

MENINGKATKAN KECERDASAN INTELEKTUAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN TEBAK GAMBAR PROFESI BERBASIS ADOBE FLASH

Putu Ayu Cintya Pratiwi¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia
email: putuayucintyapратиwi@gmail.com

Abstrak

Banyak guru yang kurang kreatif dalam mengajar di kelas sehingga menciptakan suasana belajar yang tidak menyenangkan. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis pengembangan media dan kelayakan permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan 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. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Subjek pada penelitian ini yaitu 1 orang ahli materi pelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, dan 6 orang responden untuk uji coba produk. Objek penelitian ini adalah media permainan tebak gambar. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yaitu validasi dari ahli media ahli materi mendapatkan persentase 80,00 % (baik). Validasi ahli media pelajaran mendapatkan persentase 90,00% (sangat baik). Hasil dari reponden 6 orang guru mendapatkan persentase skor 81,28 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kecerdasan Intelektual, Tebak Gambar

Abstract

Many teachers are less creative in teaching in class, which creates an unpleasant learning atmosphere. This results in students feeling bored in learning. This study aims to develop and analyze of media and the feasibility of adobe flash based professional picture guessing games to improve intellectual intelligence in children. This type of research is development research using a model. Borg and Gall have 6 stages, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, product revision, and product testing. The techniques used to collect data were observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. The subjects in this study were 1 subject matter expert, 1 instructional media expert, and 6 respondents for product testing. The object of this research is the image guessing game media. The data analysis technique used in this research is quantitative and qualitative data analysis. The result of the research is the validation of the media expert and the material expert, getting a percentage of 80.00% (good). The validation of the subject media expert got a percentage of 90.00% (very good). The results of the 6 respondents' respondents got a percentage score of 81.28% and were included in the very feasible category. So, it can be concluded that the adobe flash based professional image guessing game media is feasible to be applied in the learning process.

Keywords: Intellectual Intelligence, Guess the Picture

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Manurung, Wulan, & Purwanto, 2021; Marwiyati & Istiningsih, 2021). Pendidikan anak usia dini juga mengajarkan anak untuk mengenal lingkungan sekitar (Mardiyah, Yulianingsih, & Putri, 2021; Wisnu & Komang, 2019). Melalui proses pendidikan maka kecerdasan intelektual siswa akan meningkat.

Kecerdasan intelektual merupakan kemampuan berpikir rasional dan dapat menghadapi lingkungannya secara efektif (Astuti, Sugiharto, & Kurniawan, 2019; Ladjar, Juliantine, & Mulyana, 2018; Za'im, 2016). Setiap anak memiliki kecerdasan masing-masing. Kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak adalah berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh oleh stimulasi dari sejak dini. Salah satu kecerdasan yang dimiliki anak adalah kecerdasan intelektual. Kecerdasan intelektual yaitu kecerdasan kognitif yang dimiliki individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang di alami. Kecerdasan intelektual yaitu seperti berpikir, menalar, serta memecahkan masalah (Ratnadi, 2017; Sari, Koto, & Sakti, 2019). Kecerdasan ini dapat memperlihatkan kemampuan berpikir seseorang dan menemukan fakta akurat serta menerima konsekuensi dari keputusan yang ada (Nuraini, 2017; Said & Rahmawati, 2018). Pembelajaran yang didapatkan di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada siswa.

Namun kenyataannya masih banyak kecerdasan intelektual siswa yang rendah (Herlina & Suwatno, 2018a; Nuryati, 2017). Rendahnya kecerdasan intelektual disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya yaitu pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Permasalahan ini juga terjadi pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Astiti Dharma Denpasar, ditemukan permasalahan yaitu dalam proses belajar mengajar di kelas masih monoton yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang di gunakan tidak dapat menarik perhatian anak sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi tidak menyenangkan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut berdampak pada banyak anak yang memiliki kemampuan berpikir masih kurang. Hal tersebut juga dikarenakan anak malas dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang monoton. Anak merasa bosan pada saat proses pembelajaran mengenal profesi hal ini di sebabkan guru masih menggunakan media gambar dan metode ceramah yang tidak menarik bagi anak, anak juga kurang mampu dalam memecahkan masalah yang di hadapinya. suasana kelas pada saat proses pembelajaran menjadi gaduh ketika pembelajaran yang berlangsung tidak menyenangkan dan dapat kecerdasan intelektual pada anak tidak meningkat sesuai dengan yang ingin di capai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu solusi untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar yaitu penggunaan media pembelajaran. media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati, 2020; Qumillaila, Susanti, & Zulfiani, 2017; Yusnia, 2019). Media merupakan suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari seorang sumber informasi terhadap penerima informasi. Manfaat media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar yaitu materi yang disampaikan seragam, lebih menyenangkan, interaktif, mengefisienkan waktu, peningkatnya kualitas belajar mengajar, pembelajaran monoton, perilaku positif siswa kepada pembelajaran (Gunawan, Sahidu, Harjono, & Suranti, 2017; Puspitorini, Subali, & Jumadi, 2014; Sunismi, 2015). Fungsi media pembelajaran juga sebagai sebagai alat bantu yang di gunakan oleh guru untuk proses belajar mengajar di kelas. Beberapa fungsi media pembelajaran yaitu 1). Fungsi Atensi yaitu dapat menarik perhatian siswa dan dapat mengarahkan siswa pada materi pembelajaran dengan berbantuan media gambar sehingga siswa dapat mengingat isi pembelajaran yang di berikan guru. 2) fungsi afektif yaitu menggunakan teks bergambar dan dapat menimbulkan emosi dan perilaku siswa. 3) fungsi kognitif yaitu mengingat kembali informasi yang di berikan. fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa

yang lambat memahami proses pembelajaran yang menggunakan teks (Asmariyani, 2016; Liyana & Kurniawan, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar melalui permainan edukatif.

Permainan Edukatif merupakan kegiatan yang membuat anak senang dalam belajar dan dapat menjadi media pembelajaran yang bersifat mendidik (Gustiana & Puspita, 2020; Nityanasari, 2020). Bermain adalah suatu hal yang sangat disukai oleh anak, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak. Dengan bermain anak juga dapat mengasah kemampuan berpikirnya (Perdina, Safrina, & Sumadi, 2019; Swastrini, Antara, & Tirtayani, 2016). Permainan yang bisa digunakan yaitu permainan edukasi agar anak bisa belajar sambil bermain. Permainan edukasi lebih baik dari pembelajaran konvensional dalam berbagai aspek. Permainan merupakan sesuatu yang sangat disukai oleh anak, termasuk juga dalam proses belajar anak akan merasa bosan jika pembelajaran dilakukan dengan media yang monoton (Nurani & Mayangasri, 2017; Puspitasari & Murda, 2018). Bermain dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik, dan bahasa.

Permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir pada anak yaitu permainan tebak gambar profesi. Permainan tebak gambar yaitu permainan yang mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan seperti gambar yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Akbar, 2015; Suaeb, Degeng, & Amirudin, 2017). Permainan tebak gambar ini berarti suatu permainan yang membuat pemainnya menerka-nerka maksud dari suatu gambar. Permainan tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak dan dapat memperkenalkan berbagai macam profesi pada anak. Permainan tebak gambar yang akan dikembangkan diberi nama permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*. Media dibuat menarik dengan animasi aman untuk dilihat oleh anak usia dini, permainan ini dimainkan dengan menggunakan LCD dan Laptop yang akan ditayangkan di depan kelas. Permainan ini memiliki tujuan untuk membuat anak mengingat dan berpikir dalam menjawab permainan tebak gambar profesi ini. Cara Bermain Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis *Adobe Flash* yang dapat meningkatkan Kecerdasan Intelektual anak usia dini. Pertama guru membuka menu awal dan disana terdapat 2 pilihan menu yaitu mengenal profesi dan kuis. Kedua guru dapat memilih menu mengenal profesi terlebih dahulu sebelum kuis agar dapat menjelaskan materi tentang profesi. Setelah menjelaskan materi, guru dapat mengklik tombol kembali sehingga bertemu dengan menu awal. Setelah itu guru dapat mengklik menu kuis untuk memulai permainan tebak gambar. Guru dapat menjelaskan peraturan permainan. Aturannya adalah anak dipanggil untuk kedepan kelas dan menjawab kuis yang ditayangkan. Setelah menjelaskan peraturan guru dapat memulai kuis tersebut. Jika anak bisa menjawab kuis maka akan mendapat nilai score 20.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan daya ingat pada anak, hal ini disebabkan karena anak mengingat apa yang sudah dilihat sebelumnya (Fransisca & Isak, 2016). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa permainan tebak gambar menggunakan *flip chart* sangat baik digunakan pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual dan spasial karena dengan permainan tebak gambar menggunakan *flip chart* ini dapat membuat kemampuan visual dan spasial pada anak meningkat (Ningsi & Salwiah, 2018).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, belum adanya kajian mengenai media permainan tebak gambar untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menganalisis pengembangan media dan kelayakan permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak. Penelitian ini akan mengembangkan media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash*. 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 disinilah anak dapat melatih kemampuan mengingat dan berpikir. Diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan intelektual anak karena kecerdasan intelektual merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir untuk menghadapi suatu masalah.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tertentu. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development) yang dapat menghasilkan suatu produk baru. Metode Borg and Gall dalam penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu dalam bidang pendidikan. Model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 6 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk.

Waktu dan Tempat Penelitian penelitian ini akan dilakukan pada minggu kedua pada bulan juli 2020 dan lokasi penelitiannya dilakukan di TK Astiti Dharma. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan pada analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam memperoleh data yang dipakai untuk analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran maka dapat dilakukan observasi. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah kuesioner. Angket adalah daftar pertanyaan tertulis dan memiliki sifat wajib ditanggapi dari responden, penelitian ini menggunakan angket tertutup yang sudah disediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang ada pada angket. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak maka dapat disusun instrument berupa angket. aspek dan kriteria disesuaikan pada spesifikasi produk yang diharapkan. Instrumen berupa angket yang sudah di validasi oleh ahli.

Pada tahap pertama, media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* akan dinilai terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji coba dengan subjek penelitian, revisi produk Pada tahap ini peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual anak dan dapat diperbaiki oleh peneliti serta diuji cobakan kembali, uji coba produk Pada tahap ini di uji coba kepada guru mengenai media tebak gambar profesi ini, kemudian guru akan memberikan saran dan komentar terhadap media merancang gambar tersebut. Uji coba produk suatu alat untuk mengumpulkan data yang dipakai sebagai dasar pada ketetapan kelayakan produk yang dihasilkan pada penelitian ini. Desain uji coba datanya diperoleh melalui ahli materi, ahli media, dan guru maka data yang didapat tersebut akan diolah agar mendapat informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan agar peneliti dapat merevisi sesuai dengan komentar dan saran yang digunakan sehingga media yang dikembangkan tersebut layak digunakan dalam meningkatkan kecerdasan intelektual anak.

Jenis data data yang dipakai pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. data diperoleh melalui hasil penilaian angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran, dan tanggapan dari guru, data kualitatif memiliki kriteria sebagai berikut yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dan memberikan tanda *check list* (✓) pada nilai dari setiap semua kriteria. Data kualitatif bisa didapat dari data tanggapan guru dan pilihan jawabannya "ya" dan "tidak" yang dapat diisi dengan tanda centang *check list* (✓) pada setiap kriteria, data kuantitatif yaitu skor yang didapat oleh penilaian dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif Dari data hasil angket yang di uji oleh ahli media, ahli materi, dan guru yang didapat melalui data kualitatif. Menganalisis data tersebut menggunakan metode kuantitatif dan hasilnya berupa persentase kelayakan dan direspon oleh subyek penelitian dan dianalisis menggunakan kriteria kelayakan pada media pembelajaran sampai akhirnya menemukan keputusan apakah media tersebut layak atau tidak, Analisis Kelayakan Media dari Ahli Media dan Ahli Materi Pada tahap ini produk media pembelajaran akan diuji kelayakannya dan kesesuaiannya dalam materi pembelajaran. Angket yang sudah di jawab oleh ahli materi dan ahli media maka jawaban dari angket tersebut akan di analisis menggunakan skala likert.

3. Hasil dan Pembahasan

Produk yang di kembangkan pada penelitian ini yaitu media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* yang di terapkan dengan menggunakan LCD dan laptop. Hasil Analisis Data Pada tahap ini dijelaskan tentang hasil analisa data saat penelitian dilakukan yang memperlihatkan kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan dari media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak, validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Hasil Ahli Media

No	Validator	Skor Kuesioner	Presentase Skor	Keterangan
1.	Ahli Materi Pelajaran	36	80,00 %	Sangat Layak
2	Ahli Media I	41	91,11 %	Sangat Layak
3	Ahli Media II	40	88,89 %	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli materi memiliki hasil 80,00 % yaitu dalam kelayakan media nilai 80,00 % itu di kategorikan layak. dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar profesi ini layak digunakan untuk media pembelajaran. Hasil validasi dari dua ahli media dapat dirata-ratakan dan memiliki hasil 90,00 % yaitu dalam kelayakan media nilai 90,00 % itu di kategorikan sangat layak. dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar profesi ini layak digunakan untuk media pembelajaran, dan dapat di gunakan dalam pembelajaran tema pekerjaan/profesi serta mengasah kecerdasan intelektual pada anak. Dari hasil validasi yang di dapat dari ahli materi dan ahli media terhadap media yang di kembangkan maka peneliti mendapatkan saran sebagai berikut.

Tabel 2. Saran Dari Dosen Ahli Media Dan Ahli Materi

No	Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
1.	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	font tulisan pada media diperbesar agar tulisan pada media jelas, beri waktu pada kuis agar anak lebih tertantang dalam menjawab kuis, media yang dikembangkan sudah bagus dan ada baiknya jika diberikan backsound musik pada media

Setelah mendapatkan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran, kemudian dilakukan revisi. Hasil revisi dari ahli materi yaitu Sudah menggunakan konten gambar yang tepat untuk anak usia dini. Hasil revisi dari ahli media pembelajaran yaitu Sudah dilakukan perbaikan font tulisan pada, sudah ditambahkan waktu pada kuis, dan sudah di tambahkan *backsound* musik pada media.

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan uji coba produk setelah dilakukan revisi. Uji coba produk dilakukan kepada guru kelompok B di TK Astiti Dharma. karena media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* sudah memenuhi tahap pengembangan maka layak untuk diuji cobakan. uji coba produk kepada guru di TK Astiti Dharma. Uji coba produk ini dilakukan dengan 6 orang guru yang menilai media tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* ini menggunakan angket.

Tabel 3. Hasil Validasi Responden Guru

No	Validator Uji Coba Produk	Skor kuesioner	Persentase skor	Keterangan
1.	Guru I	72	80,00 %	Layak
2.	Guru II	72	80,00 %	Layak
3.	Guru III	72	80,00 %	Layak
4.	Guru IV	72	80,00 %	Layak
5.	Guru V	76	84,44 %	Sangat layak
6.	Guru VI	75	83,33 %	Sangat layak

Media ini mendapat respon yang baik oleh guru. Hasil nilai dari angket yang diisi oleh guru yaitu termasuk pada kategori sangat layak dengan presentase skor 81,28 %. Jadi media ini sangat layak digunakan untuk media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Media yang digunakan pada saat pembelajaran tidak hanya dapat membantu siswa untuk paham terhadap materi pembelajaran. Siswa dapat lebih senang dan antusias disebabkan oleh Penggunaan media pembelajaran (Ayuni, Kusmaryatni, & Japa, 2017; Hanifah & Budiman, 2019; Putra & Sujana, 2020) . Pada proses ini bisa membangkitkan motivasi belajar yang membuat siswa bisa lebih berusaha pada saat bertemu dengan suatu masalah ketika proses pembelajaran. Media juga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan memberikan suatu pengetahuan baru di kelas (N. N. K. Dewi, Kristiantari, & Ganing, 2019; Seika Ayuni, Kusmaryatni, & Japa, 2017; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Permainan Tebak Gambar sangat disukai oleh siswa Ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Kelebihan media permainan tebak gambar yaitu permainan tebak gambar dapat meningkatkan daya ingat siswa. Permainan ini dapat melatih keterampilan siswa dalam mengingat.

Kedua, media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada siswa. Permainan tebak gambar dapat mengasah otak ringan pada anak, dengan model permainan seperti gambar yang disusun yang menimbulkan kosakata baru yang diadaptasi oleh kegiatan sehari-hari (Akbar, 2015; Suaeb et al., 2017). Pada saat pembelajaran berlangsung permainan tebak gambar profesi ini dapat membantu dalam meningkatkan kecerdasan intelektual. Hal ini disebabkan karena permainan tebak gambar profesi ini dapat melatih kemampuan berpikir pada anak. Kecerdasan intelektual yang dapat menumbuhkan kemampuan logika berpikir untuk melihat fakta obyektif, akurat, dan untuk melihat resiko, melihat konsekuensi terhadap keputusan yang ada pada siswa (M. R. S. Dewi, Murda, & Pudjawan, 2019; Herlina & Suwatno, 2018b).

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media tebak gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa, melatih siswa bertanggung jawab, memotivasi siswa berpendapat dengan santun dan percaya diri dalam berkomunikasi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar (Dianawati, 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media permainan tebak gambar efektif dalam peningkatan pengetahuan (Fatmasari, Purba, & Salikun, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak usia dini. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan layak digunakan dan terapkan untuk membantu meningkatkan kecerdasan intelektual anak. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data, hasil dari ahli materi, media pembelajaran, dan uji coba produk didapatkan bahwa media yang dikembangkan berada pada katagori baik. Dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar profesi berbasis *adobe flash* layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Akbar, A. (2015). Pemerolehan Morfem Afiks Bahasa Indonesia Anak Usia 2-6 Tahun Di Paud Buana Desa Banyu Urip Kabupaten Lombok Tengah. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22225/jr.1.2.32.250-257>.
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>.
- Astuti, R., Sugiharto, B., & Kurniawan, A. (2019). Pengaruh Locus of Control, Ethical Sensitivity, Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual dan Tingkat Pendidikan Terhadap Perilaku Etis. *Jurnal Aset (Akutansi Riset)*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jaset.v11i2.19921>.
- Ayuni, I. A. S., Kusmariyatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Dewi, M. R. S., Murda, I. N., & Pudjawan, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas V di Gugus III Kecamatan Gianyar Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i1.17022>.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah UNY*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31983/jkg.v6i1.4447>.
- Fransisca, F., & Isak, Y. R. (2016). Perancangan Aplikasi Alat Bantu Ajar Tebak Gambar Dengan Visual Studio 2010 Pada Sekolah Dasar Perguruan Buddhi. *Jurnal Sisfokom*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v5i1.27>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Gustiana, A. D., & Puspita, R. D. (2020). The Effect of Educative Games on the Physical Fitness of Kindergarten Children. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.24518>.
- Hanifah, & Budiman. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 3(3), 1–137. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>.
- Herlina, L., & Suwatno, S. (2018a). Kecerdasan Intelektual Dan Minat Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11771>.
- Herlina, & Suwatno. (2018b). Kecerdasan Intelektual Dan Minat Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11771>.
- Ladjar, M. A. B., Juliantine, T., & Mulyana. (2018). Pengaruh Model Problem-Based Learning dan Discovery Learning serta Kecerdasan Intelektual terhadap Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.9837>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807–1814. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030>.
- Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24230/12062>.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2021). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2021). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Ningsi, N., & Salwiah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Melalui Kegiatan Tebak Gambar Menggunakan Media Flip Chart. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(3). <https://doi.org/10.36709/jrga.v1i3.9109>.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.1.9-14>.
- Nuraini, F. (2017). Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi Dasar Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating. *Journal of Accounting Science*, 1(2). <https://doi.org/10.21070/jas.v1i2.892>.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>.
- Nuryati, N. (2017). Perkembangan Intelektual Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1346>.
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v6i2.19470>.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 413–420. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4, 103–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.

- Qumillaila, Susanti, & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 57–69. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/9786/pdf.%0A>.
- Ratnadi, N. W. R. W. N. M. D. (2017). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual, Dan Perilaku Belajar Pada Tingkat Pemahaman Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2017.v20.i02.p10>.
- Said, A. N., & Rahmawati, D. (2018). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Sikap Etis Mahasiswa Akuntansi (Studi Empiris Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta). *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/nominal.v7i1.19357>.
- Sari, P. E., Koto, I., & Sakti, I. (2019). Hubungan Kecerdasan Intelektual Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.49-56>.
- Seika Ayuni, I. G. a. P. A., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan : Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Swastrini, Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wisnu, & Komang. (2019). Menanamkan Konsep Catur Paramita Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga Dan Sekolah. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.737>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.
- Za'im, M. (2016). Pendidikan Anak dalam Pengembangan Kecerdasan IQ, EQ dan SQ (Studi Kitab Tuhfat Al -Mawdud Bi Ahkam Al- Mawlud Karya Ibnu Al- Qayyim Al- Jauziyah). *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.743>.