



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA
BERMAIN BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A
TK NUR AISYAH, KECAMATAN PAKUSARI,
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh:

Diana Hafida

NIM 160210205037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA
BERMAIN BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A
TK NUR AISYAH, KECAMATAN PAKUSARI,
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh:

Diana Hafida

NIM 160210205037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap ketulusan dan keikhlasan, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Alm. Abu Hasim dan Ibu Nurul Jannah, adik saya Mohamad Hilza, Nenek dan Kakek yang selalu mendoakan, mendampingi memberikan motivasi, dukungan, nasehat, semangat dan kasih sayang untuk setiap langkah yang saya lalui;
2. Guru-guru saya sejak Taman Kanak-Kanak sampai Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
3. TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember yang menjadi tempat penelitian saya hingga selesai;
4. Alamamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan, tempat saya menuntut ilmu.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ
خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(terjemahan Surat *Al-Hasyr* ayat 18)*

*<https://tafsirweb.com/10816-surat-al-hasyr-ayat-18.html>
[Diakses pada 31 Desember 2019]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Hafida

NIM : 160210205037

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple Intelegences* di Kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 Januari 2020

Yang Menyatakan,

Diana Hafida

NIM 160210205037

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA
BERMAIN BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A
TK NUR AISYAH, KECAMATAN PAKUSARI,
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Oleh

Diana Hafida

NIM 160210205037

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA
BERMAIN BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A TK NUR
AISYAH, KECAMATAN PAKUSARI, KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Diana Hafida
NIM : 160210205037
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 28 November 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple Intelegenes* di Kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Kamis, 16 Januari 2020

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003 198212 2 001

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple Intelegenes* di Kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020; Diana Hafida; 160210205037; 2016: 80 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Multiple intelligences adalah kecerdasan jamak yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan spiritual. Di dunia pendidikan, pembelajaran yang menerapkan konsep teori *multiple intelegences*, akan timbul suasana belajar yang lebih menyenangkan, indah dan harmonis. *Multiple intelligences* di TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember pada kelompok A masih belum sepenuhnya tercapai. Salah satu aspek yang membantu guru dalam mengembangkan *multiple intelegences* kepada anak adalah adanya model pembelajaran. Model yang dimaksud yaitu model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah sintaks atau langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*. Subjek penelitian ini yakni anak kelompok A di TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember yang berjumlah 17 anak. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil validasi ahli, hasil kepraktisan dari aktivitas dan respon guru, serta keefektifan pembelajaran yang ditentukan oleh aktivitas dan hasil belajar anak.

Proses pengembangan penelitian ini, yaitu tahap pertama *analysis*, bertujuan menganalisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik peserta didik di TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember, tahap ini dihasilkan (1) kurikulum yang digunakan yakni

kurikulum 2013, indikator yang digunakan sudah sesuai dengan STPPA, namun pencapaian untuk indikator *multiple intelegences* belum dilakukan. Oleh karenanya pencapaian indikator *multiple intelegences* perlu diterapkan di sekolah ini, (2) perkembangan *multiple intelegences* setiap anak perlu dikembangkan, (3) kebutuhan-kebutuhan saat penelitian disesuaikan dengan keadaan sekolah. Tahap kedua yaitu *design* atau perancangan bertujuan untuk merancang dan menyiapkan produk dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan saat penelitian, tahap ini menghasilkan (1) rancangan RPPH dan LKA, (2) rancangan awal model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*, dan sintaks pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan, pada pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dilakukan sesuai rancangan, tahap ini menghasilkan (1) terdapat perbaikan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dan RPPH, (2) tahap ini menghasilkan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* yang final dengan revisi yang sudah diperbaiki. Tahap keempat yaitu *implementation* atau implementasi, pada tahap ini dilakukan penerapan model pembelajaran setelah peneliti melakukan tahap pengembangan dengan uji validasi ahli. Hasil implementasi model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* yaitu mendapatkan nilai keefektifan yang diambil dari data anak dan kepraktisan model dari data guru. Pada implementasi ini, capaian indikator dari masing-masing *multiple intelegences* dapat terlaksana sesuai yang ditargetkan.

Hasil pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*, yaitu: (1) model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikatakan valid berdasarkan dari penilaian validator, (2) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikategorikan praktis. (3) pembelajaran dengan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikategorikan efektif berdasarkan hasil dari aktivitas anak.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple Intelegenes* di Kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
3. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
4. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
5. Dra. Khutobah, M.Pd., dan Drs. Misno A. Latief, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Sri Raswanti, S.Pd., selaku Kepala TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember yang telah memberikan izin penelitian dan meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;

8. Sahabat Pejuangku, Honis Marsela, Irawati, Dinda Andreanti, Musyayyadah, Yuni Ernawati, Chindy Dwi Alfionita, Nur Zahratin Nafisah Rahma dan sahabat KeRis yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
9. Sahabatku Devi Septiana Putri J Dan Diajeng Ayudhia Utami Putri, yang telah mendoakan dan memberikan semangat;
10. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
11. Teman-teman HMP Golden Age periode 2017-2018 yang telah membantu berproses, mendukung dan menemani sampai saat ini;
12. Seseorang yang bernama Achmad Fairil Fahmi yang selalu memberi semangat, support serta bantuan tenaga, waktu dan pikiran selama pengerjaan skripsi ini;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
14. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 16 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN RINGKASAN	ix
HALAMAN PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori <i>Multiple Intelegences</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Multiple Intelegences</i>	6
2.1.2 Macam-macam <i>Multiple Intelegences</i>	11
2.2 Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain	20
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	20

	Halaman
2.2.2 Model Pembelajaran Sentra	21
2.2.3 Pengertian Gelaran Sentra Bermain	25
2.2.4 Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain	27
2.3 Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra	27
2.3.1 Tahap <i>Analysis</i>	28
2.3.2 Tahap <i>Design</i>	28
2.3.3 Tahap <i>Development</i>	28
2.3.4 Tahap <i>Implementation</i>	28
2.3.5 Tahap <i>Evaluation</i>	28
2.4 Penelitian Yang Relevan	29
BAB 3. METODE PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	32
3.3 Definisi Operasional	33
3.3.1 Model Gelaran Sentra Bermain	33
3.3.2 <i>Multiple Intelegences</i>	33
3.4 Desain Penelitian Pengembangan	33
3.5 Instrumen Penelitian	42
3.5.1 Lembar Observasi	42
3.5.2 Tes Hasil Belajar Siswa	42
3.5.3 Kuesioner	43
3.5.4 Lembar Validasi	43
3.5.5 Dokumentasi	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6.1 Observasi	44
3.6.2 Tes atau Pemberian Tugas	44
3.6.3 Dokumentasi	44
3.6.4 Validasi Ahli	45
3.6.5 Kuesioner	45
3.7 Teknik Analisis Data	45

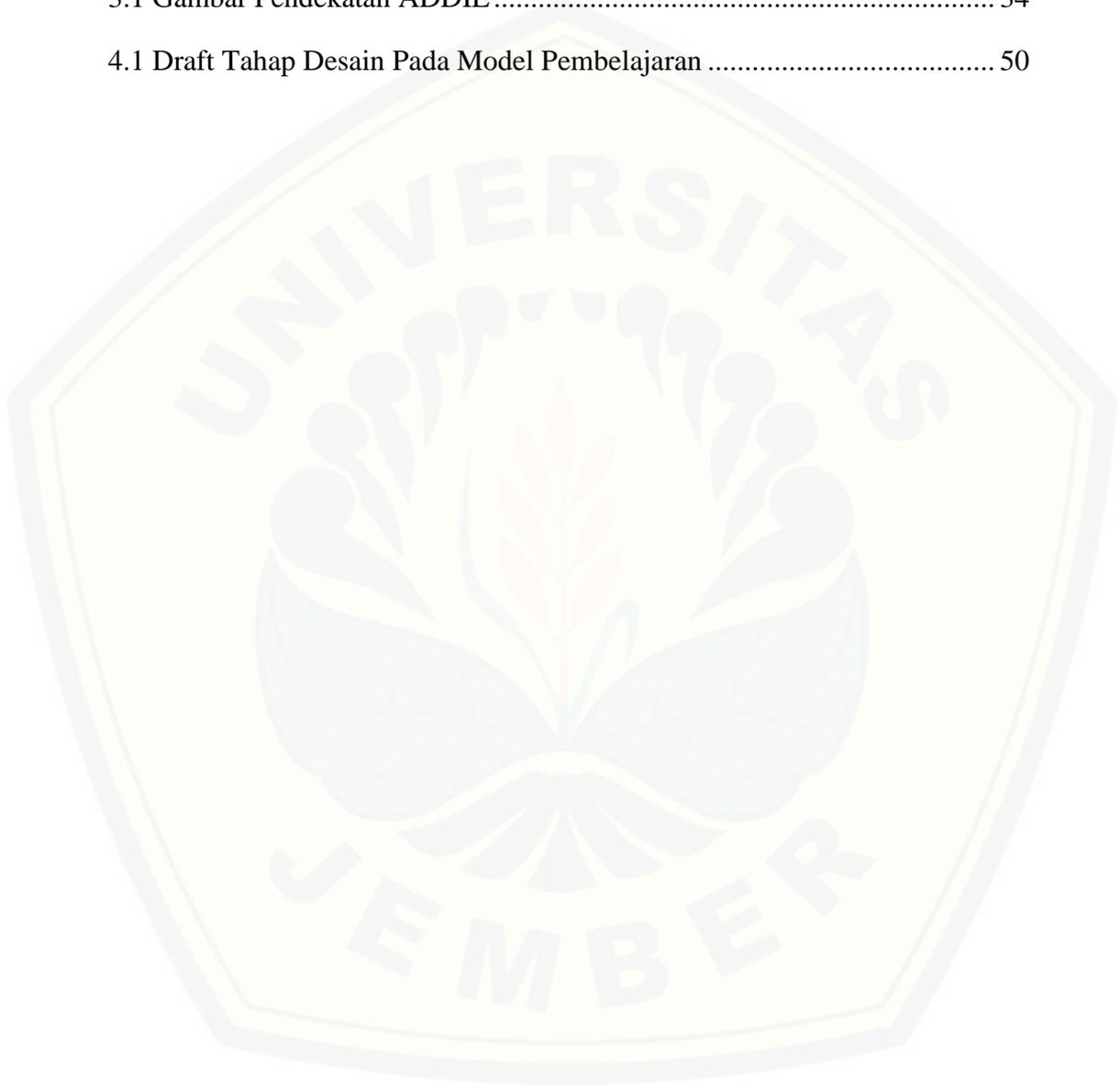
	Halaman
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil	47
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i>	47
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	49
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	57
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i>	65
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i>	73
4.2 Pembahasan	74
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Sintaks Implementasi Model Pembelajaran	37
3.2 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	40
3.3 Kriteria Kevalidan.....	45
3.4 Kriteria Data Hasil Observasi Anak.....	46
4.1 Sintaks Implementasi Model Pembelajaran	56
4.2 Rekap Hasil Validasi.....	59
4.3 Kriteria Kevalidan Model	61
4.4 Rekap Hasil Validasi RPPH.....	61
4.5 Kriteria Kevalidan RPPH.....	62
4.6 Hasil Validasi.....	63
4.7 Perbaikan RPPH.....	64
4.8 Perbaikan Model Pembelajaran.....	65
4.9 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	66
4.10 Rekap Hasil Analisis Aktivitas Guru	68
4.11 Kategori Aktivitas Guru.....	69
4.12 Hasil Skoring Data dan Respon Guru	69
4.13 Jawaban Respon Guru.....	70
4.14 Hasil Aktivitas Anak Pada Uji Skala Kecil.....	71
4.15 Hasil Aktivitas Anak Pada Uji Skala Besar	71
4.16 Kriteria Aktivitas Anak	72
4.17 Rekap Hasil Analisis Secara Keseluruhan	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Gambar Pendekatan ADDIE	34
4.1 Draft Tahap Desain Pada Model Pembelajaran	50



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	80
B. PERANGKAT PEMBELAJARAN	83
B.1 RPPH	83
B.2 Desain Sintaks	87
B.3 Sebaran Indikator Masing-masing Kecerdasan	92
B.4 Rubrik Penilaian Observasi Anak.....	92
B.5 Instrumen Lembar Observasi.....	96
B.6 LKA di Gelaran Sentra Moral dan Agama	97
B.7 LKA di Gelaran Sentra Bahan Alam	98
B.8 LKA di Gelaran Sentra Persiapan.....	99
C. HASIL VALIDASI	100
C.1 Hasil Validasi Model Pembelajaran	100
C.2 Hasil Validasi RPPH.....	100
C.3 Hasil Analisis Aktivitas Guru	103
C.4 Hasil Skoring dan Respon Guru	104
C.5 Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	105
D. FOTO KEGIATAN PENELITIAN	106
E. LAIN-LAIN.....	108
F. BIODATA	126

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, Mansur (2005:88). Pada masa tersebut merupakan periode emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada periode-periode selanjutnya.

Sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak usia dini, orang dewasa atau orang tua bisa membantu anak memaksimalkan potensi yang ada pada anak di pendidikan anak usia dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 (2014:2) menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut. Adanya pendidikan anak usia dini, diharapkan dapat mengembangkan segala potensi, minat dan bakat yang ada di dalam diri anak.

Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat dan memiliki sejumlah kemampuan. Sujiono (2010:48) berpendapat bahwa kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Menurut Gardner dalam Sujiono (2010:48) seorang pakar ahli di bidang pendidikan mengatakan bahwa, tidak ada anak yang bodoh atau pintar, tetapi yang ada yaitu anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Jadi, *multiple intelligences* adalah kecerdasan jamak

yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan spiritual. Kecerdasan jamak ini tidak terpaku pada IQ tinggi seseorang. Akan tetapi kecerdasan jamak ini dilihat dari bagaimana seseorang tersebut dapat menghadapi masalah-masalah dalam kehidupannya dan juga dilihat dari seberapa banyak ia menciptakan produk baru.

Di dunia pendidikan, pembelajaran yang menerapkan konsep teori *multiple intelegences*, akan timbul suasana belajar yang lebih menyenangkan, indah dan harmonis. Salah satu aspek yang membantu guru dalam menerapkan teori *multiple intelegences* di dalam pendidikan adalah adanya model pembelajaran. Model yang dimaksud adalah model yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran. Jika model pembelajarannya tepat, maka *multiple intelegences* anak akan optimal.

Jika dilihat dari karakteristik belajar anak usia dini, yang karakteristiknya berbeda dengan orang dewasa pada umumnya yaitu unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, berjiwa petualang, bergairah untuk belajar, banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman. Anak itu lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, bosan, dan berhenti beraktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang. Anak menunjukkan sifat aktif dan energik. Keingintahuan yang besar dari anak merupakan salah satu pendorong bagi mereka untuk terus melakukan kegiatan aktif tanpa mengenal kata lelah dan bosan (Badru Zaman, 2014:14).

Di kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember 30% dari seluruh anak yang ada di kelas itu pasif dan kurang bergairah untuk belajar. Mereka tidak menunjukkan sifat aktif dan energiknya pada saat pembelajaran berlangsung. Anak yang termasuk dalam 70% adalah anak-anak yang aktif belajar, tetapi ada beberapa anak mengalami perkembangan yang pesat pada salah satu aspek perkembangannya saja sedangkan aspek yang lainnya tidak berkembang. Salah satu contohnya pada saat kegiatan berhitung, ada anak yang mampu melakukannya dengan baik, sedangkan pada kegiatan olahraga melompat

menggunakan dua kaki, anak belum mampu melakukannya. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa aspek-aspek yang lain juga perlu dikembangkan. Pembelajaran di sekolah ini sudah cukup baik, namun tindakan yang dilakukan untuk mengoptimalkan semua aspek-aspek perkembangan dan *multiple intelegences* anak masih belum terlaksana dengan baik. Padahal lingkungan, media dan fasilitas belajar yang ada di TK Nur Aisyah cukup berpotensi untuk membantu anak dalam mengembangkan semua potensi, kecerdasan dan aspek perkembangan anak.

Masalah tersebut memerlukan solusi yang membantu anak untuk aktif dalam belajar dan membantu mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya. Guru harus paham terhadap masalah yang dialami oleh anak, sehingga guru dapat mencari jalan keluar yang salah satunya dengan mengkreasi kegiatan-kegiatan belajar dan model pembelajaran yang memungkinkan anak mengeksplorasi banyak hal dan menggunakan fungsi-fungsi inderawinya. Menurut Badru Zaman (2014:16) pilihan model pembelajaran yang banyak mengaktifkan anak, menjadi salah satu solusi agar anak terfasilitasi sifat eksploratifnya. Model yang dimaksud yaitu model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*.

Menurut Sujiono (2010:228) Gelaran sentra bermain adalah pusat kegiatan belajar yang dapat menjadi sarana atau tempat yang dapat mengadaptasi perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh anak, tingkat kematangan dan perkembangan anak, serta mengantisipasi perbedaan dari latar belakang yang berbeda. Gelaran sentra ini dapat dilakukan di luar kelas ataupun di dalam kelas berdasarkan tema atau pembelajaran yang akan diterapkan. Kelebihan dari gelaran sentra bermain ini yaitu dapat menginspirasi guru dalam menciptakan berbagai wahana belajar bagi anak sesuai dengan situasi dan kondisi. Menggelar sentra bermain ini bisa menggunakan karpet, tikar atau kain yang nantinya dilengkapi oleh media, bahan dan APE untuk kegiatan bermain dan belajar anak.

Gelaran sentra bermain ini digelar mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun, baik perencanaan bulanan, mingguan atau harian. Gelaran sentra ini juga digelar dengan mempertimbangkan tema yang telah

dibuat dan jenis kegiatan bermain. Gelaran sentra bermain dengan basis *multiple intelegences* yang dimaksud adalah gelaran sentra yang nanti akan dilengkapi oleh bahan, media, atau APE dengan desain yang dapat mengembangkan *multiple intelegences* anak. Kegiatan yang dilakukan pada masing-masing sentra, akan menyentuh indikator-indikator dari *multiple intelegences* yang dikembangkan. Jika *multiple intelegences* anak dapat berkembang, maka aspek-aspek perkembangan anak juga dapat berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimanakah pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* di kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?
- 1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* di kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Mendeskripsikan pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* di kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* di kelas A TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan tentang model pembelajaran gelaran sentra bermain dalam mengembangkan *multiple intelegences* anak.
- b. Menambah wawasan tentang penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk anak.

1.4.2 Bagi anak

- a. Model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dapat mengembangkan kecerdasan jamak anak.
- b. Model gelaran sentra bermain dapat membuat anak memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan keinginan anak.
- c. Penggunaan model ini dapat meningkatkan kemampuan eksploratif dan kreatifitas anak.

1.4.3 Bagi guru

- a. Dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk membantu anak dalam mengembangkan *multiple intelegences* model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*.

1.4.4 Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktif dalam mengembangkan model pembelajaran untuk mengoptimalkan *multiple intelegences* anak.
- b. Membantu guru untuk mengatasi masalah pembelajaran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) Teori *multiple intelegences*; (2) Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain; (3) Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain; (4) Penelitian Yang Relevan. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

2.1 Teori *Multiple Intelegences*

Pembahasan untuk teori *multiple intelegences*, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) Pengertian *multiple intelegences*; (2) Macam-macam *multiple intelegences*. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1.2 Pengertian *Multiple Intelegences*

a. Pengertian *Multiple Intelegences* menurut Howard Gardner

Menurut Howard Gardner (dalam Sujiono, 2010:55) *multiple intelegences* yang dalam bahasa indonesia artinya kecerdasan jamak. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Gardner seorang Profesor bidang pendidikan di *Harvard University*, tidak memandang kecerdasan manusia berdasarkan skor semata dan bukan sesuatu yang dapat dilihat atau dihitung, melainkan dengan ukuran kemampuan yang diuraikan sebagai berikut. (1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah; (2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk dipecahkan; (3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan untuk budaya seseorang.

Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2010:55) Kecerdasan jamak atau *multiple intelligences* adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Lebih lanjut, menurut Gardner kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan. Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni. Sebaliknya, kecerdasan tertanam dalam berbagai system simbol, seperti bahasa, gambar, peta, notasi musik, dan simbol matematika.

Gardner (Sujiono, 2010:55) pada mulanya memaparkan 7 (tujuh) aspek intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi 8 (delapan) aspek kecerdasan, yang terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis tetapi dalam paparan ini ditambahkan menjadi 9 (sembilan), yaitu kecerdasan spiritual. Kesembilan kecerdasan tersebut di atas dapat saja dimiliki individu, hanya saja dalam taraf yang berbeda. Selain itu kecerdasan ini juga tidak berdiri sendiri, terkadang bercampur dengan kecerdasan yang lain.

b. Pengertian *Multiple Intelligences* menurut Thomas Armstrong

Menurut (Armstrong, 1994:20) menjelaskan bahwa kecerdasan jamak atau *multiple intelligences* memiliki karakteristik konsep sebagai berikut: (1) semua intelegensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat. Menurut pengertian ini tidak ada kecerdasan yang lebih baik atau lebih penting dari kecerdasan yang lain; (2) semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal; (3) terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan.

Dengan latihan, seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan; (4) semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang dilakukan individu. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang; (5) semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan diseluruh dunia dan kelompok usia; dan (6) saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi. Kecerdasan logika-matematika yang dimulai sebagai kemampuan pola pada masa balita dan berkembang menjadi penguasaan simbolik pada masa anak-anak, misalnya akhirnya mencapai kematangan ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matematika, akuntan dan ilmuwan.

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *multiple intelligences* adalah kecerdasan kompleks yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial. *Multiple intelligences* ini merupakan kecerdasan yang tidak hanya terpaku pada IQ tinggi seseorang saja. Akan tetapi *multiple intelligences* ini dilihat dari bagaimana seseorang tersebut saat menghadapi masalah-masalah dalam kehidupannya dan juga dilihat dari seberapa banyak seseorang menciptakan produk baru.

c. Paradigma Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelegenes*) dalam Pendidikan

Setiap individu memiliki cara yang berbeda untuk mengembangkan berbagai kecerdasan yang ada dalam dirinya. Untuk itulah dalam proses pendidikan dan pembelajaran khususnya setiap anak harus mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan potensi kecerdasannya masing-masing. Untuk hal ini dikenal adanya istilah "*the right man on the right competence*". Artinya, seorang anak akan dapat belajar bidang pengembangan apapun apabila ia diberi kesempatan untuk mempelajarinya sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya. Sangat mungkin seorang anak belajar matematika melalui kecerdasan linguistiknya. Caranya adalah dengan menerjemahkan soal-soal matematika

tersebut menjadi kalimat-kalimat dalam soal cerita dan bukan sekedar angka-angka dalam logika matematika.

Menurut (Sujiono, 2010:52) dalam perkembangannya, konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Seiring dengan keyakinan Gardner bahwa semua manusia memiliki bukan hanya satu kecerdasan dalam hal ini intelegensi saja melainkan secara relatif memiliki otonomi berupa seperangkat kecerdasan maka cara guru membelajarkan anakpun harus memperhatikan keunggulan pada dimensi dari kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Apabila guru dapat memberikan kesempatan yang berbeda sesuai dengan dimensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak maka besar kemungkinan keberhasilan anak dalam menuntaskan indikator yang merupakan hasil belajar yang diharapkan dapat dikuasainya. Selain itu dengan memperhatikan dimensi kecerdasan yang diunggulkan dari dalam diri setiap anak, berdampak pada strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

(Sabri, 1996:75) dalam (Sujiono, 2010:53) mengatakan bahwa tujuan penting dalam mengetahui berbagai aspek yang terdapat dalam kecerdasan jamak adalah diharapkan para pendidik dapat memperlakukan anak sesuai dengan cara-cara dan gaya belajarnya masing-masing. Sebagai pendidik yang berpengalaman seringkali ditemui berbagai kekecewaan dalam menghadapi berbagai macam anak sehingga muncul rasa frustrasi dalam menghadapi mereka. Hal ini wajar, rasa cemas akan ketidakberhasilan anak melakukan suatu pelajaran atau pekerjaan akan berdampak terhadap harga diri anak tersebut.

Teori kecerdasan jamak mengusulkan transformasi utama dalam cara belajar di lembaga pendidikan bahwa guru harus dilatih untuk menghadirkan kegiatan belajar dan bermain dengan memvariasikan strategi dan metode yang menggunakan musik, belajar kooperatif, adanya aktivitas seni, menerapkan aturan main individu dan kelompok, penggunaan multimedia, selalu melakukan *inner reflection* dan banyak lagi yang lainnya. Implikasi dari adanya teori kecerdasan jamak dalam pendidikan adalah adanya berbagai materi, metode, media/sumber belajar dan lingkungan belajar yang bervariasi termasuk juga variasi dalam sistem evaluasi yang dilaksanakan dengan melakukan proses asesmen perkembangan.

Menurut pernyataan (Jamaris, 2006:164) asesmen perkembangan anak usia dini merupakan proses kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data atau bukti-bukti tentang perkembangan dan hasil belajar anak usia dini. Hasil kegiatan ini dapat memberikan gambaran tentang apa yang dapat dan yang belum dapat dilakukan anak dalam lingkup perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak yang bersangkutan.

2.1.3 Macam-macam *Multiple Intelequences*

a. Kecerdasan Linguistik/Verbal

Jasmine (2019:16) berpendapat bahwa Kecerdasan linguistik, yang disebut oleh sebagian pendidik dan penulis sebagai kecerdasan verbal, berbeda dari kecerdasan-kecerdasan lainnya karena setiap orang yang mampu bertutur dan berkata-kata dapat dikatakan memiliki kecerdasan tersebut. Kecerdasan linguistik mewujudkan dirinya dalam kata-kata, baik dalam tulisan maupun lisan. Orang yang memiliki jenis kecerdasan linguistik ini, juga memiliki keterampilan auditori (pendengaran) yang sangat tinggi, dan mereka belajar melalui mendengar.

Mereka yang memiliki kecerdasan ini, biasanya mereka yang gemar membaca, menulis dan berbicara, dan suka bercengkrama dengan kata-kata. Gardner menyebut penyair sebagai contoh pemilik jenis kecerdasan ini, walaupun juga hal ini bisa ditemukan pada diri penggemar teka-teki silang atau pecandu permainan *Scrabble*, dan juga pada orang yang berada di masing-masing pihak dalam suatu perdebatan dan pada orang yang suka menciptakan permainan kata. Orang dengan kecerdasan linguistik yang tinggi dapat tumbuh dan berkembang dalam keadaan yang lazimnya tergantung pada mendengarkan, menulis dan berbicara. Kalau kecerdasan ini dimiliki oleh anak usia dini, maka aktivitas yang sering anak lakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Senang menuturkan atau mengarang cerita
- 2) Sangat hapal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil.
- 3) Mengeja kata-kata dengan mudah dan tepat.
- 4) Memiliki kosa kata yang lebih banyak dan luas dari anak seusianya.

Amstrong (2002:2) berpendapat bahwa kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Sujiono (2004:285-288) (dalam Sujiono 2010:57) menguraikan bahwa materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik, antara lain pengenalan abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara atau berdiskusi dan menyampaikan laporan secara lisan, serta bermain *games* atau mengisi teka-teki silang sederhana. Kiat untuk mengembangkan kecerdasan ini pada anak usia dini yaitu (1) merangkai cerita; (2) bermain mengenal huruf dan abjad; (3) berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan linguistik adalah Kecerdasan linguistik mewujudkan dirinya dalam kata-kata, baik dalam tulisan maupun lisan. Orang yang memiliki jenis kecerdasan linguistik ini, juga memiliki keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

b. Kecerdasan Logika-Matematika

Amstrong 2002:2 (dalam Sujiono 2010:58) berpendapat bahwa kecerdasan logis-matematis adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Jasmine (2019:19) Kecerdasan logis-matematis berhubungan dengan dan mencakup kemampuan ilmiah. Inilah jenis kecerdasan yang dikaji dan didokumentasikan oleh Piaget, yakni jenis kecerdasan yang sering dicirikan sebagai pemikiran kritis dan digunakan sebagai bagian dari metode ilmiah.

Adapun ciri-ciri pada anak yang memiliki kecerdasan logika-matematika adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung dengan benar
- 2) Senantiasa bertanya
- 3) Suka menyusun permainan yang sifatnya kategori dan hirarki
- 4) Mudah memahami peristiwa sebab akibat

Sujiono dan Sujiono 2004:288-290 (dalam Sujiono 2010:58) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak yaitu : (1) menyelesaikan *puzzle*, permainan ular tangga, permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika; (2) mengenal bentuk geometrie; (3) mengenalkan bilangan melalui sajak birama atau lagu; (4) eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan (5) pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu, pengamatan atas kejadian sehari-hari sebagai hubungan sebab akibat; (6) memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, mencermati konsep ukuran besar kecil, panjang pendek, berat ringan, memilih dan mengelompokkan mainan.

Jadi dapat disimpulkan kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Kecerdasan logis-matematis berhubungan dengan dan mencakup kemampuan ilmiah. Inilah jenis kecerdasan yang dikaji dan didokumentasikan oleh Piaget, yakni jenis kecerdasan yang sering dicirikan sebagai pemikiran kritis dan digunakan sebagai bagian dari metode ilmiah.

c. Kecerdasan Visual Spasial

Amstrong 2002:3 (dalam Sujiono 2010:58) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Sujiono dan Sujiono 2004:292-295 (dalam Sujiono 2010:58) menguraikan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak sebagai berikut : (1) Mencorat-coret, untuk mampu menggambar; (2) Menggambar dan melukis; (3) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menuntut kekmampuan anak memanipulasi bahan; (4) Mengunjungi berbagai tempat supaya dapat memperkaya pengalaman visual anak (5) Melakukan permainan konstruktif dan kreatif, seperti menggunakan balok, maze atau puzzle.

Musfiroh (2014:14) berpendapat bahwa Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencerna pola-pola

tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal menghitung, menganalisis hitungan, menemukan fungsi-fungsi dan hubungan, memperkirakan, memprediksi, bereksperimen, mencari jalan keluar yang logis, menemukan adanya pola, mengorganisasikan atau membuat garis besar, bermain permainan yang perlu strategi, berpikir abstrak dan menggunakan simbol abstrak, dan menggunakan algoritma.

Kesimpulannya adalah visual spasial merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

d. Kecerdasan Kinestetik

Jasmine 2019:25 berpendapat bahwa kecerdasan badani-kinestetik sering disebut sebagai kecerdasan kinestetik saja. Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus

Amstrong 2002:2 (dalam Sujiono 2010:59) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, dan melakukan kegiatan seni.

Adapun ciri-cirinya yang menonjol pada anak yang mempunyai kecerdasan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sering terlibat dalam kegiatan fisik : olah raga dan permainan.
- 2) Menikmati gerak melompat, lari, gulat atau kegiatan lainnya yang serupa.
- 3) Terampil dalam kerajinan tangan: melipat, memotong, menggunting dan
- 4) Pintar dalam menirukan gerakan, kebiasaan dan perilaku orang lain.

Musfiroh (2014:16) kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengekspresikan dalam mimikatau gaya, atletik, menari dan menata tari; kuat dan terampil dalam

motorik halus, koordinasi tangan dan mata, motorik kasar dan daya tahan. Mereka juga mudah belajar dengan melakukan, mudah memanipulasikan bendabenda (dengan tangannya), membuat gerak-gerik yang anggun, dan pandai menggunakan bahasa tubuh.

Jadi kesimpulannya adalah kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, dan melakukan kegiatan seni. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek

e. Kecerdasan Musikal

Jasmine (2019:23) sebagian orang menyebut kecerdasan musikal sebagai kecerdasan ritmik. Orang yang mempunyai kecerdasan jenis ini sangat peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Mereka sering bernyanyi, berisul atau bersenandung ketika melakukan aktivitas lain. Mereka gemar mendengarkan musik, kaset atau CD lagu, serta bisa dan kerap memainkan satu instrumen musik.

Amtrong (2002:3) berpendapat bahwa kecerdasan musikal ialah kemampuan memahami aneka bentuk kegiatan musikal, dengan cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), dan mengekspresikan (penyanyi). Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada irama, pola titi nada pada melodi, dan warna nada atau warna suara suatu lagu. Adapun ciri-cirinya yang dapat dicermati dari kecerdasan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Senang memainkan alat musik.
- 2) Senantiasa ingat irama suatu melodi.
- 3) Senang belajar jika ada iringan musik.
- 4) Senang bernyanyi baik untuk diri sendiri ataupun orang lain.
- 5) Mudah mengikuti irama lagu/musik.
- 6) Peka terhadap suara-suara di lingkungan sekitar.

Musfiroh (2014:15), Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama pola titi nada, dan warna nada; juga kemampuan mengapresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal. Seseorang yang

optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal menyusun/mengarang melodi dan lirik, bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul. Mereka juga mudah mengenal ritme, mudah belajar/mengingat irama dan lirik, menyukai mendengarkan dan mengapresiasi musik, memainkan instrumen musik, mengenali bunyi instrumen, mampu membaca musik, mengetukkan tangan dan kaki, serta memahami struktur musik.

Jadi, kesimpulannya kecerdasan ini yaitu sebagian orang menyebut kecerdasan musikal sebagai kecerdasan ritmik. Orang yang mempunyai kecerdasan jenis ini sangat peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal menyusun/mengarang melodi dan lirik, bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul. Mereka juga mudah mengenal ritme, mudah belajar/mengingat irama dan lirik, menyukai mendengarkan dan mengapresiasi musik, memainkan instrumen musik, mengenali bunyi instrumen, mampu membaca musik, mengetukkan tangan dan kaki, serta memahami struktur musik.

f. Kecerdasan Interpersonal

Amstrong (2002:4) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dan interaksi dengan orang lain. Adapun Kegiatan yang mencakup kegiatan kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbiacara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok dan kerja sama.

Musfiroh (2014:17) berpendapat bahwa Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal mengasuh dan mendidik orang lain, berkomunikasi, berinteraksi, berempati dan bersimpati, memimpin dan mengorganisasikan kelompok, berteman, menyelesaikan dan menjadi mediator konflik, menghormati pendapat dan hak orang lain, melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, sensitif atau peka pada minat dan motif orang lain, dan handal bekerja sama dalam tim.

Jasmine (2019:26) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai aktivitas sosial serta ketaknyamanan atau keengganan dalam kesendirian dan menyendiri. Orang yang memiliki kecerdasan ini menyukai dan menikmati berkerja secara kelompok, belajar dan sambil berinteraksi dan berkerja sama juga kerap merasa senang bertindak sebagai penengah atau mediator dalam perselisihan dan pertikaian baik di sekolah maupun di rumah.

Jadi, kesimpulannya kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dan interaksi dengan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan ini menyukai dan menikmati berkerja secara kelompok, belajar dan sambil berinteraksi dan berkerja sama juga kerap merasa senang bertindak sebagai penengah atau mediator dalam perselisihan dan pertikaian baik di sekolah maupun di rumah.

g. Kecerdasan Intrapersonal

Amstrong (2002:4) berpendapat bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk berfikir secara reflektif yaitu mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah berfikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, mencanangkan tujuan, refleksi, merenung, dan menulis introspeksi.

Jasmine (2019:27) Kecerdasan intrapersonal tercermin dalam kesadaran mendalam akan perasaan batin. Inilah kecerdasan yang memungkinkan seseorang yang memahami diri sendiri, kemampuan dan pilihannya sendiri. Orang dengan kecerdasan intrapersonal tinggi pada umumnya mandiri, tak tergantung pada orang lain, dan yakin dengan pendapat diri yang kuat tentang hal-hal yang kontroversial.

Musfiroh (2014:20) berpendapat bahwa Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Seseorang yang optimal dalam kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berfantasi, “bermimpi”, menjelaskan tata nilai dan kepercayaan, mengontrol perasaan, mengembangkan keyakinan dan opini yang berbeda, menyukai waktu untuk

menyendiri, berpikir, dan merenung. Mereka selalu melakukan introspeksi, mengetahui dan mengelola minat dan perasaan, mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, pandai memotivasi diri, mematok tujuan diri yang realistis, dan memahami.

Jadi, kesimpulannya kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Kemampuan seseorang untuk berfikir secara reflektif yaitu mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri

h. Kecerdasan Naturalis

Amstrong (2002:4) berpendapat bahwa kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat di lingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan atau kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Musfiroh (2014:18-19) berpendapat bahwa Kecerdasan ini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal. Seseorang yang optimal kecerdasan naturalisnya cenderung menyukai dan efektif dalam menganalisis persamaan dan perbedaan, menyukai tumbuhan dan hewan, mengklasifikasi flora dan fauna, mengoleksi flora dan fauna, menemukan pola dalam alam, mengidentifikasi pola dalam alam, melihat sesuatu dalam alam secara detil, meramal cuaca, menjaga lingkungan, mengenali berbagai spesies, dan memahami ketergantungan pada lingkungan.

Sujiono dan Sujiono 2004:300-301 (dalam Sujiono 2010:62) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak yaitu karya wisata ke kebun binatang, pengalaman empiris praktis, misalnya mengamati alam dan makhluk hidup.

Jadi kesimpulannya kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat di lingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan atau kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Seseorang yang optimal kecerdasan

naturalisnya cenderung menyukai dan efektif dalam menganalisis persamaan dan perbedaan, menyukai tumbuhan dan hewan, mengklasifikasi flora dan fauna.

i. Kecerdasan Spiritual

Zohar dan Marshall (2001:3-4) beranggapan bahwa kecerdasan spritual dapat di artikan sebagai kecerdasan untuk menghadapi dan memecahan persoalan makna dan nilai. Kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup manusia dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan dengan yang lain.

Gutama (2002:40) menuliskan bahwa kecerdasan spiritual ekspresi pemikiran yang muncul dari dalam kalbu seseorang. Bagi anak, kesadaran ini akan memacu mereka untuk menemukan dan mengembangkan bakat bawaan, energi, dan hasratnya serta sebagai sumber motivasi yang memiliki kekuatan luar biasa.

Musfiroh (2014:21) berpendapat bahwa Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan berpikir sesuatu yang hakiki, menyangkut eksistensi berbagai hal, termasuk kehidupankematian, kebaikan-kejahatan. Spiritual muncul dalam bentuk pemikiran dan perenungan. Seseorang yang cerdas secara eksistensial cenderung mempertanyakan hakikat kehidupan, mencari inti dari setiap permasalahan, merenungkan berbagai hal atau peristiwa yang dialami, memikirkan hikmah atau makna di balik peristiwa atau masalah, dan mengkaji ulang setiap pendapat dan pemikiran.

Jadi kesimpulannya, beranggapan bahwa kecerdasan spritual dapat di artikan sebagai kecerdasan untuk menghadapi dan memecahan persoalan makna dan nilai. Bagi anak, kesadaran ini akan memacu mereka untuk menemukan dan mengembangkan bakat bawaan, energi, dan hasratnya serta sebagai sumber motivasi yang memiliki kekuatan luar biasa.

2.2 Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Menurut Ahli

Fitriana (2018:23) Suatu pembelajaran diperlukan suatu model yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran, model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu model dan pembelajaran. Menurut Trianto (2010:21) menyatakan bahwa “model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal”. Istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Semua ini mengacu pada bagaimana penyelenggaraan proses belajar yang baik. Sedangkan pembelajaran menurut Hamzah (2009:5) adalah

“Suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.”

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Istilah model pembelajaran menurut Joyce & Weil dalam Sutikno (2014:57) bahwa “model pembelajaran digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan”. Menurut Suriasumantri dalam Sujiono (2010: 66) mengemukakan bahwa “model model bersifat menjelaskan hubungan berbagai komponen, aksi dan reaksi, serta sebab akibat”.

Terkait dengan istilah model pembelajaran, terdapat beberapa istilah lain yang memiliki relevansinya yaitu suatu pendekatan pembelajaran. Konsep pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Pendekatan bermakna pandangan tentang terjadinya suatu proses yang masih bersifat umum. Menurut konteks pembelajaran sebagaimana pendapat Sanjaya dalam Sutirman (2013:21) mengungkapkan bahwa “terdapat dua

pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa”.

Briggs dalam Gafur (1984:27) berpendapat bahwa model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses kerja. Selanjutnya Snelbecker (1984:24) menyatakan bahwa hampir semua cara pengembangan pembelajaran dinyatakan dalam bentuk model dengan alasan: (1) Agar mudah dikomunikasikan kepada para calon pemakai; (2) Dapat memperlihatkan tugas-tugas utama yang harus dikerjakan dan arena itu berguna sekali untuk keperluan pengelolaan; (3) Memperlihatkan struktur dan strategi belajar dapat diperbandingkan dan disesuaikan.

Jadi yang dimaksud model pembelajaran adalah suatu kerangka prosedural yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Model pembelajaran juga menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, modul, kurikulum dan lain-lain. Dengan adanya model pembelajaran, proses belajar mengajar lebih terarah dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2.2.2 Model Pembelajaran Sentra

a. Pengertian Sentra

Nama lain dari sentra yaitu BCCT (*Beyond Centres And Circle Time*) seperti yang dijelaskan dalam Haenilah (2015:113) bahwa “sentra merupakan sebuah model pembelajaran yang diadopsi dari *Creative for Childhood Research and Training* (CCCRT)”. Menurut Indonesia model BCCT dikenal dengan istilah Sentra dan Lingkaran (SeLing). Model ini menggunakan beberapa sentra sebagai tempat belajar dan bermain anak. Model pembelajaran sentra adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan bermain sebagai wahana belajar anak. Istilah sentra dalam Asmawati (2014:52) sebagai berikut :

“Sentra adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 (tiga) jenis main, yaitu main sensorimotor atau main fungsional, main peran dan main pembangunan.”

Model sentra dilandasi oleh pendidikan progresif yang menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran. Model ini dikembangkan berdasarkan pada teori konstruktivistik, teori perkembangan berfikir anak, teori ilmu syaraf, dan teori *multiple intelligence*, yang dipadukan dengan pengalaman baru. Pendekatan sentra bermuara pada capaian semua aspek perkembangan anak. Pengalaman bermain anak direncanakan secara hati-hati dan selalu diberi pijakan untuk mempermudah capaian perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2010:81) Sentra adalah pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang sengaja dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Istilah lain sentra yang memiliki makna sama dan sering digunakan adalah area atau sudut kegiatan. Isbel (1995:23-31) mengatakan bahwa salah satu tugas yang cukup sulit bagi guru anak usia dini adalah ketika mereka harus merencanakan, mendesain dan mengadakan pengaturan pusat sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas. hal ini tentunya sangat berhubungan dengan pembelajaran yang berpusat pada anak.

Menurut Asmawati (dalam Fitriana, 2014:27) menyatakan bahwa sentra memiliki 3 langkah prosedur pokok untuk anak, yaitu “memikirkan rencana tentang apa yang dikerjakan selama waktu kegiatan pembelajaran, merealisasikan rencana. Mengkaji ulang, mencatat, dan melaporkan hasilnya”.

Langkah-langkah prosedur pembelajaran sentra tersebut memberikan manfaat bagi anak usia dini meliputi:

- 1) Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan kegiatan untuk membantu memecahkan masalah, mempelajari keahliankeahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru.
- 2) Melalui sentra, anak usia dini dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai dengan tingkat dan langkah-langkah yang anak inginkan.
- 3) Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self correcting*) yang alamiah terhadap berbagai alat disentra kegiatan.

Jadi dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sentra adalah pusat kegiatan aktivitas siswa yang berupa area atau sudut yang di dalamnya dilengkapi oleh media belajar atau bahan bermain. Sentra ini diterapkan sesuai dengan kurikulum yang dibuat oleh guru. Dengan adanya sentra, anak dapat meningkatkan kreativitasnya, memberikan kesempatan anak untuk bermain, bereksplorasi, menemukan kegiatan untuk membantu memecahkan masalah, mempelajari keahliankeahlian dasar, memahami konsep-konsep baru, memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai dengan tingkat dan langkah-langkah yang anak inginkan.

b. Bentuk- Bentuk Model Pembelajaran Sentra

Melalui pendekatan sentra proses pembelajaran dikembangkan di sentra-sentra. Sentra dibuat berdasarkan kebutuhan dan perkembangan anak, bisa jadi sentra-sentra yang diterapkan di setiap lembaga tidak sama. hal ini dikarenakan adanya kebutuhan yang berbeda di setiap lembaga. Menurut Martuti (82-84) dalam Fitriana (2014:28-29) terdapat beberapa macam sentra yang dapat diterapkan, di antaranya:

- 1) Sentra bermain peran
Anak dapat mengembangkan daya ingat, berimajinasi, berekspresi, dan bereksplorasi. Penekanan pada sentra ini adalah terletak pada bagaimana anak mengeksplorasi diri sebaik-baiknya. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan temannya.
- 2) Sentra balok
Sentra balok adalah sentra dimana anak dapat berimajinasi dan berkreasi dalam menata balok-balok sehingga membentuk seperti bangunan asli. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak dapat mengenal tipologi, bentuk dan ruang.
- 3) Sentra ibadah
Pada sentra ini difasilitasi dengan kegiatan bermain, yang difokuskan pada kegiatan keagamaan, seperti tata cara salat, tata cara wudu, dan menghafal surat-surat pendek. tujuan pada sentra ini adalah agar anak terbiasa dalam melaksanakan ibadah dengan baik dan berakhlak mulia.
- 4) Sentra persiapan
Tempat bermain sambil belajar, untuk mengembangkan pengalaman keaksaraan. Penekanan pada sentra ini adalah

bagaimana supaya anak dapat membaca, menulis dan berhitung.

5) Sentra seni dan kreativitas

Pada sentra ini difasilitasi alat-alat musik dan alat-alat seni lainnya. penekanan pada sentra ini adalah menstimulasi sensormotorik anak, yaitu dapat dilihat bagaimana anak dapat mengekspresikan dirinya melalui irama, tarian, nyanyian dan gerakan lagu.

6) Sentra olah tubuh

Sentra ini untuk merangsang kecerdasan badan-kinestetik anak melalui gerakan, tarian, dan olah raga.

7) Sentra bahan alam

Sentra ini mengembangkan kecerdasan anak dengan melalui pemanfaatan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, seperti daun-daunan, pasir, tanah, air dan tanaman.

c. Tujuan pembelajaran Sentra

Tujuan pendekatan sentra menurut Yuliani (2009:217) (dalam Fitriana, 2014:29) yaitu:

- 1) Untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelligence*) melalui bermain terarah
- 2) Kedua yaitu menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mengikuti perintah, meniru, atau menghafal)
- 3) Ketiga yaitu dilengkapi dengan standar operasional yang baku, yang berpusat di sentra-sentra kegiatan dan saat anak berada dalam lingkaran, sehingga mudah diikuti. Permainan-permainan yang dilakukan disentra, diharapkan mampu meningkatkan seluruh aspek kecerdasan dan kreativitas serta kemampuan anak. Oleh karena itu melalui bermain anak dapat menikmati kegiatan belajarnya sehingga anak akan lebih mudah mengingat apa yang dipelajarinya.

2.2.3 Pengertian Gelaran Sentra Bermain

Adapun yang dimaksud dengan gelaran sentra bermain dalam Sujiono, (2010:228) adalah suatu wahana atau wadah atau tempat anak bermain atau beraktivitas lainnya. Jadi gelaran sentra bermain adalah pusat kegiatan belajar yang dapat menjadi sarana atau tempat yang dapat mengadaptasi perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh anak, tingkat kematangan dan perkembangan anak, serta mengantisipasi perbedaan dari latar belakang yang berbeda.

Prinsip pembelajaran yang diterapkan pada gelaran sentra bermain sama dengan prinsip pembelajaran di sentra atau area, yaitu individualisasi pengalaman belajar, dimana setiap anak diperkenankan untuk memilih gelaran sentra bermain yang akan digunakan untuk bereksplorasi dan bermain. Nilai lebih dari adanya gelaran sentra bermain ini adalah :

- a. Dapat menjadi alternatif dari model pembelajaran sentra/area yang selama ini seolah-olah sulit dilakukan karena keterbatasan ruang atau sempitnya lahan yang dimiliki oleh KB, TK atau Pos PAUD
- b. Dapat menginspirasi guru dalam menciptakan berbagai wahana belajar bagi anak sesuai dengan situasi dan kondisi
- c. Cara membuatnya yang mudah dan pemanfaatan bahan yang dapat didaur ulang. Atau dengan perkataan lain, gelaran sentra bermain menggunakan (meminjam istilah iklan) prinsip “coca cola” = di mana saja, kapan saja dan siapa saja” dapat menggunakan gelaran sentra bermain;
- d. Mudah dipindah-pindahkan dari dalam keluar atau dari luar ke dalam ruangan, tergantung dari jenis sentra yang akan dibuka

2.2.4 Tahapan Pengembangan Gelaran Sentra Bermain

Menurut Sujiono, (2010:228) Adapun tahapan pengembangan dari gelaran sentra bermain yaitu :

- a. Menata lingkungan di dalam dan di luar kelas (in-door dan out-door)
Pertimbangan yang perlu dipikirkan dengan matang adalah:
 - 1) Apakah lembaga memiliki ruang belajar di dalam? Berapa meter persegi besarnya?
 - 2) Apakah lembaga memiliki lahan di luar kelas yang dapat dimanfaatkan untuk menggelar sentra/area? Apabila halaman sempit atau bahkan tidak ada lahan yang dapat dimanfaatkan?
- b. Merancang kegiatan bermain dan menyiapkan alat permainan edukatif
Setelah gelaran sentra telah disiapkan, maka berikutnya yang perlu dipikirkan adalah jenis sentra yang akan dibuka, apakah sentra bermain peran, seni, musik, bahan alam, balok, persiapan (baca tulis hitung). Jenis gelaran sentra yang akan

dibuka haruslah: (1) mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun, baik perencanaan bulanan, mingguan atau harian, (2) pertimbangkan juga tema yang telah dibuat dan jenis kegiatan main yang diharapkan akan dilakukan oleh anak, (3) cermati jumlah alat permainan edukatif yang tersedia dengan jumlah anak.

c. Menciptakan Interaksi Edukasi Edukatif Multi Arah

Interaksi yang ditunjukkan oleh guru dan anak serta orang-orang yang terdapat di lembaga pendidikan tersebut. Sesuai ciri pembelajaran sentra, maka interaksi yang terjadi antara anak dengan guru, anak dengan anak lainnya dan anak dengan sumber belajar yang disiapkan haruslah dapat mewadahi kegiatan: *learning by doing*, di mana pembelajaran dilakukan secara langsung oleh anak, di mana kelima indra anak terlibat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung; *learning by stimulating*, pembelajaran yang menitikberatkan pada stimulasi perkembangan anak secara bertahap, jadi pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan anak; *learning by modelling*, pembelajaran sentra juga menggunakan orang dewasa dan anak yang perkembangannya lebih berkembang.

2.3 Pengembangan Model Pembelajaran Sentra dengan Gelaran Sentra Bermain

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran (Sugiyono, 2019:29).

Berikut ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari berbagai penulis yaitu: Borg and Gall, Thiagarajan, Robert Maribe Branch, and Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2019: 35-39). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk pengembangan model pembelajaran *mind mapping* yaitu menggunakan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Menurut

Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2019:38) mengembnagkan *Intructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Berikut ini adalah penjelasan dari pendekatan ADDIE (Sugiyono, 2019: 38):

2.3.1 Tahap *Analysis*

Tahap *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan (Sugiyono, 2019:38). Maksudnya yaitu menganalisis terhadap masalah yang terjadi pada siswa, serta bagaimana membuat solusi untuk mengatasinya yaitu berupa produk apa yang perlu dikembangkan.

2.3.2 Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan (Sugiyono, 2019: 38). Maksudnya yaitu membuat perancangan produk yang sesuai dengan solusi yang telah diperoleh. Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan prototipe (contoh perangkat pembelajaran).

2.3.3 Tahap *Development*

Tahap *development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2019:38). Maksudnya yaitu megembangkan produk yang telah di *Design* dan siap untuk diuji produk.

2.3.4 Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk (Sugiyono, 2019:38). Maksudnya yaitu pada tahap ini dimana produk yang telah dibuat siap digunakan dan diterapkan kepada siswa.

2.3.5 Tahap *Evaluation*

Tahap *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2019:38). Maksudnya yaitu tahap penilaian terhadap produk yang telah diterapkan selama proses tersebut dari awal sampai akhir apakah sudah sesuai harapan awal atau belum.

2.4 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain. Berikut penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran sentra.

Penelitian yang pertama yaitu dilakukan oleh (Haslinda, 2016) Mahasiswi Universitas Negeri Makassar dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Kelas B”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memberikan gambaran yang tepat mengenai pelaksanaan pengembangan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kelas B yang valid, praktis dan efektif, dan (2) Untuk memperoleh produk yakni Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kelas B yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*) model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: 1. *Analysis* (analisis), 2. *Design* (desain/perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (implementasi) dan 5. *Evaluation* (evaluasi/umpanbalik). Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kelas B di RA Ulil Albab I Gowa yang dikembangkan adalah: (1) Kevalidan, dimana Buku Panduan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kelas B memiliki validitas rata-rata 3,40 (kategori valid), Program Semester memiliki validitas rata-rata 3,51 (kategori sangat valid), Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran Mingguan (RPPM) memiliki validitas rata-rata 3,47 (kategori valid), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) memiliki validitas rata-rata 3,76 (kategori sangat valid). (2) Kepraktisan model pembelajaran, dianalisis dengan menggunakan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran diperoleh *percentage of agreement* (PA) sebesar 100%, nilai rata-rata pada 4 guru sentra berada dalam kategori “baik” sedangkan untuk lembar pengamatan aktifitas guru pada sentra bahan alam berada dalam kategori “baik” dan (3) Keefektifan, dimana Buku Panduan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Kelas B, Program Semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan penilaian guru dikatakan efektif karena $\geq 80\%$ guru memberikan respon positif “sangat baik” yaitu sebanyak 100% guru.

Penelitian yang kedua yaitu dilakukan oleh Anindya Purnama dan M. Imron Abadi dari Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jurnal Teladan Vol 4 No.1 Mei 2019 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Sentra dan Lingkaran Berbasis Pendidikan Inklusi Untuk Taman Kanak-kanak (TK)” tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu model pembelajaran pusat dan lingkaran berdasarkan pendidikan inklusif dalam bentuk modul pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di taman kanak-kanak. Dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang muncul, yaitu misinterpretasi (persepsi salah) terhadap implementasi pendidikan inklusif. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pengembangan model dalam pembelajaran supaya tujuan pendidikan inklusif dapat tercapai. Pengembangan ini menggunakan langkah-langkah yang diusulkan oleh Borg & Gall. Subjek penelitian adalah 5 taman kanak-kanak, yaitu 30 guru sebagai responden. Instrumen data yang dikumpulkan adalah lembar observasi yang mencakup empat dimensi, yaitu kelayakan konten, bahasa, presentasi, dan grafik. Selanjutnya, teknik analisis data diperoleh dari perhitungan persentase skor lembar observasi yang kemudian hasil persentase ini dikategorikan berdasarkan kriteria yaitu sangat lemah, lemah, cukup, kuat, dan sangat kuat. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data kelayakan konten 70,8%

dengan kategori kuat, validasi bahasa 75,6% dengan kategori kuat, untuk validasi presentasi 72,8% dengan kategori kuat, sedangkan untuk validasi grafis 76,4% dengan kuat kategori. Ini berarti bahwa modul pembelajaran yang dirancang untuk pembelajaran di pusat dan lingkaran berbasis pendidikan inklusif diklasifikasikan sebagai alat pembelajaran yang baik/layak.

Berdasarkan pemaparan kedua penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra baik untuk diterapkan. Model pembelajaran sentra yang peneliti kembangkan adalah model pembelajaran sentra yang digelar di kelas ataupun di luar kelas. Jadi sentra yang dibuka atau digelar sistemnya tidak paten atau bisa dipindah kemana-mana. Peneliti melakukan penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang tujuannya untuk mengembangkan model pembelajaran gelaran sentra bermain dengan basis *multiple intelegences*.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan. Adapun metode penelitian dalam penelitian ini meliputi: (1) Jenis Penelitian; (2) Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Desain Penelitian Pengembangan; (5) Instrumen Penelitian; (6) Teknik Pengumpulan Data; (7) Teknik Analisis Data. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dirancang untuk memodifikasi atau menghasilkan sebuah produk tertentu. Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Nur Aisyah, Dusun Sumber Dandang, Desa Kertosari, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember yang beralamat di Jalan Prambanan No. 7 Pakusari. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) TK Nur Aisyah masih belum menggunakan model pembelajaran gelaran sentra bermain (2) TK Nur Aisyah masih belum menggunakan pembelajaran yang berbasis *Multiple intelegences* (3) Kesiediaan pihak sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *Multiple intelegences*.

Pelaksanaan penelitian pengembangan di TK Nur Aisyah Pakusari, Jember akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Nur Aisyah Pakusari, Jember tahun pelajaran 2019/2020 semester ganjil. Jumlah anak di kelompok A.

3.3 Definisi Operasional

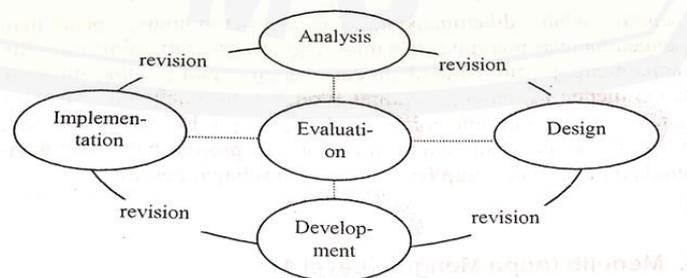
Penelitian pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain ini, diuraikan pada definisi operasional.

3.3.1 Model gelaran sentra bermain adalah model pembelajaran sentra, namun sentra yang dibuka sifatnya bisa dipindah-pindah dengan menggelar kain atau karpet yang di atasnya dilengkapi bahan, APE dan media pembelajaran yang diklasifikasikan sesuai dengan masing-masing kecerdasan jamak atau *Multiple intelligences*. Model gelaran sentra bermain ini, akan uji pengembangannya di TK Nur Aisyah, Pakusari Jember.

3.3.2 *Multiple intelligences* adalah kecerdasan kompleks yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual yang akan dikembangkan di TK Nur Aisyah, Pakusari Jember.

3.4 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019: 38) Dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat lima tahap yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari tahap *Analysis* (menganalisis), tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Penerapan) dan tahap *Evaluation* (Penilaian).

1. *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Analisis ini dilakukan selama 14 hari. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis informasi mengenai model pembelajaran gelaran sentra bermain serta mempertimbangkan pengembangan model pembelajarannya yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah di kelas A TK Nur Aisyah.

b. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti mengkaji KD, KI dan tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap dan tingkah peserta didik di dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

2. *Design*

Pada tahap ini yang dilakukan sebelum membuat gelaran sentra bermain, yaitu peneliti mendesain model pembelajaran gelaran sentra bermain

dengan merancang kegiatan belajar mengajar, menetapkan tujuan belajar, merancang perangkat atau media pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3. *Development*

Pada tahap ini, berisi kegiatan realisasi dari rancangan model pembelajaran. Pada tahap design, telah disusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran gelaran sentra bermain baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi model pembelajaran yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila tahap design telah dirancang atau penggunaan model baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan ini disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model baru tersebut seperti RPPH, media dan materi pembelajaran. RPPH pada pengembangan model pembelajaran ini adalah berbasis *Multiple intelegences*, sedangkan media dan materi yang disiapkan yaitu disesuaikan dengan gelaran sentra yang akan dibuka. Pada pengembangan ini, gelaran sentra bermain didesain dengan basis *multiple intelegences*. Yang di mana satu gelaran yang dibuka akan memuat 1, 2 bahkan 3 pengembangan kecerdasan.

a. Gelaran Sentra Persiapan

Gelaran sentra persiapan ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan persiapan anak dalam belajar. Contohnya kegiatan mengenal huruf, mengenal angka, membaca, menulis dan menghitung. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan jamak bahasa atau linguistik dan kecerdasan logika matematika.

b. Gelaran Sentra Seni dan Kreatifitas

Gelaran sentra kreatifitas ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kreatifitas anak yang berhubungan dengan kegiatan seni dan motorik halus. Contohnya kegiatan mewarnai, mencocok, melipat, menempel, kolase, *finger print*, *finger painting*, kontur dan menyusun balok. Sentra ini

akan fokus mengembangkan kecerdasan visual spasial dan kinestetik motorik halus.

c. Gelaran Sentra Bermain Peran

Gelaran sentra bermain peran ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan bermain peran contohnya kegiatan bermain peran, bermusik dan bernyanyi. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan musik, kinestetik, interpersonal dan intrapersonal.

d. Gelaran Sentra Bahan Alam

Gelaran sentra bahan alam ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan yang menggunakan bahan alam. Contohnya kegiatan praktek menanam tumbuhan dan metode pembelajaran eksperimen. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan naturalis.

e. Gelaran Sentra Moral dan Agama

Gelaran sentra ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan yang fokus pada kegiatan keagamaan. Contohnya kegiatan pemberian tugas kepada anak dengan media LKS yang tujuannya untuk membedakan perilaku baik dan buruk, mewarnai kaligrafi dan mengenal kegiatan ibadah. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan spiritual.

4. *Implementation*

Implementasi atau penerapan adalah menerapkan model gelaran sentra bermain ini setelah melalui proses analisis, desain dan pengembangannya. Pada tahap ini, rancangan model pembelajaran baru diimplementasikan pada situasi yang nyata. Selama implementasi rancangan model yang telah dikembangkan, diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan model gelaran sentra bermain baru yang dikembangkan. Setelah penerapan model, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan model berikutnya.

3.1 Tabel Sintaks Implementasi Model Pembelajaran Gelaran Sentra

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran	Guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dicapai
Fase 2 Menyajikan informasi materi pembelajaran	Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung.
Fase 3 Mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra bermain	Guru mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra yang dibuka
Fase 4 Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di gelaran sentra yang akan dibuka	Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka <ol style="list-style-type: none"> 1. Gelaran Sentra Persiapan, untuk kecerdasan linguistik dan logika matematika 2. Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas, untuk kecerdasan visual dan spasial, kinestetik motorik halus dan musikal 3. Gelaran Sentra Bermain Peran, untuk kecerdasan kinestetik motorik kasar, interpersonal dan intrapersonal 4. Gelaran Sentra Bahan Alam, untuk kecerdasan naturalis 5. Gelaran Sentra Moral dan Agama, untuk kecerdasan spiritual
Fase 5 Membimbing dan mengawasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran	Guru membimbing dan mengawasi siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran
Fase 6 Evaluasi dan <i>recalling</i>	Guru mengevaluasi hasil belajar atau pun hasil karya siswa yang sudah dilaporkan atau ditunjukkan kepada guru. Guru juga melakukan <i>recalling</i> kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing fase beserta perilaku guru ketika menggunakan model pembelajaran :

1. Fase 1 : Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran

Setelah guru melakukan kegiatan pembukaan (salam, berdoa, bernyanyi atau bercakap-cakap), lalu guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran sesuai RPPH. Guru juga mengkomunikasikan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari itu.

2. Fase 2 : Menyajikan informasi materi pembelajaran

Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung. Pada fase ini, (1) guru mengkomunikasikan materi pembelajaran sesuai dengan RPPH. (2) guru juga mengkomunikasikan kegiatan-kegiatan di masing-masing gelaran sentra bermain yang dibuka (3) guru memberikan stimulus atau dorongan kepada anak untuk bertanya apa yang ingin diketahui anak tentang kegiatan dan materi pembelajaran yang sudah diberikan kepada anak. Dari fase ini, anak akan mengumpulkan informasi dan menalar mengenai materi yang sudah guru berikan.

3. Fase 3 : Mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra bermain

Setelah fase 1 dan 2 dilakukan, lalu guru mengajak anak-anak untuk mendekati gelaran sentra bermain yang sudah dilengkapi oleh media, bahan pembelajaran atau APE yang dibuka atau digelar pada hari itu.

4. Fase 4 : Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di gelaran sentra bermain yang akan dibuka

Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan dan materi yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka. Dapat diketahui bahwa, (1) Gelaran Sentra Persiapan, untuk kecerdasan linguistik dan logika matematika, (2) Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas, untuk kecerdasan visual dan spasial, kinestetik motorik halus dan musikal (3) Gelaran Sentra Bermain Peran, untuk kecerdasan kinestetik motorik kasar,

interpersonal dan intrapersonal (4) Gelaran Sentra IPA, untuk kecerdasan naturalis (5) Gelaran Sentra Moral dan Agama, untuk kecerdasan spiritual.

5. Fase 5 : Membimbing dan mengawasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran

Guru membimbing dan mengawasi anak selama melakukan kegiatan pembelajaran, guru mengamati proses anak dalam pembelajaran dan membimbing anak ketika ia kesulitan dalam proses belajar.

6. Fase 6 : Evaluasi dan *recalling*

Guru mengevaluasi hasil belajar atau pun hasil karya siswa yang sudah dilaporkan atau ditunjukkan kepada guru. Guru juga melakukan *recalling* kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan hari itu.

6. *Evaluation*

Evaluasi ini dilakukan setelah model gelaran sentra bermain diterapkan, evaluasi bertujuan untuk mengetahui apa yang kurang dan perlu diperbaiki pada pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis *Multiple intelegences* ini.

Tabel 3.2 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pra perencanaan : Pemikiran tentang model pembelajaran baru yang akan dikembangkan 2. Mengidentifikasi model pembelajaran yang sesuai dengan sasaran peserta didik dan tujuan belajar 3. Mengidentifikasi isi atau media pembelajaran 4. Mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi dalam penyampaian dalam pembelajaran
<i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konsep model gelaran sentra bermain yang baru 2. Merancang perangkat atau media pengembangan model 3. Petunjuk implementasi pembuatan model gelaran sentra bermain ditulis secara rinci
<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan model gelaran sentra bermain (materi, bahan, media atau APE) yang diperlukan dalam pengembangan 2. Membuat instrumen untuk menguji validitas dan keektifan model pembelajaran
<i>Implementation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai menggunakan pengembangan model pembelajaran dalam kegiatan nyata di dalam maupun di

Tahap Pengembangan	Aktivitas
	luar kelas
<i>Evaluation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran 2. Melihat dampak dari pengembangan model yang sudah diterapkan 3. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan pengembangan model gelaran sentra bermain dalam pembelajaran berbasis *multiple intelligence* di TK Nur Aisyah, Pakusari Jember.

3.5.1 Lembar Observasi

Menurut Sukardi (2011:78) Observasi adalah pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati atau melihat suatu proses penelitian. Instrumen observasi akan lebih efektif jika informasi yang hendak diambil berupa kondisi atau fakta alami, tingkah laku dalam situasi yang alami. Untuk memaksimalkan hasil observasi, biasanya peneliti akan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan kondisi lapangan. Di antara alat bantu observasi tersebut misalnya termasuk; lembar observasi dan lembar *checklist*.

3.5.2 Tes Hasil Belajar Siswa

Menurut Ali dan Asrori (2003:264) tes merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengamati dan menggambarkan karakteristik seseorang. Dalam riset pendidikan, tes biasanya digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam bentuk bilangan atau skor. Karakteristik seseorang yang diukur dengan tes terkait dengan aspek-aspek intelegensi, bakat dan kemampuan atau hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja pada kegiatan pembelajaran model gelaran sentra bermain untuk mengoptimalkan *multiple intelligence* anak. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam model pembelajaran gelaran sentra bermain dengan basis *multiple intelegences*, tes ini dapat dibuat dengan bentuk LKA atau LKS.

3.5.3 Kuesioner Yang Diberikan Kepada Guru Untuk Menilai Model dan Proses Pembelajaran

Menurut Ali dan Asrori (2014:253) instrumen yang digunakan adalah daftar pertanyaan dan berbagai alternatif jawaban yang dibuat secara tertulis, yang disebut dengan kuesioner. Kuesioner ini diberikan kepada guru TK Nur Aisyah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelligence* di TK Nur Aisyah, Pakusari Jember. Pada pemberian kuesioner ini, data yang diperoleh lebih objektif dan responden juga dapat menjawab dengan lebih leluasa, tidak dipengaruhi oleh sikap mental hubungan antara peneliti dan subjek penelitian.

3.5.5 Lembar Validasi

Menurut Hobri (2010:35) seluruh lembar validasi yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, perangkat pembelajaran dan seluruh instrumen validasi dari segi isi konstruksinya yang beracuan pada rasional teoritik yang kuat dan konsistensi secara internal antara komponen-komponen. Penelitian menggunakan lembar validasi untuk mengukur a) lembar validasi model pembelajaran gelaran sentra bermain, b) lembar validasi RPPH. Validasi dilakukan oleh 2 orang validator dari guru di TK Nur Aisyah dan dosen PG Paud. Validator diminta untuk memberikan penilaian berupa checklist.

3.5.4 Dokumentasi

Menurut Sukardi (2011:81) Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Dokumentasi ini akan digunakan pada saat pengambilan data di lapangan, baik berupa foto atau dokumen tertulis.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Menurut Sukardi (2011:78) Observasi adalah pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati atau melihat suatu proses penelitian. Instrumen observasi akan lebih efektif jika informasi yang hendak diambil berupa kondisi atau fakta alami, tingkah laku dalam situasi yang alami. Untuk memaksimalkan hasil observasi, biasanya peneliti akan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan kondisi lapangan. Pada penelitian ini, peneliti dalam menjalankan tugasnya akan hadir dan ikut serta di dalam kegiatan, sehingga data yang diambil nyata dan sesuai fakta.

3.6.2 Tes atau Pemberian Tugas Pada Saat Kegiatan Pembelajaran

Menurut Ali dan Asrori (2014:264) tes merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengamati dan menggambarkan karakteristik seseorang. Dalam riset pendidikan, tes biasanya digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam bentuk bilangan atau skor. Karakteristik seseorang yang diukur dengan tes terkait dengan aspek-aspek intelegensi, bakat dan kemampuan atau hasil belajar. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja pada kegiatan pembelajaran model gelaran sentra bermain untuk mengoptimalkan *multiple intelligences* anak.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Sukardi (2003:81) Cara lain untuk memperoleh data dari responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Dokumentasi ini akan digunakan pada saat pengambilan data di lapangan, baik berupa foto atau dokumen tertulis.

3.6.4 Lembar Validasi

Menurut Hobri (2010:35) seluruh lembar validasi yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, perangkat pembelajaran dan seluruh

instrumen validasi dari segi isi konstruksinya yang beracuan pada rasional teoritik yang kuat dan konsistensi secara internal antara komponen-komponen. Penelitian menggunakan lembar validasi untuk mengukur a) lembar validasi model pembelajaran gelaran sentra bermain, b) lembar validasi RPPH. Validasi dilakukan oleh 2 orang validator dari guru di TK Nur Aisyah dan dosen PG Paud. Validator diminta untuk memberikan penilaian berupa checklist.

3.6.5 Memberikan Kuesioner Kepada Guru

Menurut Ali dan Asrori (2014:253) instrumen yang digunakan adalah daftar pertanyaan dan berbagai alternatif jawaban yang dibuat secara tertulis, yang disebut dengan kuesioner. Kuesioner ini diberikan kepada guru untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelligence* di TK Nur Aisyah, Pakusari Jember. Pada pemberian kuesioner ini, data yang diperoleh lebih objektif dan responden juga dapat menjawab dengan lebih leluasa, tidak dipengaruhi oleh sikap mental hubungan antara peneliti dan subjek penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan cara sebagai berikut.

3.7.1 Analisis Data Kevalidan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain

Analisis data kevalidan produk Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain dilakukan untuk menilai apakah produk tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan. Data kualitatif dikonversi menjadi data kuantitatif dengan cara: (1) merekap skor semua aspek dari validator, (2) menghitung rata-rata nilai setiap aspek, (3) menghitung rata-rata keseluruhan \bar{V}_r , dan (4) membuat kesimpulan tentang kevalidan berdasarkan tabel 3.3

Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Model Pembelajaran

Interval	Kevalidan
$1 \leq \bar{V}_r < 2$	Tidak Valid
$2 \leq \bar{V}_r < 3$	Kurang Valid
$3 \leq \bar{V}_r \leq 4$	Cukup Valid
$4 \leq \bar{V}_r \leq 5$	Valid
$\bar{V}_r = 5$	Sangat Valid

Keterangan: \bar{V}_r : rata-rata keseluruhan skor kevalidan

Jika dari hasil analisis didapatkan kesimpulan yang valid, maka dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Jika data yang diperoleh cukup valid, maka diharuskan revisi kecil yang tidak bersifat substansial sehingga perlu divalidasi lagi dan dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Dan jika tidak valid, maka perlu revisi total dan dilakukan proses validasi kembali oleh ahli dan praktisi.

3.7.2 Analisis Data Kepraktisan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain

Jika hasil observasi keterlaksanaan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain diperoleh kesimpulan baik dan berdasarkan hasil wawancara dengan praktisi tidak mengubah perangkat secara keseluruhan maka produk dikatakan praktis.

Data kepraktisan produk adalah data yang menggambarkan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain tersebut. Data ini diperoleh dari data aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi.

3.7.3 Analisis Data Keefektifan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain

Keefektifan produk diukur oleh tiga indikator yaitu penguasaan materi, bahan ajar, aktivitas anak dan respon anak.

a. Analisis Data Penguasaan Materi Pembelajaran

Hasil observasi penguasaan materi anak melalui lembar ceklis dikonversikan ke dalam skor untuk kemudian dianalisis.

b. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Anak

Data hasil observasi aktivitas anak dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjumlahkan skor dari semua pertemuan
- 2) Menghitung persentase skor rata-rata dengan menggunakan rumus :

$$SR = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SR = Skor rata-rata hasil observasi (dalam persen)

ST = Skor total dari observer

SM = Skor maksimal yang dapat diperoleh dari hasil observasi

- c. Membuat kesimpulan dari hasil analisis observasi aktivitas anak

Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria aktivitas anak yang terdiri dari skor 1 sampai 4 yang dibagi dalam empat interval. Kriteria ditentukan seperti pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria Data Hasil Observasi Aktivitas Anak

Skor	Kriteria
$3,5 \leq \bar{S}_T < 4$	Sangat Aktif
$2,5 \leq \bar{S}_T < 3,5$	Aktif
$1,5 \leq \bar{S}_T < 2,5$	Kurang Aktif
$1 \leq \bar{S}_T < 1,5$	Tidak Aktif

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* untuk mengembangkan *multiple intelegences* anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Proses Pengembangan

Proses pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* untuk mengembangkan *multiple intelegences* pada anak kelompok A di TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember dengan menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

5.1.2 Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dikatakan valid berdasarkan dari penilaian validator, (2) berdasarkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dikategorikan praktis karena aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi yang memenuhi kriteria cukup baik, dan kemudian (3) pembelajaran dengan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* dikategorikan efektif karena berdasarkan hasil dari aktivitas anak.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Sebaiknya guru harus benar-benar memahami model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*

- b. Pada saat penerapan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*, guru harus mengetahui kemampuan dirinya dalam proses pembelajaran, harus mengetahui luas ruangan kelas, jumlah anak dan jumlah media pembelajaran.

5.2.2 Bagi peneliti lain

- a. Model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* perlu diujicobakan di sekolah lain.
- b. Penelitian ini telah melalui 3 tahap yaitu penelitian awal, penelitian pengembangan dan juga penilaian. Untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences*, maka dilanjutkan dengan pengembangan dari produk yang dihasilkan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* untuk mengembangkan *multiple intelegences* anak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Proses Pengembangan

Proses pengembangan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences* untuk mengembangkan *multiple intelegences* pada anak kelompok A di TK Nur Aisyah, Pakusari, Jember dengan menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

5.1.2 Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikatakan valid berdasarkan dari penilaian validator, (2) berdasarkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikategorikan praktis karena aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi yang memenuhi kriteria cukup baik, dan kemudian (3) pembelajaran dengan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* dikategorikan efektif karena berdasarkan hasil dari aktivitas anak.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Sebaiknya guru harus benar-benar memahami model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*

- b. Pada saat penerapan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis *multiple intelegences*, guru harus mengetahui kemampuan dirinya dalam proses pembelajaran, harus mengetahui luas ruangan kelas, jumlah anak dan jumlah media pembelajaran.

5.2.2 Bagi peneliti lain

- a. Model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences* perlu diujicobakan di sekolah lain.
- b. Penelitian ini telah melalui 3 tahap yaitu penelitian awal, penelitian pengembangan dan juga penilaian. Untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran gelaran sentra berbasis *multiple intelegences*, maka dilanjutkan dengan pengembangan dari produk yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M, Asrori, M. 2014. *Metodelogi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amstrong, Thomas. 2002. *Sekolah Sang Juara: Menerapkan Multiple Intelegence di Dunia Pendidikan, terjemahan Yudhi Murtanto*. Bandung: Kaifa
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda
- Azhari, Akyas. 2004. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Teraju
- Chatib, Munif. 2017. *Menggali Kecerdasan dan Bakat Terpendam dengan Multiple Intelegences Research (MIR)*. Bandung: Mizan Pustaka
- Fitriana, Eka. 2014. *Model Pembelajaran Sentra Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (IT) Qurrota A'yun Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Negeri Lampung
- Gafur, Abdul. 1984. *Desain Instruksional*. Solo: Tiga Serangkai
- Gutama. 2002. *Kecerdasan Spiritual dalam Membentuk Perilaku Anak*. Jakarta: Forum Paud
- Haenilah, Een. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi
- Hamzah, Uno. 2009. *Model Pembelajaran "Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif"*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Haslinda, H. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Melalui Pendekatan Sainifik Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Kelas B. Makasar*: Universitas Negeri Makasar
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan: Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila
- Isbel, Rebecca. 1995. *The Complete Learning Center Book*. Beltsville Maryland: Gryphon house
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Jasmine, J. 2019. *Metode Mengajar Multiple Intelegences*. Bandung: Nuansa Cendekia

- Mansur, 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Martuti, A. 2010. *Mendirikan dan Mengelola Paud Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Musfiroh. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Purnama A., Abadi M Imron. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Sentra dan Lingkaran Berbasis Pendidikan Inklusi Untuk Taman Kanak-kanak (TK)*. Jurnal Teladan. Vol:4(1)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146. Kurikulum 2013 PAUD. 2014. Jakarta
- Snelbecker, Glen. 1984. *Learning Theory, Instructional Theory and Psycho-educational Design*. USA: McGraw-Hill
- Sujiono, Bambang., Sujiono N, Yuliani. 2004. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elek-media Computindo
- _____. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sutikno, Subry. 2014. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup
- Zohar, Marshall dkk. 2001. *Memfaatkan Kecerdasan Spiritual dalam Berpikir Integralistik dan Holistik untuk memaknai kehidupan, terjemahan Rahmani Astuti, dkk*. Bandung: Mizan Media Utama

Lampiran A. Matrik

Nama : Diana Hafida
 NIM : 160210205037
 Kelompok Riset : Pembelajaran
 Judul penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple intelegences* kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>1. Bagaimanakah proses pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i> kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?</p> <p>2. Bagaimanakah hasil pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i> kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?</p>	<p>1. Mendeskripsikan proses pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i> kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020</p> <p>2. Mendeskripsikan hasil pengembangan model gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i> kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020</p>	<p>1. Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain</p> <p>2. <i>Multiple intelligence</i></p>	<p>1. Model gelaran sentra bermain Indikator :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan pembelajaran model gelaran sentra dengan gelaran bermain Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai sentra yang dibuka atau digelar berbasis <i>multiple intelegences</i> Gelaran sentra yang dibuka berbasis <i>multiple intelegences</i> <p>2. <i>Multiple intelligence</i> Indikator :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kecerdasan jamak yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan verbal-linguistik, matematis- 	<p>Sumber data primer:</p> <ol style="list-style-type: none"> Subyek penelitian : Siswa-siswi kelas A di TK Nur Aisyah, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020 Dokumen Literatur Yang Relevan 	<p>Desain penelitian : Desain penelitian pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari <i>Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation</i>. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch</p> <p>Lokasi penelitian : Penelitian ini di lakukan di Kelas A, Taman Kanak-</p>

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
			logis, visual-spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial.		kanak (TK) Nur Aisyah, Dusun Sumber Dandang, Desa Kertosari, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember yang beralamat di Jalan Prambanan No. 7 Pakusari Metode pengumpulan data: 1. Observasi 2. Dokumentasi 3. Tes atau pemberian tugas kepada anak 4. Pemberian kuesioner kepada guru untuk menilai model dan proses pembelajaran Teknik analisis data: 1. Analisis data kevalidan model pembelajaran 2. Analisis data kepraktisan

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalian data	Sumber Data	Metode Penelitian
					model pembelajaran 3. Analisis kefektifan model pembelajaran

LAMPIRAN B. PERANGKAT PEMBELAJARAN**Lampiran B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK**

Semester/Minggu ke/ Hari Ke	: I/21/3
Hari/Tanggal	: Rabu, 4 Desember 2019
Kelompok Usia	: A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman sayur
Alokasi Waktu	: 07.30-10.00 WIB
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.4, 2.10, 3.1, 3.2, 3.6, 3.8, 3.10, 3.11, 3.13, 4.1, 4.2, 4.8, 4.6, 4.11, 4.13, 4.15

Tujuan pembelajaran :

1. Anak mampu menirukan sikap berdoa
2. Anak mampu bercerita tentang pengalaman sendiri
3. Anak mampu memberi tanda O pada benda yang banyak dan X pada benda yang sedikit
4. Anak mampu menjiplak sayur wortel dan Mewarnai gambar sayur wortel
5. Anak mampu kolase gambar jagung
6. Anak mampu menghargai temannya dan mengendalikan perasaannya

I. Pembukaan :

1. Penerapan SOP pembukaan (Berdoa)
2. Menyanyikan lagu “Pohon Tumbang” (**Pengembangan Kecerdasan Musikal**)
3. Penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan (garis besar)
4. Aturan-aturan yang harus dipatuhi
5. Mengenalkan setiap materi yang akan dikerjakan

II. Kegiatan Inti

Gelaran Sentra	Aspek Pengembangan dan Indikator	Strategi Pengembangan			Asesmen Perkembangan anak
		Materi	Metode	Media	
1. Gelaran Sentra Persiapan	<p>Linguistik : Mampu bercerita tentang pengalaman sendiri</p> <p>Logika dan Matematika : Mampu mengenal konsep banyak-sedikit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita di depan teman-teman • Memberi tanda O pada benda yang banyak dan X pada benda yang sedikit 	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap • Penugasan 	Buku LKS, Pensil dan Penghapus	Observasi, Hasil Kerja, Praktek Langsung, Portofolio
2. Gelaran Sentra Seni	Visual : Mampu mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak sayur wortel 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan 	LKS, Krayon, Pensil, Gambar	

Gelaran Sentra	Aspek Pengembangan dan Indikator	Strategi Pengembangan			Asesmen Perkembangan anak
		Materi	Metode	Media	
dan Kreativitas	sayur wortel Kinestetik (Motorik Halus) : Mampu menjiplak bentuk sayur wortel dari kertas	dan Mewarnai gambar sayur wortel		Kucing	
3. Gelaran Sentra Bermain Peran	Kinestetik (Motorik Kasar) : Mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri ketika membawa keranjang isi sayuran Interpersonal : Mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain Intrapersonal : Mampu mengendalikan	<ul style="list-style-type: none"> Bermain peran dengan menjadi penjual dan pembeli 	<ul style="list-style-type: none"> Praktek Langsung 	Sayur-sayuran, kertas dan keranjang sederhana	

Gelaran Sentra	Aspek Pengembangan dan Indikator	Strategi Pengembangan			Asesmen Perkembangan anak
		Materi	Metode	Media	
	perasaan (bersabar)				
Jam Istirahat (Makan dan Minum)					
4. Gelaran Sentra Bahan Alam	Naturalis : Kolase gambar jagung dari biji jagung, mampu membuang sampah pada tempatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Kolase gambar jagung 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan 	Lem, Biji Jagung, Gambar Jagung	
5. Gelaran Sentra Moral dan Agama	Spiritual : Mampu mengetahui arti dari kalimat takbir, mampu menirukan sikap berdoa	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai kalimat takbir 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan 	Krayon dan LKS	

III. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak-anak selama kegiatan hari ini
2. Menanyakan kembali secara umum tentang kegiatan hari ini (*recalling*)
3. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
4. Penerapan SOP penutupan (bernyayi "Selamat siang Ibu guru" dan Berdoa)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....

Wali Kelas

.....



Lampiran B.2 Desain Sintaks Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain

Menurut (Sujiono, 2010:228-229) Berikut merupakan langkah-langkah dalam penerapan gelaran sentra bermain:

1. Menata lingkungan di dalam dan di luar kelas (in-door dan out-door)
Pertimbangan yang perlu dipikirkan dengan matang adalah:
 - a. Apakah lembaga memiliki ruang belajar di dalam? Berapa meter persegi besarnya?
 - b. Apakah lembaga memiliki lahan di luar kelas yang dapat dimanfaatkan untuk menggelar sentra/area? Apabila halaman sempit atau bahkan tidak ada lahan yang dapat dimanfaatkan?
2. Merancang kegiatan bermain/belajar dan menyiapkan alat permainan edukatif Setelah gelaran sentra telah disiapkan, maka berikutnya yang perlu dipikirkan adalah jenis sentra yang akan dibuka, apakah sentra bermain peran, seni dan kreativitas, bahan alam, agama atau pun persiapan.

Peneliti mengembangkan gelaran sentra bermain didesain dengan basis *multiple intelegences*. Yang dimana satu gelaran yang dibuka akan memuat 1,2 bahkan 3 pengembangan kecerdasan. Penerapan model gelaran sentra bermain ini, harus mengikuti sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang didalamnya sudah terdapat fase-fase guru dalam mengajar. Adapun deskripsi dari masing-masing gelaran sentra, adalah sebagai berikut:

- a. Gelaran Sentra Persiapan

Gelaran sentra persiapan ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan persiapan anak dalam belajar. Contohnya kegiatan mengenal huruf, mengenal angka, membaca, menulis dan menghitung. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan jamak bahasa atau linguistik dan kecerdasan logika matematika.

- b. Gelaran Sentra Seni dan Kreatifitas

Gelaran sentra kreatifitas ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kreatifitas anak yang berhubungan dengan kegiatan seni dan motorik halus. Contohnya kegiatan mewarnai, mencocok, melipat, menempel, kolase,

finger print, finger painting, kontur dan menyusun balok. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan visual spasial dan kinestetik motorik halus.

c. Gelaran Sentra Bermain Peran

Gelaran sentra bermain peran ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan bermain peran contohnya kegiatan bermain peran, bermusik dan bernyanyi. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan musik, kinestetik, interpersonal dan intrapersonal.

d. Gelaran Sentra Bahan Alam

Gelaran sentra bahan alam ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan yang menggunakan bahan alam. Contohnya kegiatan praktek menanam tumbuhan dan metode pembelajaran eksperimen. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan naturalis.

e. Gelaran Sentra Moral dan Agama

Gelaran sentra ini dibuka yang perlengkapannya dilengkapi dengan bahan ajar, media, atau APE yang mengacu pada kegiatan yang fokus pada kegiatan keagamaan. Contohnya kegiatan pemberian tugas kepada anak dengan media LKS yang tujuannya untuk membedakan perilaku baik dan buruk, mewarnai kaligrafi dan mengenal kegiatan ibadah. Sentra ini akan fokus mengembangkan kecerdasan spiritual.

Jenis gelaran sentra yang akan dibuka haruslah: (1) mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun, baik perencanaan bulanan, mingguan atau harian, (2) pertimbangkan juga tema yang telah dibuat dan jenis kegiatan main yang diharapkan akan dilakukan oleh anak, (3) cermati jumlah alat permainan edukatif yang tersedia dengan jumlah anak (4) gelaran sentra yang dibuka disesuaikan dengan waktu, kemampuan guru dan anak, disarankan maksimal membuka 3 gelaran sentra dalam sehari.

3.1 Tabel Sintaks Implementasi Model Pembelajaran Gelaran Sentra

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran	Guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dicapai
Fase 2 Menyajikan informasi materi pembelajaran	Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung.
Fase 3 Mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra bermain	Guru mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra yang dibuka
Fase 4 Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di gelaran sentra yang akan dibuka	Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka <ol style="list-style-type: none"> 1. Gelaran Sentra Persiapan, untuk kecerdasan linguistik dan logika matematika 2. Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas, untuk kecerdasan visual dan spasial, kinestetik motorik halus dan musikal 3. Gelaran Sentra Bermain Peran, untuk kecerdasan kinestetik motorik kasar, interpersonal dan intrapersonal 4. Gelaran Sentra Bahan Alam, untuk kecerdasan naturalis 5. Gelaran Sentra Moral dan Agama, untuk kecerdasan spiritual

Fase	Perilaku Guru
Fase 5 Membimbing dan mengawasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran	Guru membimbing dan mengawasi siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran
Fase 6 Evaluasi dan <i>recalling</i>	Guru mengevaluasi hasil belajar atau pun hasil karya siswa yang sudah dilaporkan atau ditunjukkan kepada guru. Guru juga melakukan <i>recalling</i> kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing fase beserta perilaku guru ketika menggunakan model pembelajaran :

1. Fase 1 : Menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran

Setelah guru melakukan kegiatan pembukaan (salam, berdoa, bernyanyi atau bercakap-cakap), lalu guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran sesuai RPPH. Guru juga mengkomunikasikan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari itu.

2. Fase 2 : Menyajikan informasi materi pembelajaran

Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung. Pada fase ini, (1) guru mengkomunikasikan materi pembelajaran sesuai dengan RPPH. (2) guru juga mengkomunikasikan kegiatan-kegiatan di masing-masing gelaran sentra bermain yang dibuka (3) guru memberikan stimulus atau dorongan kepada anak untuk bertanya apa yang ingin diketahui anak tentang kegiatan dan materi pembelajaran yang sudah diberikan kepada anak. Dari fase ini, anak akan mengumpulkan informasi dan menalar mengenai materi yang sudah guru berikan.

3. Fase 3 : Mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra bermain
Setelah fase 1 dan 2 dilakukan, lalu guru mengajak anak-anak untuk mendekati gelaran sentra bermain yang sudah dilengkapi oleh media, bahan pembelajaran atau APE yang dibuka atau digelar pada hari itu.
4. Fase 4 : Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di gelaran sentra bermain yang akan dibuka
Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan dan materi yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka. Dapat diketahui bahwa, (1) Gelaran Sentra Persiapan, untuk kecerdasan linguistik dan logika matematika, (2) Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas, untuk kecerdasan visual dan spasial, kinestetik motorik halus dan musikal (3) Gelaran Sentra Bermain Peran, untuk kecerdasan kinestetik motorik kasar, interpersonal dan intrapersonal (4) Gelaran Sentra IPA, untuk kecerdasan naturalis (5) Gelaran Sentra Moral dan Agama, untuk kecerdasan spiritual.
5. Fase 5 : Membimbing dan mengawasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran
Guru membimbing dan mengawasi anak selama melakukan kegiatan pembelajaran, guru mengamati proses anak dalam pembelajaran dan membimbing anak ketika ia kesulitan dalam proses belajar.
6. Fase 6 : Evaluasi dan *recalling*
Guru mengevaluasi hasil belajar atau pun hasil karya siswa yang sudah dilaporkan atau ditunjukkan kepada guru. Guru juga melakukan *recalling* kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan hari itu.

Lampiran B.3 Sebaran indikator berbasis *multiple intelegences* usia 4-5 tahun (Sujiono, 2010:140) dan Permendikbud 137

STPPA	Aspek Pengembangan <i>Multiple Intelegences</i>	Indikator
1. Nilai Agama dan Moral	1. Kecerdasan Spiritual	a. Mampu menirukan sikap berdoa b. Mampu mengucapkan dan membalas salam c. Mampu mengetahui agama yang dianutnya d. Mampu mengucapkan doa sebelum atau sesudah melakukan sesuatu e. Mampu mengenal perilaku baik, buruk dan sopan f. Mampu mengucapkan kalimat thoyyibah
2. Motorik Kasar	2. Kecerdasan Kinestetik	a. Mampu meniru gerakan binatang yang melompat (kucing) b. Mampu bergelayutan dan menggantung c. Mampu melompat atau berlari di tempat d. Mampu melompat dengan dua kaki sebanyak 4 kali e. Mampu menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada f. Mampu bermain dengan bola: menendang dengan mengayunkan kaki

STPPA	Aspek Pengembangan <i>Multiple Intelelences</i>	Indikator
		ke depan dan ke belakang
3. Motorik Halus	3. Kecerdasan Kinestetik	a. Mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkatan b. Mampu menjiplak bentuk c. Mampu mewarnai dengan media krayon d. Mampu membentuk dari plastisin seperti membuat bentuk kue, cacing dll e. Mampu meremas kertas
4. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	4. Kecerdasan Interpersonal	a. Mampu menggunakan toilet untuk membersihkan diri, minimal dengan bantuan b. Mampu mencuci tangannya sendiri
5. Kognitif	5. Kecerdasan Logika Matematika	a. Mampu mengetahui konsep banyak-sedikit b. Mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk, warna, fungsi atau ukuran c. Mampu membilang 1-10 d. Mampu mengenal lambang bilangan dan lambang huruf e. Mampu mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC f. Mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis,

STPPA	Aspek Pengembangan <i>Multiple Intelegenes</i>	Indikator
		hujan, mendung dll)
6. Bahasa	6. Kecerdasan Linguistik	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu berpartisipasi dalam percakapan b. Mampu bercerita pengalamannya sendiri c. Mampu mengutarakan pendapat kepada teman atau guru d. Mampu melaksanakan dua perintah lisan secara nerurutan dengan benar e. Mampu bertanya dengan menggunakan kata “apa”, “mengapa” dan “kenapa” f. Mampu mengucapkan dan meniru huruf A-Z g. Mampu mengenal suara-suara yang ada di sekitarnya h. Mampu mengulang kalimat sederhana i. Mampu menceritakan dongeng yang pernah didengar
7. Sosial Emosional (Kesadaran Diri)	7. Kecerdasan Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menunjukkan sikap percaya diri b. Mampu mengenal dan mengikuti aturan c. Mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya d. Mampu bersikap sabar dalam menunggu giliran atau menunda

STPPA	Aspek Pengembangan <i>Multiple Intelelgences</i>	Indikator
		keinginan selama 3-5 menit e. Mampu mengendalikan perasaann
8. Sosial Emosional (Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain serta perilaku prososial)	8. Kecerdasan Interpersonal	a. Mampu berbagi, menolong dan membantu teman b. Mampu menunjukkan rasa empati terhadap orang lain c. Mampu menghargai orang lain d. Mampu menaati peraturan yang berlaku e. Mampu menunjukkan rasa sayang kepada teman atau saudara-saudaranya
9. Seni (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara)	9. Kecerdasan Musikal	a. Mampu bertepuk tangan sesuai irama b. Mampu membuat bunyi-bunyian dengan berbagai alat c. Mampu menyanyikan lagu anak-anak atau lagu sederhana d. Mampu mengulang lagu anak-anak atau lagu sederhana
10. Seni	10. Kecerdasan Visual Spasial	a. Mampu menggambar bebas dengan berbagai media: krayon, pensil warna, crayon dll b. Mampu melukis dengan jari c. Mampu mewarnai bentuk gambar sederhana d. Mampu bermain warna dengan berbagai media

STPPA	Aspek Pengembangan <i>Multiple Intelelgences</i>	Indikator
11. Kesehatan dan Perilaku keselamatan (Motorik) Prososial dan kesadaran diri (Sosial Emosional)	11. Kecerdasan Naturalis	a. Mampu terbiasa membuang sampah pada tempatnya (cinta kebersihan) b. Mampu memberi binatang peliharaan c. Mampu dan terbiasa merawat dan melindungi tanaman

Lampiran B.4 Rubrik Penilaian Untuk Instrumen Lembar Observasi

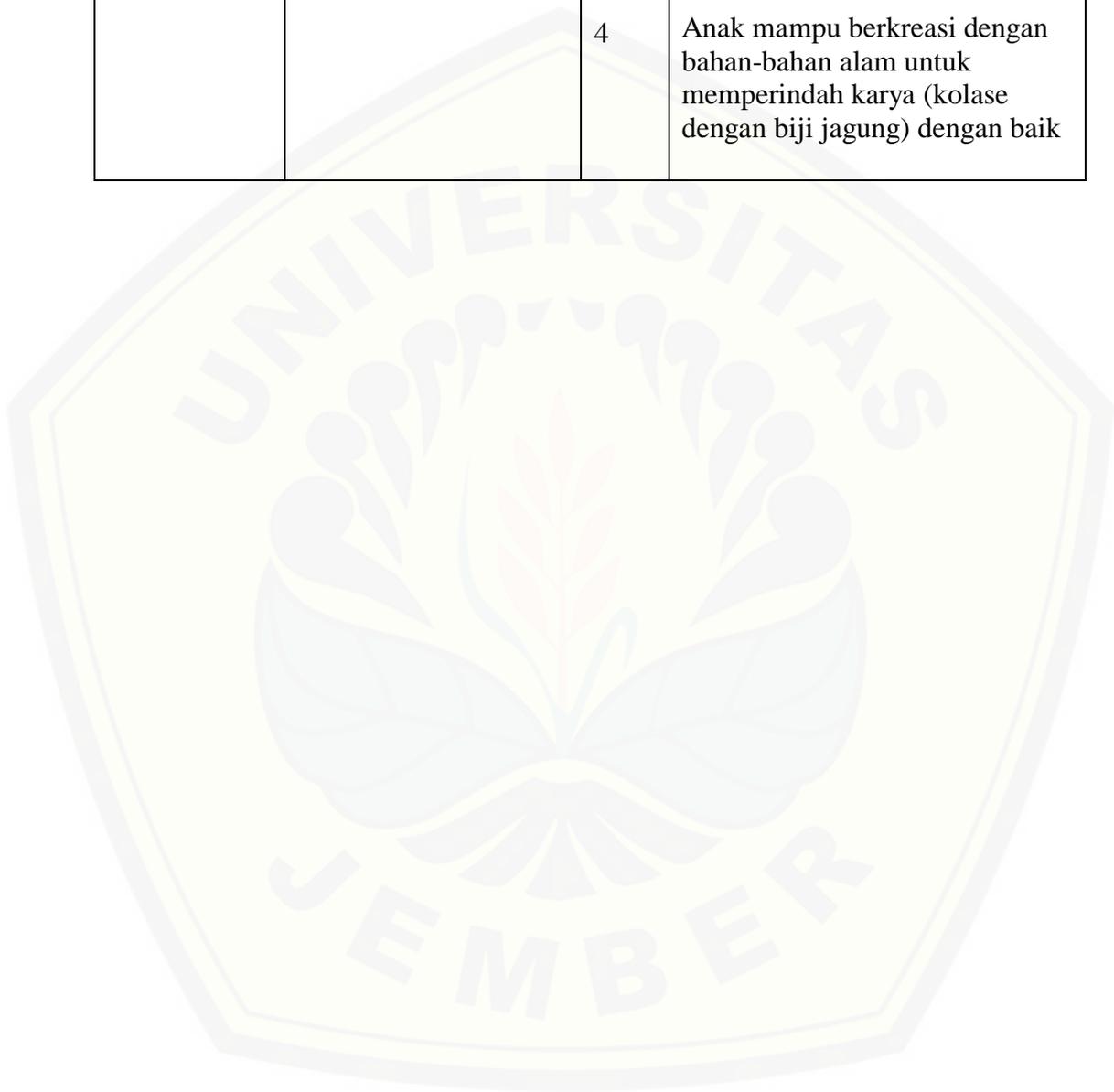
Rubrik Penilaian

Kecerdasan	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian Penelitian
Linguistik	1. Mampu bercerita tentang pengalaman sendiri	1	Anak belum mampu bercerita tentang pengalaman sendiri dengan baik
		2	Anak terkadang mampu bercerita tentang pengalaman sendiri dengan arahan guru
		3	Anak terkadang mampu bercerita tentang pengalaman sendiri dengan runtut dan terkadang dengan bantuan guru
		4	Anak mampu bercerita tentang pengalaman sendiri secara lisan dengan baik dan secara runtut
Musikal	2. Anak mampu menyanyikan lagu "Pohon Tumbang"	1	Anak belum mampu menyanyikan lagu "Pohon Tumbang"
		2	Anak terkadang mampu menyanyikan lagu "Pohon Tumbang" dengan bantuan guru
		3	Anak mampu menyanyikan lagu "Pohon Tumbang" dengan bantuan guru
		4	Anak mampu menyanyikan lagu "Pohon Tumbang" dengan baik
Logika matematika	3. Mampu mengenal konsep banyak-sedikit	1	Anak belum mampu mengenal konsep banyak-sedikit
		2	Anak terkadang belum tepat mengenal konsep banyak-sedikit
		3	Anak mampu mengenal konsep banyak-sedikit dengan bantuan guru
		4	Anak mampu mengenal konsep banyak-sedikit dengan benar dan

Kecerdasan	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian Penelitian
			tepat
Visual spasial	4. Mampu mewarnai gambar sayur wortel	1 2 3 4	<p>Anak belum mampu mewarnai gambar sayur wortel dengan baik</p> <p>Anak terkadang mampu mewarnai gambar sayur wortel namun dengan bantuan guru</p> <p>Anak mampu mewarnai gambar sayur wortel dengan tepat dan terkadang dengan bantuan guru</p> <p>Anak mampu mewarnai gambar sayur wortel dengan baik dan benar</p>
Visual spasial	1. Anak mampu menjiplak bentuk sayur wortel dari kertas	1 2 3 4	<p>Anak belum mampu menjiplak</p> <p>Anak terkadang mampu menjiplak</p> <p>Anak mampu menjiplak namun terkadang dengan bantuan guru</p> <p>Anak mampu menjiplak dengan baik</p>
Kinestetik	2. Anak mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri ketika membawa keranjang	1 2 3 4	<p>Anak belum mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri</p> <p>Anak terkadang mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri namun dengan bantuan guru</p> <p>Anak mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri namun dengan bantuan guru</p> <p>Anak mampu mengkoordinasikan tangan kanan dan kiri dengan baik</p>

Kecerdasan	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian Penelitian
Interpersonal	3. Anak mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain	1 2 3 4	<p>Anak belum mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain</p> <p>Anak terkadang mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain namun dengan arahan guru</p> <p>Anak mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain namun masih dalam arahan guru</p> <p>Anak mampu menghargai temannya dan empati terhadap orang lain dengan baik</p>
Intrapersonal	4. Anak mampu mengendalikan perasaannya (bersabar)	1 2 3 4	<p>Anak belum mampu mengendalikan perasaannya (bersabar)</p> <p>Anak terkadang mampu mengendalikan perasaannya (bersabar) namun terkadang dengan bantuan dan arahan guru</p> <p>Anak mampu mengendalikan perasaannya (bersabar) namun terkadang dengan bantuan dan arahan guru</p> <p>Anak mampu mengendalikan perasaannya (bersabar) dengan baik</p>
Naturalistik	5. Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya (kolase dengan biji jagung)	1 2	<p>Anak belum mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya (kolase dengan biji jagung)</p> <p>Anak terkadang mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya (kolase dengan biji jagung) dan terkadang dengan bantuan guru</p>

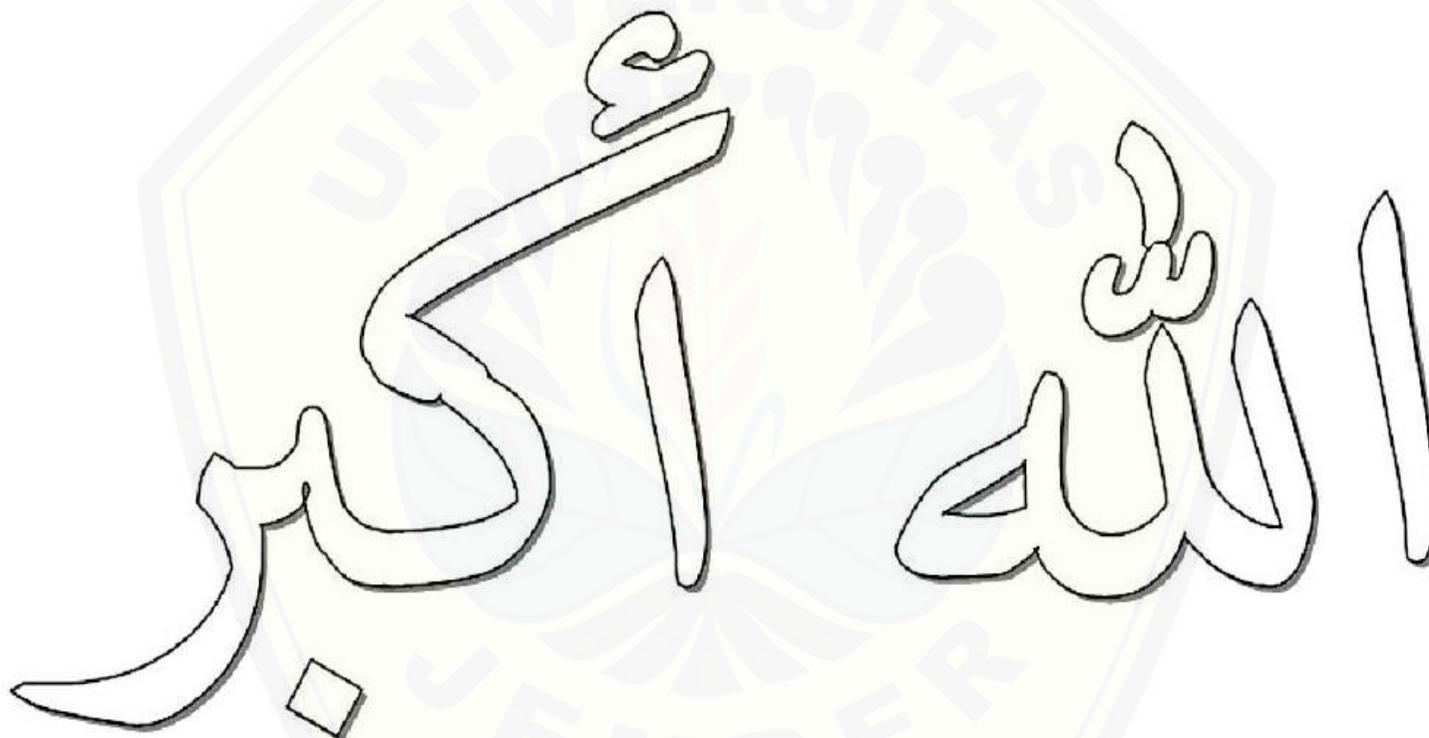
Kecerdasan	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian Penelitian
		3	Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya (kolase dengan biji jagung)
		4	Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya (kolase dengan biji jagung) dengan baik



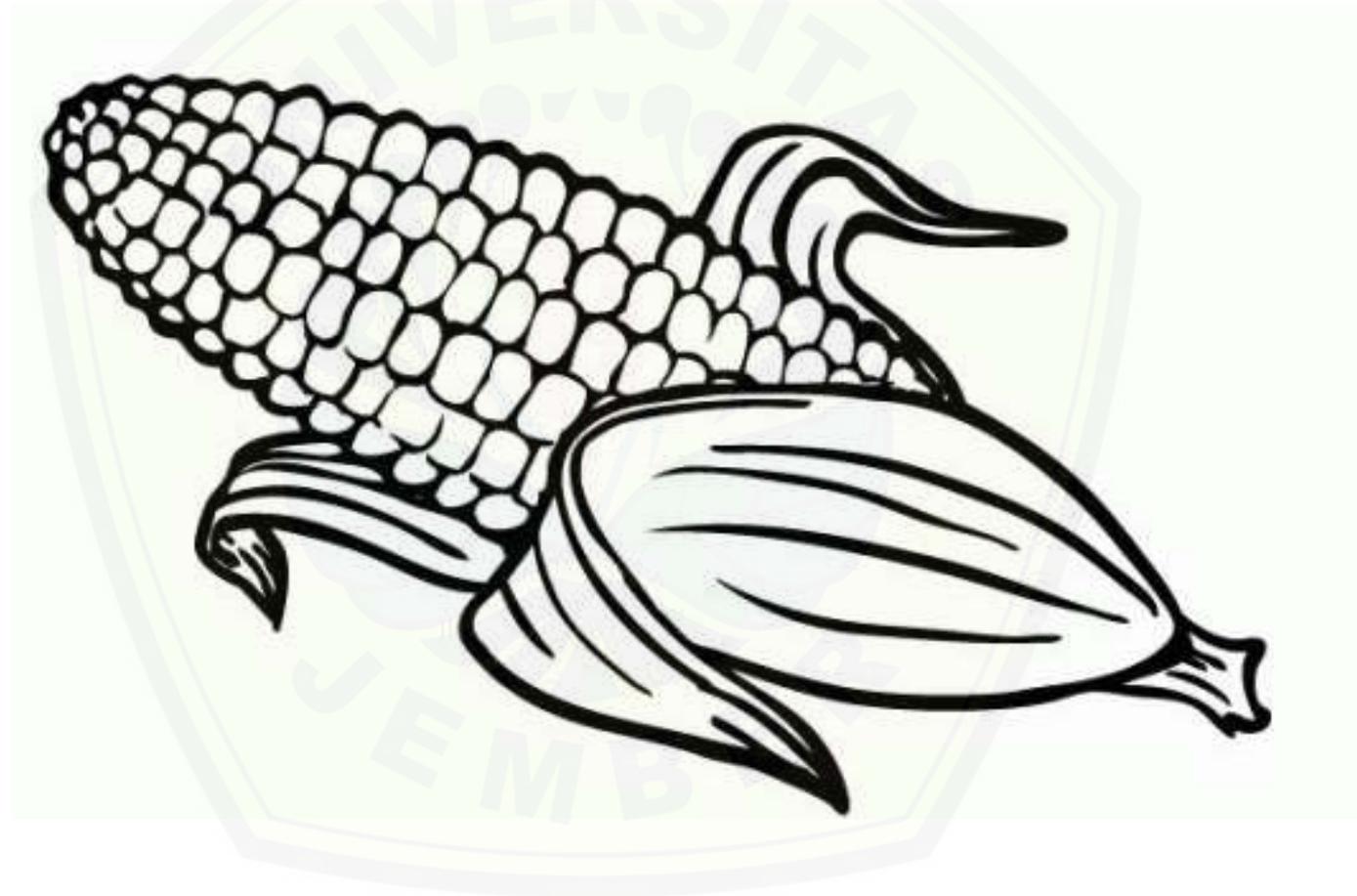
Lampiran B.5 Instrumen Lembar Observasi

No	Nama Anak	Aktivitas Anak										Jumlah Skor	Mean $\frac{\text{Jumlah Skor}}{n}$	Nilai $\frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	Indikator 10			
1.	Prisil													
2.	Adista													
3.	Fadlan													
4.	Rohma													
5.	Dina													
6.	Fahri													
7.	Fadil													
8.	Saefa													
9.	Keysha													
10.	Iqbal													
11.	Robi													
12.	Langit													
13.	Dirga													
14.	Azian													
15.	Atiqa													
16.	Sandra													
17.	Nilam													
<i>Mean</i>														

Lampiran B.6 Lembar Kerja Anak di Gelaran Sentra Moral dan Agama

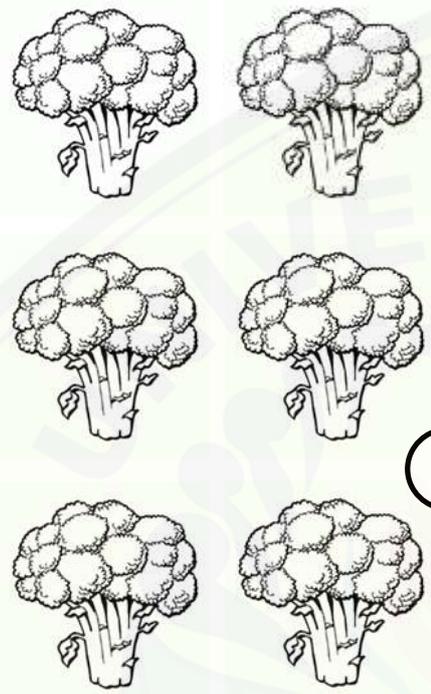
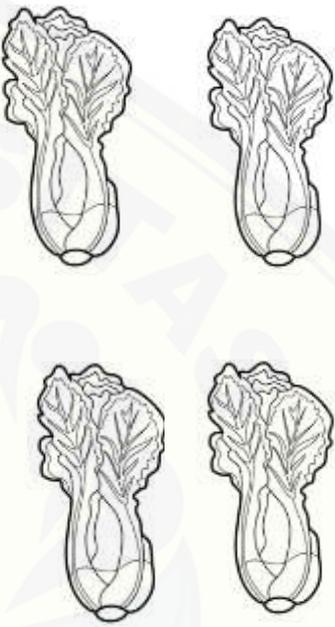


Lampiran B.7 Lembar Kerja Anak di Gelaran Sentra Bahan Alam



Lampiran B.8 Lembar Kerja Anak di Gelaran Sentra Persiapan

Berilah tanda O pada benda yang lebih banyak dan X pada benda yang lebih sedikit.....

LAMPIRAN C. HASIL VALIDASI**Lampiran C.1 Hasil Validasi Model Pembelajaran Gelaran Sentra Bermain Berbasis *Multiple Inteleverages*****HASIL VALIDASI MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA BERMAIN BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES***

No	Komponen Yang Dinilai	Validator		
		V1	V2	Mean
1	Teori Pendukung			
	Tingkat kesesuaian teori-teori pendukung pembentukan model	5	3	4
	Kekomprhensifan cakupan teori pendukung	4	3	3,5
2	SINTAKS			
	Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran gelaran sentra bermain jelas dan dapat dipahami	5	4	4,5
	Langkah-langkah dalam penggunaan model menunjukkan fokus pada <i>multiple intelegences</i>	4	3	3,5
	Kelengkapan isi sintaks yang memuat langkah-langkah penggunaan model pembelajaran dengan basis <i>multiple intelegences</i>	4	3	3,5
3	Sistem Sosial			
	Situasi (suasana) yang dikehendaki dalam pembelajaran (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)	5	4	4,5
	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)	4	3	3,5
4	Prinsip Reaksi Pengelolaan			
	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i>	4	4	4
	Kemungkinan guru dalam	5	3	3,5

No	Komponen Yang Dinilai	Validator		
		V1	V2	Mean
	mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam penggunaan model pembelajaran			
5	Pelaksanaan Pembelajaran			
	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan	5	4	4,5
	Menetapkan kompetensi dasar	5	2	3,5
	Menetapkan indicator	5	3	4
	Menetapkan tujuan pembelajaran	5	4	4,5
	Menetapkan materi pembelajaran	4	4	4
	Menetapkan metode yang digunakan	5	3	4
	Langkah-langkah pembelajaran a. Pendahuluan b. Kegiatan inti c. Kegiatan <i>recalling</i> d. Kegiatan penutup e. Alat, media dan sumber belajar Penilaian hasil belajar	5	4	4,5
6	Lingkungan Belajar Dan Tugas-Tugas Manajemen			
	Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar	5	4	4,5
7	Evaluasi			
	Tingkat kekonsistenan aturan penilaian dan karakteristik instrument penilaian dengan tujuan pembelajaran gelaran sentra bermain	4	3	3,5
	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>	5	4	4,5
	Skor total	89	65	76
	Rata-rata	4,7	4	4,35

Ket :

V1 : Validator 1

V2 : Validator 2

Lampiran C.2 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

No	Komponen Yang Dinilai	Validator		
		V1	V2	Mean
1	Format			
	Kejelasan penomoran	5	3	4
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	4	4
2	Isi			
	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan	5	2	3,5
	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar	5	2	3,5
	Kebenaran tujuan pembelajaran	5	4	4,5
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	4	4	4
3	Metode Pembelajaran			
	Keterkaitan materi dengan pengembangan <i>multiple intelligences</i>	5	3	4
	Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD	4	4	4
	Penggunaan pendekatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran di PAUD	5	4	4,5
	Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung	5	5	5
4	Bahasa			
	Kebenaran tata bahasa	4	3	3,5
	Kesederhanaan struktur kalimat dalam Bahasa	4	4	4
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	3	3,5
5	Penutup			
	Kegiatan evaluasi	5	4	4,5
	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik	5	4	4,5
Skor Total		69	53	61
Skor Rata-rata		4,6	3,53	4,07

Ket :

V1 : Validator 1

V2 : Validator 2

Lampiran C.3 Hasil Analisis Aktivitas Guru

No	Indikator	Skor	%
1.	Penerapan Sintaks Pembelajaran		
	Guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dicapai	5	100%
	Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung.	4	80%
	Guru mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra yang dibuka	4	80%
	Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka	4	80%
	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Persiapan	3	60%
	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas	4	80%
	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Bermain Peran	4	80%
	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Bahan Alam	5	100%
	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Moral dan Agama	3	60%
	Guru membimbing dan mengawasi siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran	4	80%
2	Kegiatan Penutup Pembelajaran		
	Guru melakukan kegiatan <i>recalling</i> dan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	80%
	Guru menanyakan perasaan anak	3	60%
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a	4	80%
3	Pengamatan Suasana Kelas		
	Keantusiasan siswa	5	100%
	Keantusiasan guru	5	100%
Mean		4,07	81%

Lampiran C.4 Hasil Skoring dan Respon Guru

No	Keterangan	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Analisis topik, analisis tugas				√	
2	Rencana pembelajaran			√		
3	Model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelligences</i>				√	
4	Kegiatan pembelajaran				√	

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah model pembelajaran gelaran sentra bermain ini layak digunakan untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i> anak?	Layak, karena anak aktif untuk memilih sendiri kegiatan yang sudah disediakan guru sesuai dengan minatnya
2	Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran gelaran sentra bermain ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak semua lembaga dan guru mampu menggunakan gelaran sentra 2. Kemungkinan untuk guru pemula akan menemui kesulitan
3	Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran gelaran sentra bermain pada kegiatan pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak aktif dan kreatif dalam KBM 2. Anak merasa senang karena dapat memilih kegiatan sendiri

Lampiran C.5 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Anak

Hasil Aktivitas Anak Pada Uji Skala Kecil

No	Nama Anak	Aktivitas Anak										Jumlah Skor	Mean $\frac{\text{Jumlah Skor}}{n}$	Nilai $\frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	Indikator 10			
1.	Fahri	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	30	3	75 %
2.	Robi	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	30	3	75 %
3.	Langit	3	2	4	2	2	3	4	4	3	3	30	3	75 %
4.	Iqbal	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	32	3,2	80 %
5.	Dina	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	33	3,3	83 %
<i>Mean</i>												3,1	77,6 %	

Hasil Aktivitas Anak Pada Uji Skala Besar

No	Nama Anak	Aktivitas Anak										Jumlah Skor	Mean $\frac{\text{Jumlah Skor}}{n}$	Nilai $\frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	Indikator 10			
1.	Prisil	3	2	1	2	2	3	4	4	4	3	28	2,8	70 %
2.	Adista	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	30	3	75 %
3.	Fadlan	3	2	4	2	2	3	4	4	3	3	30	3	75 %
4.	Rohma	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	32	3,2	80 %
5.	Dina	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	33	3,3	83 %
6.	Fahri	2	2	4	2	2	3	4	4	2	3	28	2,8	70 %
7.	Fadil	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	3,4	85 %
8.	Saefa	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	32	3,2	80 %
9.	Keysha	2	3	2	2	2	4	4	4	3	3	29	2,9	70 %
10.	Iqbal	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	35	3,5	88 %
11.	Robi	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	32	3,2	80 %
12.	Langit	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	33	3,3	83 %
13.	Dirga	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	33	3,3	83 %
14.	Azian	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	35	3,5	88 %
15.	Atiqa	2	3	4	3	2	4	4	4	3	3	32	3,2	80 %
16.	Sandra	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	35	3,5	88 %
17.	Nilam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	100 %
<i>Mean</i>												3,2	81 %	

Keterangan :

n : Banyaknya indikator

LAMPIRAN D. FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Kegiatan saat Bu Sri menata gelaran



Foto gelaran sentra bahan alam



Foto gelaran sentra seni dan kreativitas



Foto gelaran sentra persiapan



Foto saat Bu Sri mengawasi anak-anak di gelaran sentra bahan alam



Foto saat Bu Sri mengumpulkan LKA



Foto saat peneliti mengamati anak-anak



Anak-anak di gelaran sentra moral



Foto kegiatan di gelaran sentra bermain peran



Foto saat anak-anak bermain di gelaran sentra persiapan



Foto peneliti bersama anak-anak

LAMPIRAN E. LAIN-LAIN

Hasil Validasi Isi Oleh Validator 1

LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI ISI

MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA BERMAIN
BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-kanak
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : A/Ganjil
 Validator : *Luh Puty Indah Budyaewati, S.Pd, M.Pd.*

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah buku model pembelajaran gelaran sentra bermain
2. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : Berarti: *Tidak valid*
 - 2 : Berarti: *Kurang valid*
 - 3 : Berarti: *Cukup*
 - 4 : Berarti: *Valid*
 - 5 : Berarti: *Sangat Valid*

II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Teori Pendukung					
	1. Tingkat kesesuaian teori-teori pendukung pembentukan model					✓
	2. Kekomperhensifan cakupan teori pendukung				✓	
II	SINTAKS					
	1. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran gelaran sentra bermain jelas					

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
	dan dapat dipahami					✓
2.	Langkah-langkah dalam penggunaan model menunjukkan fokus pada <i>multiple intelegences</i>				✓	
3.	Kelengkapan isi sintaks yang memuat langkah-langkah penggunaan model pembelajaran dengan basis <i>multiple intelegences</i>				✓	
III SISTEM SOSIAL						
1.	Situasi (suasana) yang dikehendaki dalam pembelajaran (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)					✓
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)				✓	
IV PRINSIP REAKSI PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelegences</i>				✓	
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam penggunaan model pembelajaran					✓
V PELAKSANAAN PEBELAJARAN						
1.	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan					✓
2.	Menetapkan kompetensi dasar					✓
3.	Menetapkan indicator					✓
4.	Menetapkan tujuan pembelajaran					✓

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
5.	Menetapkan materi pembelajaran				✓	
6.	Menetapkan metode yang digunakan					✓
7.	Langkah-langkah pembelajaran					
	a. Pendahuluan					
	b. Kegiatan inti					✓
	c. Kegiatan <i>recalling</i>					
	d. Kegiatan penutup					
	e. Alat, media dan sumber belajar					
	f. Penilaian hasil belajar					
VI	LINGKUNGAN BELAJAR DAN TUGAS-TUGAS MANAJEMEN					
1.	Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar					✓
VII	EVALUASI					
1.	Tingkat kekonsistenan aturan penilaian dan karakteristik instrument penilaian dengan tujuan pembelajaran gelaran sentra bermain				✓	
2.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>					✓

Komentar pakar/validator

.....

Jember, 09 November 2019

Pakar Validator

Luh Rizki Mulya S.Pd., M.Pd.

NIP. 1987020201202001

Hasil Validasi Isi Oleh Validator 2

LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI ISI

MODEL PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA BERMAIN
BERBASIS *MULTIPLE INTELEGENCES* DI KELAS A

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-kanak
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : A/Ganjil
 Validator : SRI RASWANTI

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah buku model pembelajaran gelaran sentra bermain
2. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada lajur yang tersedia
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : Berarti: *Tidak valid*
 - 2 : Berarti: *Kurang valid*
 - 3 : Berarti: *Cukup*
 - 4 : Berarti: *Valid*
 - 5 : Berarti: *Sangat Valid*

II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Teori Pendukung					
1.	Tingkat kesesuaian teori-teori pendukung pembentukan model			✓		
2.	Kekomperhensifan cakupan teori pendukung			✓		
II	SINTAKS					
1.	Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran gelaran sentra bermain jelas				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek dapat dipulihkan					
2.	Tahap-tahap dalam penggunaan model menggunakan teknik-gaya multiple intelligences			✓		
3.	Kemungkinan to-uranku yang memuat langkah-langkah penggunaan model pembelajaran dengan basis multiple intelligences				✓	
III SISTEM SOSIAL						
1.	Situasi (situasi) yang dikehendaki dalam pembelajaran (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)					✓
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki (pembentukan kelompok, kerja sama dalam penggunaan model pembelajaran)				✓	
IV PRINSIP REAKSI PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelligences</i>					✓
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam penggunaan model pembelajaran				✓	
V PELAKSANAAN PEBELAJARAN						
1.	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan					✓
2.	Menetapkan kompetensi dasar		✓			
3.	Menetapkan indikator			✓		
4.	Menetapkan tujuan pembelajaran					✓

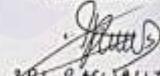
No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
5.	Menetapkan materi pembelajaran				✓	
6.	Menetapkan metode yang digunakan			✓		
7.	Langkah-langkah pembelajaran					
	a. Pendahuluan					
	b. Kegiatan inti					
	c. Kegiatan <i>recalling</i>				✓	
	d. Kegiatan penutup					
	e. Alat, media dan sumber belajar					
	f. Penilaian hasil belajar					
VI LINGKUNGAN BELAJAR DAN TUGAS-TUGAS MANAJEMEN						
1.	Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar				✓	
VII EVALUASI						
1.	Tingkat konsistensi urutan penilaian dan karakteristik instrument penilaian dengan tujuan pembelajaran gelaran sentra bermain			✓		
2.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>				✓	

Komentar pakar/validator

.....

Jember, 06 Desember 2019

Pakar/Validator


 SRI RASWANTI, S.Pd

NIP.....

Hasil Validasi RPPH Oleh Validator 1

**INSTRUMEN VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPPH) KELAS A**

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-kanak
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : A/Ganjil
 Validator : *Luh...Fitri...Indah Budjowati, S.Pd, M.Pd.*

I. Petunjuk penilaian

- Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
- Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia
- Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - Berarti: *tidak valid*
 - Berarti: *kurang valid*
 - Berarti: *Cukup*
 - Berarti: *valid*
 - Berarti: *Sangat Valid*

II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I Format						
1.	Kejelasan penomoran					✓
2.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II ISI						
1.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan					✓

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
2.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar					✓
3.	Kebenaran tujuan pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				✓	
III Metode Pembelajaran						
1.	Keterkaitan materi dengan pengembangan <i>multiple intelligences</i>					✓
2.	Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD				✓	
3.	Penggunaan pendekatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran di PAUD					✓
4.	Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung					✓
IV Bahasa						
1.	Kebenaran tata Bahasa				✓	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat dalam Bahasa				✓	
3.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
V	Penutup					
	1. Kegiatan evaluasi					✓
	2. Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik					✓

Komentar pakar/validator

.....

.....

.....

Jember, 29 November 2019

Pakar/Validator



Luth Rika Indah D. S.Pd, M.Pd.

NIP. 198202010201001

Hasil Validasi RPPH Oleh Validator 2

**INSTRUMEN VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPPH) KELAS A**

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-kanak
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : A/Ganjil
 Validator : *Sri. Basuanti*

I. Petunjuk penilaian

- Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
- Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia
- Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : Berarti: *tidak valid*
 - 2 : Berarti: *kurang valid*
 - 3 : Berarti: *Cukup*
 - 4 : Berarti: *valid*
 - 5 : Berarti : *Sangat Valid*

II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
1.	Kejelasan penomoran			✓		
2.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II	ISI					
1.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan		✓			

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
2	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar		✓			
3	Kebenaran tujuan pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi				✓	
III Metode Pembelajaran						
1	Keterkaitan materi dengan pengembangan <i>multiple intelligences</i>			✓		
2	Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD				✓	
3	Penggunaan pendekatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran di PAUD				✓	
4	Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung					✓
IV Bahasa						
1	Kebenaran tata Bahasa				✓	
2	Kesederhanaan struktur kalimat dalam Bahasa					✓
3	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	

S

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
V	Penutup					
1.	Kegiatan evaluasi				✓	
2.	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik				✓	

Komentar pakar/validator

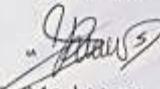
.....

.....

.....

Jember, 06 Desember 2019

Pakar/Validator



.....SRI RASWANTI, S.Pd.

NIP.....

Hasil Penilaian Aktivitas Guru

**INSTRUMEN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGELOLA MODEL
PEMBELAJARAN GELARAN SENTRA BERMAIN**

Nama guru... Sri Raswanti
 Nama sekolah... TK Nur Aisyah

Petunjuk
 Berikut ini daftar kegiatan pembelajaran model pembelajaran *mind mapping* yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Berikan penilaian Anda dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom/lajur yang tersedia.
 Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 : berarti *tidak baik*
 2 : berarti *kurang baik*
 3 : berarti *cukup*
 4 : berarti *baik*
 5 : berarti *sangat baik*

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
1.	Guru menyampaikan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dicapai			✓		
2.	Guru menyajikan informasi materi pembelajaran dengan menggunakan salah satu atau beberapa metode. Bisa dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demonstrasi, bermain peran, eksperimen, bercerita atau pun praktek langsung.				✓	

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
3.	Guru mengajak anak untuk mendekati gelaran sentra yang dibuka				✓	
4.	Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang sudah diinformasikan di masing-masing gelaran sentra yang akan dibuka				✓	
5.	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Persiapan			✓		
6.	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Seni dan Kreativitas				✓	
7.	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Bermain Peran				✓	
8.	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Bahan Alam					✓
9.	Guru melakukan kegiatan bersama siswa di Gelaran Sentra Moral dan Agama			✓		
10.	Guru membimbing dan mengawasi siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran				✓	
II	PENGELOLAAN WAKTU					
III	KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN					
1.	Guru melakukan kegiatan <i>recalling</i> dan evaluasi tentang pembelajaran hari ini				✓	
2.	Guru menanyakan perasaan anak			✓		
3.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a				✓	

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
IV	PENGAMATAN SUASANA KELAS					
1.	Keantusiasan siswa					✓
2.	Keantusiasan guru					✓

Jember, 1 Desember 2019

Pengamat

Giav
Diana Hafida

**RESPON GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN GELARAN
SENTRA BERMAIN**

Nama Guru: *Sci. Raswanti*

Bahan Kajian:

Nama Sekolah: *TK Nur Aisyah*

Hari/Tanggal: *06 Desember 2019*

I. Petunjuk penilaian

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
 Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik
 Skor 2 : tidak membantu, tidak baik
 Skor 3 : biasa, cukup
 Skor 4 : membantu, baik
 Skor 5 : sangat membantu, sangat baik

II. Aspek Penilaian

1. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2	Rencana pembelajaran			✓		
3	Model pembelajaran gelaran sentra bermain berbasis <i>multiple intelligences</i>				✓	

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Kegiatan pembelajaran				✓	

2. Apakah model pembelajaran gelaran sentra bermain ini layak digunakan untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak?

layak karena anak aktif untuk memilih sendiri kegiatan yang sudah disediakan guru sesuai dengan minatnya

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran gelaran sentra bermain ?

1. Tidak semua lembaga dan guru mampu menggunakan gelaran sentra
2. Kemungkinan untuk guru pemula akan menemui kesulitan

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran gelaran sentra bermain pada kegiatan pembelajaran?

1. Anak aktif dan kreatif dalam KBM
2. Anak merasa senang karena dapat memilih kegiatan sendiri

Jember, 06 Desember 2019

Pengamat


Sri Kuswanti, S.Pd

Instrumen penilaian terhadap aktivitas anak

Instrumen Penilaian (lembar observasi) indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak										Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	Indikator 10			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Frisi	3	2	1	2	2	3	4	4	4	3	28	70			✓			
2.	Azita	2	2	2	2	3	4	4	4	3	4	30	75			✓			
3.	Fadlan	3	2	4	2	2	3	4	4	3	3	30	75			✓			
4.	Rokma	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	32	80				✓		
5.	Diaa	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	33	83				✓		
6.	Fakri	2	2	4	2	2	3	4	4	2	3	29	70			✓			
7.	Fadli	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	85				✓		
8.	Saefa	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	32	80				✓		
9.	Keysha	2	3	2	2	2	4	4	1	3	3	29	70			✓			
10.	Iqbal	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	35	88				✓		
11.	Rohi	2	3	4	2	3	4	4	4	3	3	32	80				✓		
12.	Larut	4	3	4	3	3	3	4	4	2	3	33	83				✓		
13.	Diga	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	33	83				✓		
14.	Azam	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	35	88				✓		
15.	Atiqo	2	3	4	3	2	4	4	4	3	3	32	80				✓		

No	Nama Anak	Aktivitas Anak										Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Indikator 8	Indikator 9	Indikator 10			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
16.	Sandra	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	35	88				✓		
17.	Nilam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100				✓		
18.	Ibnu																		
19.	Fairus																		
20.	Asyafa																		
21.	Devina																		

Keterangan :

BB : Belum Berkembang 0 - 25

MB : Masih Berkembang 26 - 50

BSH : Berkembang Sesuai Harapan 51 - 75

BSB : Berkembang Sangat Baik 76 - 100

LAMPIRAN F. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Diana Hafida
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember. 28 November 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Sumberdandang, RT.003/RW.009 Desa Kertosari, Kec. Pakusari, Kab Jember.
 Telepon : 089667914461
 E-mail : dianahafida2811@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar Belakang Pendidikan :

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Kota
1.	SDN Kertosari 02	2010	Jember
2.	SMPN 1 Jember	2013	Jember
3.	SMAN 4 Jember	2016	Jember
4.	Universitas Jember	2020	Jember