

## ABSTRAK

Eka Saputri, Ofrima. 2024 *Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Tema Binatang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Siulak Mukai*: Skripsi , Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof.Dr.Drs.H.Hendra Sofyan,M.si., (II) Nyimas Muazzomi, S.Ag. M.Pd.I.,

**Kata kunci:** *Game* Multimedia Interaktif, Kemampuan Berpikir Simbolik, Tema Binatang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tema binatang pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Siulak Mukai. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Data diolah menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Siulak Mukai pada April 2024. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada ahli media, ahli materi, dan guru di TK Pertiwi Siulak Mukai.

Berdasarkan hasil uji *game* multimedia interaktif dapat dilakukan melalui uji validitas. Hasil penelitian validasi materi mendapat persentase 87,5% (sangat baik) dan validasi media pada persentase 95,83% (sangat baik). Hasil uji terhadap respon guru diperoleh persentase 93,23% (sangat baik dan layak digunakan).