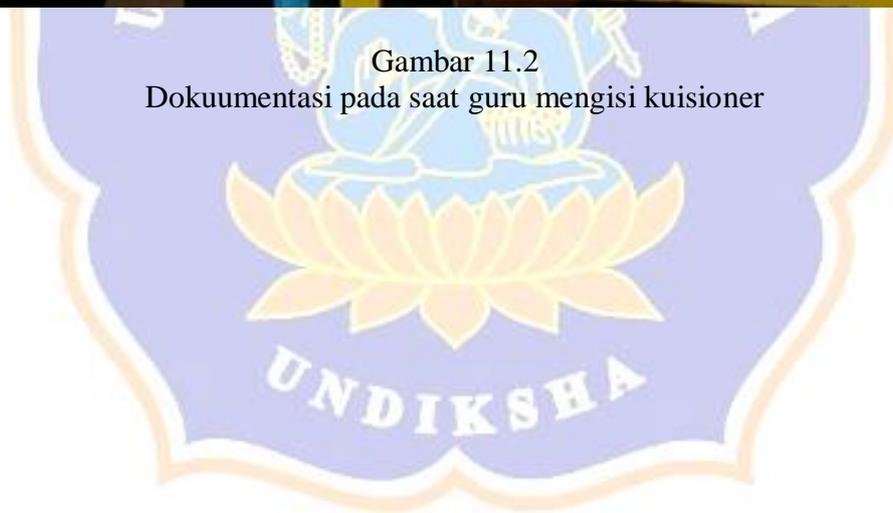


Gambar 11.1
Dokumentasi kepala sekolah dan media





Gambar 11.2
Dokumentasi pada saat guru mengisi kuisisioner



RIWAYAT HIDUP



Putu Ayu Cintya Pratiwi, lahir di Denpasar pada tanggal 29 oktober 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Made Suridana dan Ibu A.A.Ayu Asih Eriani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Penulis beralamat di Jl Siulan, Gg sekar sari VIII no:8 Kecamatan Penatih Dangin Puri, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD 4 Penatih dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Widya Sakti Denpasar lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016 penulis lulus SMA Negeri 6 Denpasar dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Mulai tahun 2016 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha.



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.

