



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* KELOMPOK B DI PAUD TERPADU AL-FURQAN KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SKRIPSI

Oleh

**Aini Nur Rahmah
NIM 160210205010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS DAN KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* KELOMPOK B DI PAUD TERPADU AL-FURQAN KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SKRIPSI

Oleh

**Aini Nur Rahmah
NIM 160210205010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS DAN KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap sukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayahnya, sehingga dapat terselesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Fadleli dan Ibu Suhartini, serta kakak-kakak saya yang selalu mendo'akan, mendampingi, memberi dukungan, semangat dan kasih sayang dalam setiap langkah yang saya lalui;
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

**) Dari Abu Hurairah R.A, dia mengatakan; Rasulullah SAW bersabda, “Siapa yang mempelajari ilmu pengetahuan yang semestinya bertujuan untuk mencari ridho Allah, kemudian dia mempelajarinya dengan tujuan hanya untuk mendapatkan kedudukan duniawi, dia tidak akan mencium bau surga kelak pada Hari Kiamat.” (HR. Abu Dawud dengan sanad shahih).¹*



*) Abdurrahman, W.A. (2015). *Riyadhus Shalihin*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aini Nur Rahmah

NIM :160210205010

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok B PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta belum merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 22 Januari 2020

Yang Menyatakan,

Aini Nur Rahmah

NIM 160210205010

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* KELOMPOK B DI PAUD TERPADU AL-FURQAN KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh:

Aini Nur Rahmah

NIM 160210205010

Pembimbing

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

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

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* KELOMPOK B DI PAUD TERPADU AL-FURQAN KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SKRIPSI

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

Oleh

Nama Mahasiswa : Aini Nur Rahmah
NIM : 160210205010
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Lamongan
Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 12 November 1997
Program Studu : PG-PAUD

Distujui 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 *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok B Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.

Senny Weyara D. Saputri, S.Psi, M.A.

NIP. 19561003 198212 2 001

NIP. 197705022005012001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.

NIP. 19561003 198212 2 001

RINGKASAN

Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok B Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020; Aini Nur Rahmah; 160210205010; 2020; 97 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kecerdasan jamak atau *multiple intelligences* merupakan suatu kecerdasan yang terdiri dari berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang, di mana kecerdasan tersebut digunakan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Jenis-jenis *Multiple Intelligences* terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Sebagai pendidik pentingnya *multiple intelligences* dikembangkan pada anak usia dini, karena pada saat usia dini banyak potensi-potensi yang harus dikembangkan terutama pada kecerdasan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan *multiple intelligences*. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *mind mapping* diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat mengembangkan *multiple intelligences*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences*. Model pembelajaran *mind mapping* digunakan untuk mencapai 12 (dua belas) indikator perkembangan *multiple intelligences* anak yaitu 1) menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan; 2) menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping*; 3) memilih banyak kosa kata; 4) anak mampu mengekspresikan lagu melalui berbagai hal; 5) mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan; 6) membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya; 7) membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan; 8)

mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat; 9) bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok; 10) mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik; 11) menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* dan 12) berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk tertentu.

Subjek penelitian ini yakni anak kelompok B di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember berjumlah 13 anak. Uji pengembangan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Pada tahap analisis bertujuan untuk menganalisis situasi kerja dan lingkungan, pada analisis ini mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Pada tahap desain bertujuan untuk kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, pada desain ini menghasilkan sebuah sintaks model pembelajaran. Tahap *development* terdiri dari tiga kegiatan yaitu penilaian dari para ahli, revisi uji validitas dan pengembangan perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), media dan materi pembelajaran. Pada tahap *implementation* bertujuan untuk pengimplementasian rancangan model yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas, pada implementasi ini terdiri dari penerapan model pembelajaran *mind mapping*, analisis kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran, pengamatan/penilaian keterlaksanaan model pembelajaran dan pengamatan aktivitas kegiatan anak. Pada tahap *evaluation* bertujuan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Tahap evaluasi pemberian respon terhadap model pembelajaran *mind mapping*.

Hasil pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences* pembelajaran dengan menggunakan lembar validasi dikategorikan valid berdasarkan hasil penilaian validator, 2) aspek kepraktisan memenuhi interpretasi baik dan interpretasi tinggi, karena aktivitas pengajar diamati melalui lembar observasi, dan kemudian (3) aspek keefektifan pembelajaran dilakukan tiga kali implementasi dengan menggunakan instrumen aktivitas anak diinterpretasikan sangat tinggi, sedang, dan sangat tinggi terhadap model pembelajaran *mind mapping*.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok B Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan setara satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan 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 Yulianti, 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., Senny Weyara Dienda S, S.Psi., MA., selaku Dosen Penguji I dan II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Siti mawaddah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember yang telah memberikan izin penelitian;
7. Etik Suharyati, S.Pd., selaku guru kelompok B3 di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
8. Siti Qomariyah, S.Pd., selaku waka kurikulum di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;

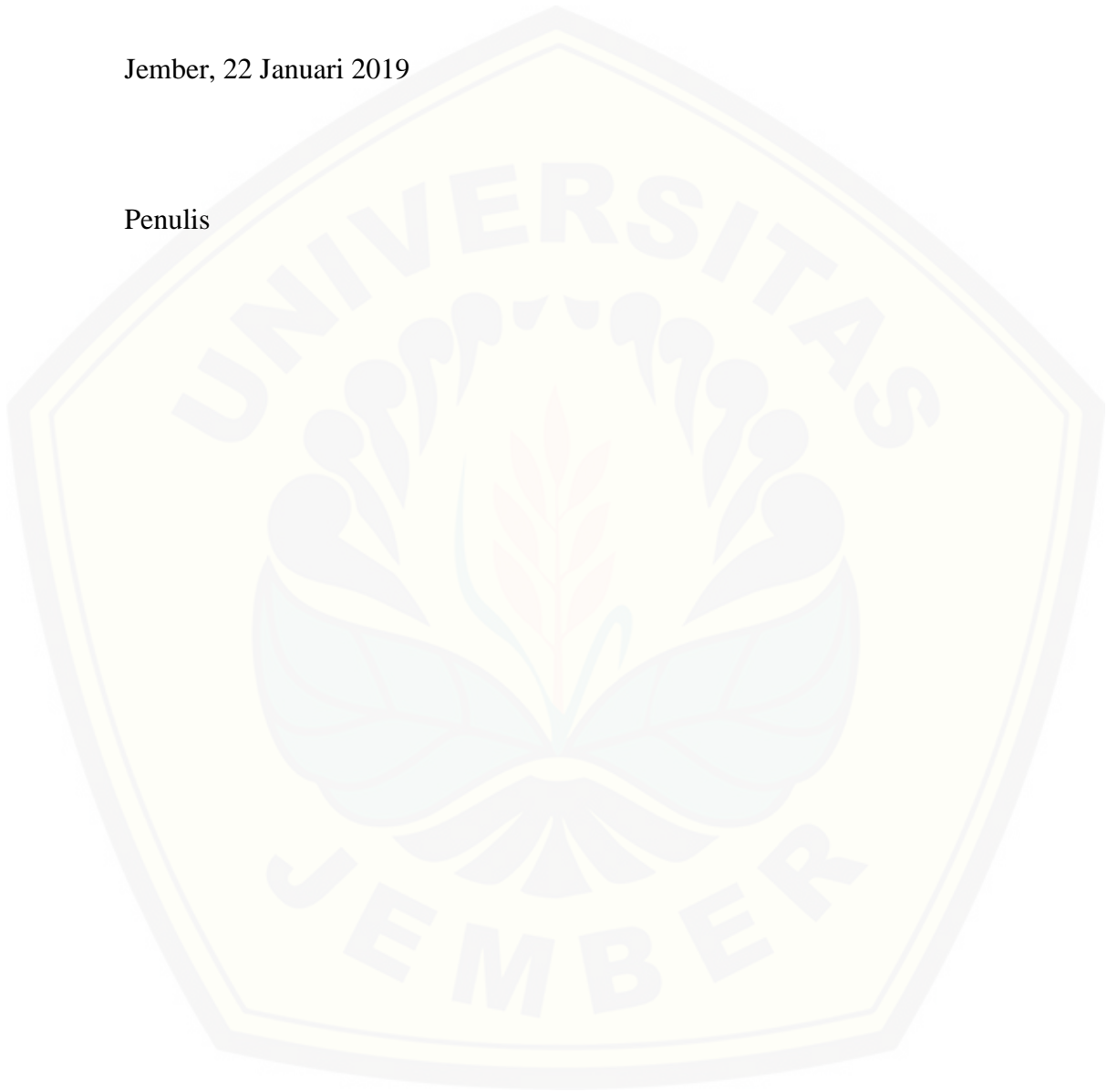
9. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
10. Orang tuaku tercinta, yang senantiasa mendo'akan, mendampingi, memberikan dukungan, semangat dan kasih sayang;
11. Kakakku Mohammad Zahri, Mohammad Abid Rahman, Hikam Mubarak, Mbak Zuliyatin, Harti Munfariha, Vita rahmawati serta Adikkku Hilal Hamdi yang selalu mendo'akan, memberi semangat, nasehat dan motivasi;
12. Sahabatku Ilviah rahmawati, Trista Novia P, Zofindri Imadia Andini, dan Mayank Rahmawati yang selalu membantu, memberi semangat dan dukungan;
13. Teman-temanku KERIS (Kelompok Riset) pembelajaran Elfajrisa Rahmah Hadikusuma, Anggraeni Puspitasari, Diana Hafida, Igrah Listiana, Nurul, dan Leni yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
14. Teman-temanku KKPLP PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Elfajrisa Rahmah Hadikusuma, Anggraeni Puspitasari, Tutut Maimunah, Ajeng Regita, Dita, Risma, Shafira yang telah memberikan dukungan dan semangat selama KKPLP;
15. Sahabat Until Jannah Squad 2016 Rahayu Agustina, Titania Eka ayu Lestari, Ulin Nuha Soraya, Lutfin Afafa, Zahro, dan Lika yang telah membantu untuk terus berproses memperbaiki diri, senantiasa mendo'akan, memberikan dukungan dan semangat serta motivasi sampai saat ini;
16. Keluarga Besar Darun Najah yang telah membantu saya untuk terus memperbaiki diri, menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain;
17. Teman-teman satu organisasi UKKI MASA dan KAMMI Jember yang telah membantu berproses untuk mencari jati diri, menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain serta memberikan banyak wawasan selama perkuliahan;
18. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;

19. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 22 Januari 2019

Penulis



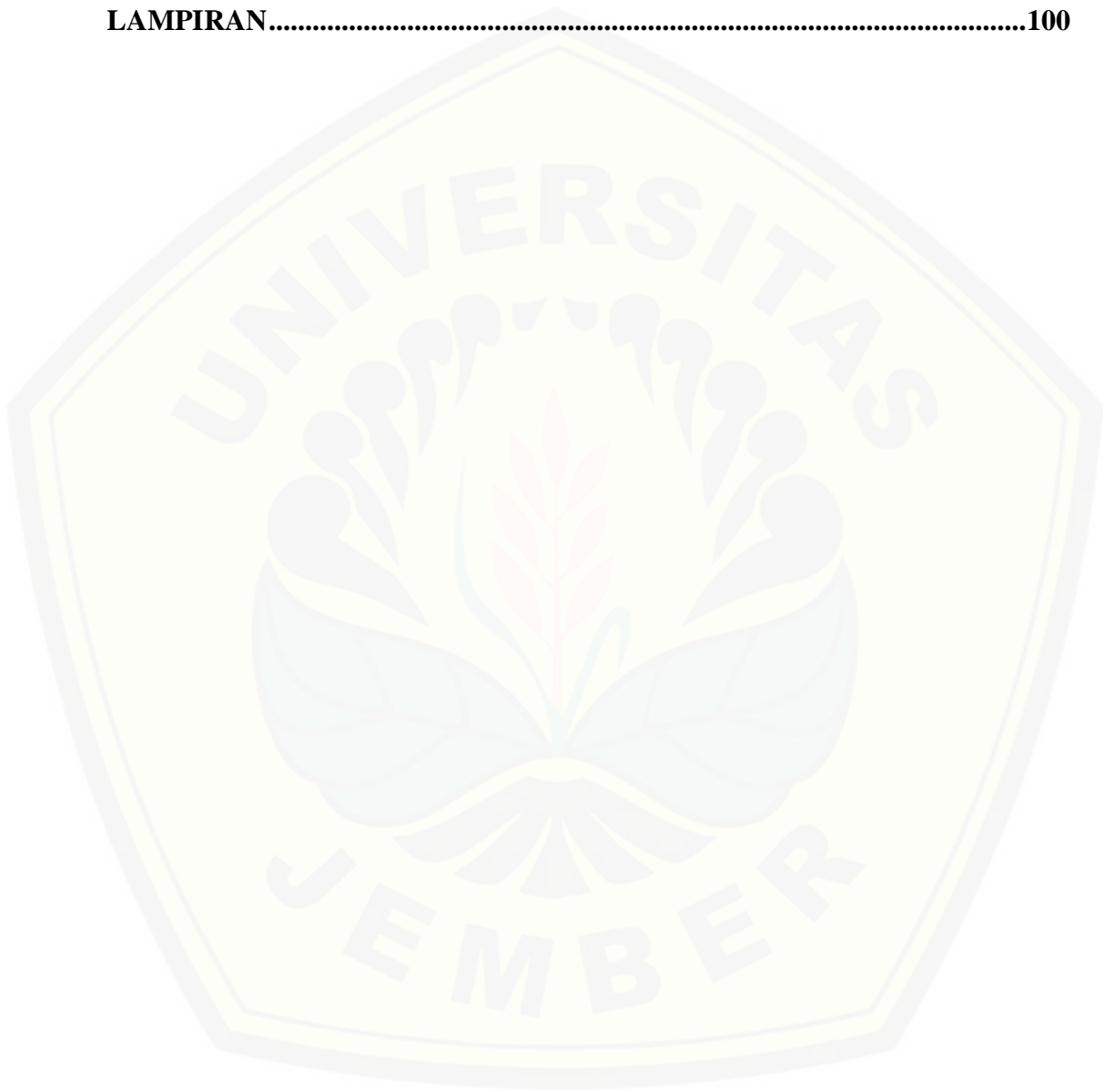
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xx
LAMPIRAN	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Multiple Intelligences</i>	7
2.1.1 <i>Pengertian Multiple Intelligences</i>	7
2.1.2 <i>Jenis-Jenis Multiple Intelligences</i>	9
2.2.3 <i>Indikator-Indikator/ Ciri-Ciri Anak yang memiliki <i>Multipel Intelligences</i></i>	18
2.2 Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	28

	Halaman
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	28
2.2.2 Macam-Macam Model Pembelajaran	29
2.2.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran	32
2.2.4 Prinsip Model Pembelajaran	32
2.2.5 Langkah-Langkah Pengembangan Model Pembelajaran	33
2.2.6 Fungsi Model Pembelajaran.....	33
2.2.7 <i>Mind Mapping</i>	34
2.3 Pengembangan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Untuk	
<i>Multiple Intelligences</i>	36
2.3.1 Tahap <i>Analysis</i>	37
2.3.2 Tahap <i>Design</i>	37
2.3.3 Tahap <i>Development</i>	38
2.3.4 Tahap <i>Implementation</i>	38
2.3.5 Tahap <i>Evaluation</i>	38
2.4 Penelitian yang Relevan	39
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	41
3.3 Definisi Operasional	42
3.4 Desain Penelitian Pengembangan.....	43
3.4.1 Tahap <i>Analysis</i>	43
3.4.1 Tahap <i>Design</i>	45
3.4.3 Tahap <i>Development</i>	46
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i>	46
3.4.5 Tahap <i>Evaluation</i>	47
3.5 Instrumen Penelitian	48

	Halaman
3.5.1 Lembar Validasi	48
3.5.2 Kuesioner (Angket)	49
3.5.3 Lembar Observasi.....	49
3.5.4 Dokumentasi.....	50
3.5.5 Wawancara	51
3.6 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6.1 Validasi ahli.....	51
3.6.2 Kuisisioner (Angket).....	52
3.6.3 Observasi	52
3.6.4 Dokumentasi.....	53
3.6.5 Wawancara	53
3.7 Teknik Analisis data	53
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	54
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan	55
3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan.....	56
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Pengembangan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Untuk Mengembangkan <i>Multiple Intelligences</i>.....	60
4.1.1 Tahap Analisis	60
4.1.2 Tahap <i>Desain</i>	65
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	71
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i>	78
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i>	90
4.2 Pembahasan.....	92
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	95

	Halaman
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	100



DAFTAR TABEL

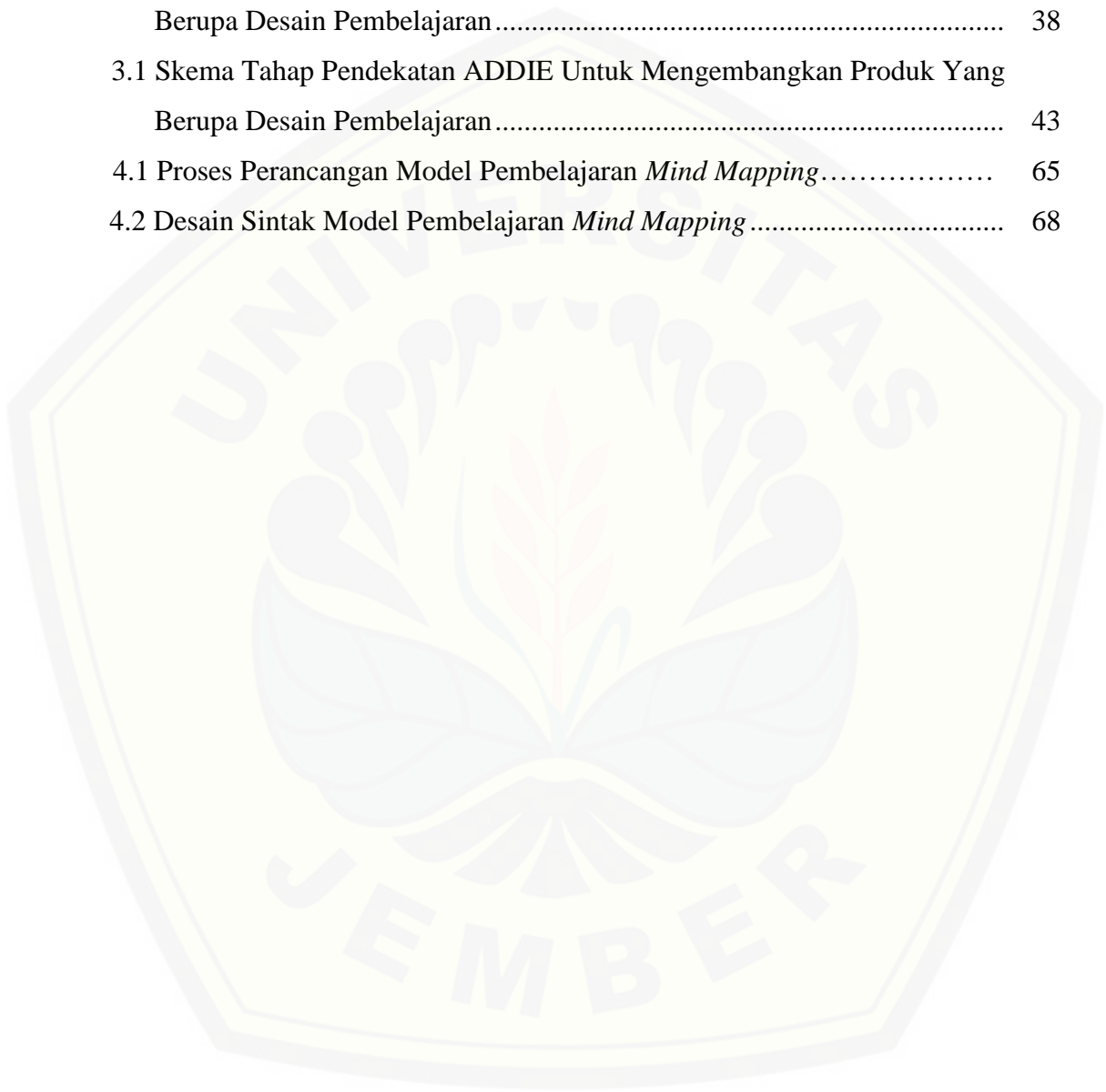
	Halaman
2.1 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Linguistik	18
2.2 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Musikal.....	19
2.3 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Logika-Matematika.....	20
2.4 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Visual-Spasial	21
2.5 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Kinestetik	23
2.6 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal.....	24
2.7 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Intrapersonal.....	26
2.8 Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Naturalis	27
3.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	45
3.2 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE	47
3.3 Kategori Tingkat Validitas	55
3.4 Kategori Tingkat Keterlaksanaa	56
3.5 Tingkat Penguasaan Siswa	57
3.6 Kategori Tingkat Respon Guru.....	58
3.7 Kategori Nilai Kemampuan Guru.....	59
4.1 Rekap Hasil Analisis Validasi	72
4.2 Rekap Hasil Analisis Validasi RPPH	74
4.3 Rangkuman Hasil Analisis Validasi.....	76
4.4 Perbaikan Model Pembelajaran.....	77
4.5 Jadwal Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	79
4.6 Rekap Hasil Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengelola Model pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	82
4.7 Rekap Hasil Analisis Pengamatan/Penilaian Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	84
4.8 Rekap Hasil Aktivitas Anak Uji Skala Kecil.....	87
4.9 Rekap Hasil Analisis Aktivitas Anak Uji Skala Besar 1	88

4.10 Rekap Hasil Analisis Aktivitas Anak Uji Skala Besar 2.....	89
4.11 Rekapitulasi Respon Guru	90
4.12 Jawaban Pertanyaan Guru Yang Diajukan Ke Guru	91
4.13 Rekap Hasil Validasi.....	94



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Skema Tahap Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Yang Berupa Desain Pembelajaran	38
3.1 Skema Tahap Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Yang Berupa Desain Pembelajaran	43
4.1 Proses Perancangan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	65
4.2 Desain Sintak Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	68



LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	100
B. Pedoman Wawancara.....	103
C. Perangkat Pembelajaran	103
C.1 Pedoman Penskoran Indikator Aktivitas Belajar	103
C.2 Penskoran Indikator <i>Multiple Intelligences</i>	105
C.3 Pedoman Penilaian Kecerdasan Jamak Usia 5-6 Tahun	116
C.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	121
D. Hasil Validasi.....	131
D.1 Hasil Validasi Isi Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	131
D.2 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph).....	133
D.3 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	134
D.4 Hasil Pengamatan/Penilaian Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	136
D.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak.....	138
D.6 Hasil Penilaian Respon Guru.....	141
E. Foto Kegiatan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	142
F. Lain-Lain	146
G. Biodata Mahasiswa	182

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing penjelasannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang biasa disebut dengan *golden age* (masa emas), di mana pada usia tersebut anak memiliki banyak potensi yang harus dikembangkan. Segala potensi yang dimiliki oleh anak usia dini harus layak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan keberadaan individu. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sujiono yang menyatakan bahwa Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal maka pendidikan yang diberikan haruslah layak dan sesuai dengan keberbedaan individu (Sujiono, 2010 : 2).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha yang dilakukan pendidik untuk memberikan pendidikan sejak usia lahir sampai dengan usia enam tahun. Di mana dalam usia tersebut anak mudah diberikan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan yang harus dikembangkan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, agar anak dapat memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa “ pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki, karena pada usia dini salah satu tingkat kemampuan tertinggi yaitu kecerdasan. Kecerdasan adalah suatu tingkat kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia khususnya anak usia dini (Sujiono, 2010: 48). Tingkat

kecerdasannya akan membantu anak dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya.

Anak usia dini memiliki kecerdasan yang berbeda-beda meskipun ada salah satu kecerdasan yang ditonjolkan. Kecerdasan ini akan lebih baik jika dikembangkan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Kecerdasan adalah suatu upaya yang dapat diungkapkan tentang bagaimana cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan sebagai modalitas dalam belajar (Sujiono, 2010: 48). Setiap orang memiliki kecerdasan yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam dirinya maupun di lingkungan masyarakat dengan cara berpikir yang berbeda sebagai modalitas untuk belajar. Kecerdasan ini disebut *multiple intelligences*.

Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2010: 49) kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Seseorang tidak ada yang bodoh maupun pintar, yang ada hanyalah anak yang menonjol dalam salah satu kecerdasan. Namun banyak orang yang beranggapan bahwa anak itu pintar jika anak itu ahli dalam matematikanya, padahal dalam setiap anak memiliki banyak kecerdasan. Adapun aspek kecerdasan jamak terdiri dari; kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual (Sujiono, 2010: 55-64).

Sebagai seorang pendidik harus memiliki ide-ide untuk dapat mengembangkan *multiple intelligences*. Untuk mengembangkan *multiple intelligences* dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan semua kecerdasan. Pendidikan pada anak usia dini memiliki cara belajar yang berbeda dengan orang dewasa. Cara belajar anak usia dini adalah belajar sambil bermain yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan pada anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang (Fadlillah, 2017:6).

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman (Zaman, 2009: 1.14). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu mengembangkan semua kecerdasan dan mampu mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak.

Model pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi efektif dan tidaknya suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran ini digunakan sebagai acuan untuk program kegiatan bermain anak, dengan adanya model pembelajaran ini anak dapat melakukan perubahan perkembangan pada dirinya. Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak (Mutiah, 2010: 120). Macam-macam model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran sudut kegiatan, kelompok, area, dan sentra (Mutiah, 2010: 120). Komponen model pembelajaran terdiri dari: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/*procedure*, metode, alat/ sumber belajar, dan teknik evaluasi (Mutiah, 2010: 120).

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan PAUD Terpadu Al-Furqan yaitu model sentra. Terdapat enam sentra yang digunakan yaitu; sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam, sentra seni, sentra MPB (Main Peran Besar) dan MPK (Main Peran Kecil), serta sentra IMTAQ (Iman dan Taqwa). Setiap sentra dengan guru yang berbeda, guru sentra hanya berfokus pada apa yang ada di sentra. Misalkan pada sentra persiapan yang menjadi fokus pada sentra persiapan adalah yang berkaitan dengan keaksaraan. Guru sentra melaporkan perkembangan anak pada guru kelas. Guru kelas menerima laporan perkembangan atau penilaian dari guru sentra, sehingga guru kelas tidak melihat secara langsung kecerdasan yang dimiliki anak pada setiap sentra. Sebelum itu

peneliti memberikan sebuah solusi model pembelajaran yang dapat dilakukan pada masing-masing guru kelas untuk mengembangkan *multiple intelligences* yaitu model pembelajaran *mind mapping*.

Menurut Buzan (dalam Budyawati, 2017: 33) metode *Mind Map* merupakan sebuah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita dengan memadukan kata kunci, cabang-cabang, dan gambar yang berwarna-warni. Model Pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan *multiple intelligences*. Model ini memodifikasi dari model pembelajaran sentra, di mana model pembelajaran sentra pendekatan pembelajarannya, pada setiap proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran, dari mulai kegiatan awal hingga akhir dilakukan di dalam lingkaran sebagai pijakan sebelum dan sesudah bermain (Mutiah, 2010: 133). Model sentra dilakukan pada setiap kelas dan *moving* setiap harinya, sehingga dalam satu hari siswa hanya bisa berada pada satu tempat sentra. Oleh karena itu Model Pembelajaran *Mind Mapping* ini memiliki inovasi yang berbeda dengan model pembelajaran sentra yaitu teknik mencatat informasi yang didapat dan mampu mengklasifikasikan informasi ke dalam sebuah peta pikiran untuk mengembangkan *multiple intelligences*.

Berdasarkan permasalahan di atas sehingga peneliti membuat sebuah inovasi untuk mengembangkan *multiple intelligences* yaitu “Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok A Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1.1.1 Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences*?

1.1.2 Bagaimanakah hasil pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu.

1.1.3 Mendiskripsikan bagaimana pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan kecerdasan *multiple intelligences*.

1.1.4 Mendiskripsikan bagaimana hasil pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences*.

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan model pembelajaran *mind mapping* ini diharapkan bisa membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan *multiple intelligences*, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat.

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan *multiple intelligences*.
- b. Untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran *mind mapping*.

1.4.2 Bagi Anak

- a. Anak dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya melalui model pembelajaran *mind mapping*, yang mengembangkan semua *multiple intelligences*.
- b. Anak dapat mengembangkan semua kemampuan yang tidak hanya menonjol pada satu kecerdasan.

1.4.3 Bagi Guru

- a. Model pembelajaran *mind mapping* dapat dijadikan sebagai variasi model pembelajaran lainnya untuk mengembangkan *multiple intelegence*.
- b. Memudahkan guru dalam mengetahui kecerdasan yang dimiliki setiap anak.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) *Multiple Intelligences*; (2) Model Pembelajaran *Mind Mapping*; (3) Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk *Multiple Intelligences* dan (4) Penelitian Yang Relevan. Berikut ini masing-masing penjelasannya.

2.1 *Multiple Intelligences*

Multiple intelligences adalah suatu kecerdasan lebih dari satu yang dapat dimiliki oleh setiap individu untuk memecahkan permasalahan.

2.1.1 Pengertian *Multiple Intelligences*

1. *Intelligences*

Kecerdasan adalah suatu upaya yang dapat diungkapkan tentang bagaimana cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan sebagai modalitas dalam belajar (Sujiono, 2010: 48). Setiap orang memiliki kecerdasan yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam dirinya maupun di lingkungan masyarakat dengan cara berpikir yang berbeda sebagai modalitas untuk belajar.

Intelligences dapat didefinisikan dengan beragam cara: (1) kemampuan berpikir abstrak, (2) kemampuan mempertimbangkan, memahami dan menalar, (3) kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, dan (4) kemampuan total individu untuk bertindak dengan sengaja dan secara rasional dalam lingkungan (Purwanto, 2010: 478). Maksud dari *intelligences* adalah kemampuan seseorang dalam berfikir, mempertimbangkan, memahami, menalar, beradaptasi dengan lingkungan, serta kemampuan total individu untuk bertindak dengan sengaja dan secara rasional dalam lingkungan.

Menurut tokoh pengukuran *intelligences* Alfred Binet (dalam Musfiroh, 2010: 1.3) mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni (1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, (2)

kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan (3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*. Maksud dari *intelligences* adalah kemampuan mengubah, mengarahkan, dan mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah cara berfikir seseorang yang memiliki kemampuan memecahkan masalah, mampu berpikir abstrak, mampu mengarahkan pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mempertimbangkan, memahami dan menalar.

2. *Multiple Intelligences*

Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2010: 49) mengemukakan bahwa kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Maksud dari kecerdasan jamak adalah suatu upaya penilaian yang dilakukan secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.

Kecerdasan majemuk merupakan bentuk-bentuk kecerdasan yang bisa dimiliki setiap orang (Fadlillah, 2017: 141). Maksud dari kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang dimiliki setiap individu. Setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda yang dapat ditonjolkan sebagai modalitas dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Namun kecerdasan majemuk dapat dimiliki setiap orang lebih dari satu untuk mengimbangi kecerdasan yang telah dimilikinya.

Menurut Gardner (dalam Musfiroh, 2010: 1.5) kecerdasan menurut paradigma *multiple intelligences* dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yakni: (1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari; (2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan; (3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. Maksud dari *multiple intelligences* memiliki 3 komponen utama yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan persoalan-persoalan baru, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan suatu penghargaan dalam budaya seseorang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *multiple intelligences* merupakan suatu kecerdasan yang terdiri dari berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang, di mana kecerdasan tersebut digunakan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk menghasilkan sesuatu.

2.1.2 Jenis-Jenis *Multiple Intelligences*

Multiple intelligences merupakan kecerdasan yang dimiliki pada setiap individu. Berikut ini terdapat sembilan jenis-jenis kecerdasan yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, logika matematika, visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis (Sujiono, 2010: 55-63):

1. Kecerdasan Linguistik

Menurut Amstrong (dalam Sujiono, 2010: 55) berpendapat bahwa kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Dalam kecerdasan linguistik, individu memiliki empat keterampilan yang dapat dikembangkan yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Sujiono, 2010: 57). Menurut Sujiono dan Sujiono (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.

Kecerdasan linguistik adalah suatu bentuk kecerdasan yang berhubungan pada pengolahan kata serta memiliki kepekaan terhadap bunyi, struktur, makna, fungsi kata dan bahasa (Fadlillah, 2017: 142). Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi secara lisan dan tulisan mengarang cerita, diskusi dan mengikuti debat suatu masalah, belajar bahasa asing, bermain “game” bahasa, membaca dengan pemahaman tinggi, mudah mengingat ucapan orang lain, tidak mudah salah tulis atau salah eja, pandai membuat lelucon,

pandai membuat puisi, tepat dalam tata bahasa, kaya kosa kata, dan menulis secara jelas (Musfiroh, 2010: 1.13).

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 112) kecerdasan linguistik adalah kepekaan terhadap suara, ritme, makna kata-kata, dan keragaman fungsi-fungsi bahasa. Kecerdasan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya (Uno, 2009: 12).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan dalam mengolah kata dan menggunakan kata secara efektif. Kecerdasan tersebut memiliki kemampuan dalam membaca secara jelas, berbicara, menyampaikan laporan lisan dengan baik, memiliki banyak kosa kata, menulis dengan tepat, menyimak, berdiskusi, dan pandai membuat puisi.

Menurut (Sujiono, 2010:57), kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, antara lain dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini.

- a) Mengajak anak berbicara sejak bayi, anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga sangat dianjurkan sekali berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajaknya berbicara.
- b) Membacakan cerita atau mendongeng sebelum tidur atau dapat dilakukan kapan saja sesuai situasi dan kondisi.
- c) Bermain mengenalkan huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, seperti bermain huruf-huruf *sandpaper* (amplas), anak belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, setiap huruf di samping mendengarkan setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua atau guru. Seiring dengan pemahaman anak akan huruf dan penggunaannya, yaitu dengan bermain kartu bergambar berikut kosa katanya.
- d) Merangkai cerita, sebelum dapat membaca tulisan, anak-anak umumnya gemar “membaca gambar”. Berikan anak potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu.
- e) Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak. Bertanya tentang yang ada di lingkungan sekitar, misalnya mungkin anak mempunyai pendapat sendiri tentang binatang peliharaan di rumah. Apapun pendapatnya, orang dewasa harus menghargai isi pembicaraannya.
- f) Bermain peran, ajaklah anak melakukan sesuatu adegan seperti yang pernah ia alami, misalnya saat berkunjung ke dokter. Bermain peran ini dapat membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya.
- g) Memperdengarkan dan memperkenalkan lagu anak-anak, ajaklah anak ikut bernyanyi dengan penyanyi yang memperdengarkan lagu dari kaset yang diputar. Kegiatan ini sangat menggembirakan anak, selain mempertajam

pendengaran anak, memperdengarkan lagu juga menuntut anak untuk menyimak setiap lirik yang dinyanyikan yang kemudian anak menirukan lagu tersebut dan juga menambah kosa kata dan pemahaman arti kata bagi anak.

2. Kecerdasan Musikal

Menurut Amstrong (dalam Sujiono, 2010: 60) menguraikan pendapat bahwa kecerdasan musikal adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap salah satu pancaindera yaitu telinga, di mana kepekaan tersebut yang berhubungan dengan musikal dengan cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), dan mengekspresikan (penyanyi).

Kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap bunyi maupun suara, di mana kepekaan tersebut melibatkan pada kemampuan seseorang dalam mengenali dan menggunakan ritme dan nada (Fadlillah, 2017:143). Seseorang yang mempunyai kecerdasan musikal akan cenderung suka mendengarkan lagu, mengubah lagu, dan mengekspresikan lagu dalam kehidupan sehari-hari atau sering mengikuti festival musik dan mengikuti lomba-lomba yang berhubungan dengan musik.

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 113) berpendapat bahwa "kecerdasan musikal adalah kepekaan kepada bunyi yang mempunyai kemampuan untuk menghasilkan dan mengapresiasi ritme, nada dan bentuk-bentuk ekspresi musik".

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan musikal adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap musikal di mana dalam kecerdasan ini seseorang memiliki kemampuan dalam mengapresiasi ritme, nada dan bentuk-bentuk ekspresi musik dalam menyanyi, membuat lagu, mendengarkan lagu, dan mengekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010:60) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan musikal pada anak berikut ini.

- a) Beri kesempatan pada anak untuk melihat kemampuan yang ada pada diri mereka, buat mereka lebih percaya diri. Misalnya, langkah pertama beri pertanyaan "siapa yang suka music?" dan selanjutnya "siapa yang suka memainkan alat musik dan bernyanyi?" setelah itu kembangkan pemahaman anak tentang musik.
- b) Buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan dan dikembangkan dalam kecerdasan musikal, misalnya "*career day*" di mana para musisi profesional menceritakan "kecerdasan musiknya", karya wisata di mana anak

diajak ke stasiun radio untuk memutar lagu-lagu, biografi dari musisi terkenal, paduan suara, dan lain-lain.

- c) Pengalaman empiris yang praktis, buatlah penghargaan terhadap karya-karya yang dihasilkan anak, seperti buat rak pameran seni atau buat pentas seni
- d) Ajak anak menyanyikan lagu-lagu dengan syair sederhana dengan irama dan birama yang mudah diikuti.

3. Kecerdasan Logika Matematika

Menurut Amstrong (dalam Sujiono, 2010: 58) mengemukakan pendapat bahwa kecerdasan logika matematika merupakan suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap angka dan logika. Kecerdasan ini memiliki keterampilan dalam pengolahan angka dan kemahiran dalam menggunakan logika dan akal sehat.

Kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang berhubungan dengan angka dan logika (Fadlillah, 2017: 142). Kecerdasan logika-matematika mempunyai kepekaan dalam mengolah angka dan mampu mengolah alur pemikiran yang panjang dan logis. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal: menghitung dan menganalisis hitungan, menemukan fungsi-fungsi dan hubungan, memperkirakan, memprediksi, bereksperimen, mencari jalan keluar yang logis, menemukan adanya pola, induksi dan deduksi, mengorganisasikan/membuat garis besar, membuat langkah-langkah, bermain permainan yang perlu strategi, berpikir abstrak dan menggunakan simbol abstrak, dan menggunakan algoritma (Musfiroh, 2010: 1.14).

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 112) berpendapat bahwa "kecerdasan logik matematik adalah kepekaan dan kemampuan untuk mengamati pola-pola logis dan bilangan serta kemampuan untuk berfikir rasional".

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap angka dan logika. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini memiliki kemampuan dalam mengolah angka dan mampu dalam mengolah alur pemikiran secara panjang dan logis.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010:58) menguraikan cara mengembangkan logika matematika pada anak: (1) menyelesaikan *puzzle*, permainan ular tangga, domino, dan lain-lain; permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan

memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika; (2) mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi; (3) mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu; (4) eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan dengan obrolan ringan; (5) pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni; serta (6) memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikutsertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanja, mencermati berat ukuran barang yang kita beli, memilih dan mengelompokkan sayur-mayur maupun buah yang akan dimasak oleh ibu di dapur.

4. Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Armstrong (dalam Sujiono, 2010: 58) berpendapat bahwa kecerdasan visual spasial adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap gambar yang memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang. Anak yang memiliki kecerdasan ini mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

Kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap ruang dan bentuk/gambar, di mana kecerdasan ini memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan bentuk/gambar didalam pikiran seseorang (Fadlillah, 2017: 143).

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 14) berpendapat bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan mempersepsi dunia ruang visual secara akurat dan melakukan transformasi persepsi tersebut. Kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (cermat). Visual artinya gambar, spasial yaitu hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat (Ardimen, 2016: 114). Kecerdasan visual-spasial memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara mendalam hubungan antara objek dan ruang (Uno, 2009: 13).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan pada bentuk/gambar dan ruang/tempat. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan dalam memvisualisasikan bentuk/gambar di dalam pikiran seseorang dan diterapkan dalam bentuk lukisan dan menggambar.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010: 58-59) menguraikan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak sebagai berikut.

- a) Mencorat-coret, untuk mampu menggambar anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu.
- b) Menggambar dan melukis.
- c) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menurut kemampuan anak memanipulasi bahan.
- d) Mengunjungi berbagai tempat, dapat memperkaya pengalaman visual anak seperti mengajaknya ke museum, kebun binatang, menempuh perjalanan wisata alam lainnya.
- e) Melakukan permainan konstruktif dan kreatif.
- f) Mengatur dan merancang.

5. Kecerdasan Kinestetik

Menurut Amstrong (dalam Sujiono, 2010: 59) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap gerakan, di mana seseorang mampu atau tampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan, seni, dan hasta karya.

Kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan yang berhubungan dengan gerakan/kinestetik, di mana kecerdasan tersebut memiliki kemampuan dalam mengontrol gerak tubuh dan kemahiran dalam mengolah objek, respons, dan refleksi (Fadlillah, 2017: 143). Kecerdasan kinestetik ini menekankan pada gerakan motorik tubuh yaitu motorik halus dan kasar.

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 115) berpendapat bahwa "kecerdasan bodily kinesthetic adalah kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh dan mengenai objek-objek secara terampil".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan pada gerakan tubuh. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan dalam menari, berlari dan lain sebagainya yang berhubungan dengan gerakan motorik dalam tubuh.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010: 58-59) menguraikan bagaimana cara menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak sebagai berikut.

- a) Menari
- b) Bermain peran/drama. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana ia harus berekspresi, termasuk juga gerakan tangan.

- c) Latihan keterampilan fisik. Berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak.
 - d) Olahraga. Olahraga harus dilakukan sesuai dengan perkembangan motorik anak, seperti berenang, sepak bola mini, main tenis, buku tangkis ataupun senam.
6. Kecerdasan Interpersonal

Menurut Armstrong (dalam Sujiono, 2010: 61) mengemukakan pendapat bahwa kecerdasan interpersonal merupakan suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan yang mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, yang mampu menjadi pemimpin, sosialisasi, mengorganisasi, berbagi dengan orang lain, menjadi pendamai, kerjasama, permainan kelompok, teman-teman, berinteraksi, klub dan menyayangi.

Kecerdasan interpersonal merupakan suatu bentuk kecerdasan yang memiliki kepekaan dalam mencerna dan merespon secara tepat sesuai hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain serta memiliki kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal (Fadlillah, 2017: 143).

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 116) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengamati dan merespons suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain. Kepekaan seorang anak dalam hal ini dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan pada orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai sikap peduli pada orang lain, mampu bekerjasama, mampu berkomunikasi dengan baik, merespon suasana hati dan memberikan motivasi pada orang lain.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010: 58-59) menguraikan bagaimana cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak, yakni (1) mengembangkan dukungan kelompok, (2) menetapkan aturan tingkah laku, (3) memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah, (4) bersama-sama menyelesaikan konflik, (5) melakukan kegiatan sosial di lingkungan, (6) menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, (7) menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya

lingkungan sosial, dan (8) melatih kesabaran menunggu giliran, (9) berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.

7. Kecerdasan Intrapersonal

Menurut Amstrong (dalam Sujiono, 2010: 61) berpendapat bahwa kecerdasan intrapersonal adalah suatu bentuk kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap diri sendiri dengan kemampuan untuk berfikir secara reflektif, yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri.

Kecerdasan intrapersonal adalah suatu bentuk kecerdasan yang memiliki kemampuan dalam memahami perasaan diri sendiri dan membedakan emosi, serta pengetahuan dalam memahami kekuatan dan kelemahan diri (Fadlillah, 2017: 144).

Menurut Yudhawati (dalam Ardimen, 2016: 115) berpendapat bahwa “kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami perasaan, kekuatan dan kelemahan serta memahami intelegensi sendiri”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap diri sendiri. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan dalam memahami dirinya dalam mengolah emosinya, memahami kelebihan dan kekurangannya, suka menyendiri, dan lain sebagainya.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010: 58-59) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak sebagai berikut.

- a) Menciptakan citra diri positif, “aku anak baik”, “saya anak yang rajin membantu ibu”, dan lain-lain.
- b) Pendidik dapat memberikan *self image* citra diri yang baik pada anak, yaitu dengan menampilkan sikap yang hangat namun tegas sehingga anak tetap dapat memiliki sikap hormat.
- c) Ciptakan suasana serta situasi dan kondisi yang kondusif di rumah dan sekolah yang mendukung pengembangan kemampuan intrapersonal dan penghargaan diri anak.
- d) Menuangkan isi hati dalam jurnal pribadi, setiap anak tentu memiliki suasana hati yang dialaminya pada suatu saat tertentu.
- e) Bercakap-cakap memperbincangkan kelemahan, kelebihan dan minat anak.
- f) Membayangkan diri di masa mendatang, lakukan perbincangan dengan anak semisal anak ingin seperti apa bila besar nanti, dan apa yang akan dilakukan bila dewasa nanti.
- g) Mengajak berimajinasi jadi satu tokoh sebuah cerita, berandai-andai menjadi tokoh cerita yang tengah anak gemari, dapat pula orang tua dan anak lakukan.

8. Kecerdasan Naturalis

Menurut Armstrong (dalam Sujiono, 2010: 62) berpendapat bahwa kecerdasan naturalis adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan memiliki kemampuan dalam mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna serta mengamati fenomena alam.

Kecerdasan naturalis merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan keahlian membedakan anggota-anggota spesies, mengenali eksistensi lain dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun non formal serta memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar (Fadlillah, 2017: 144).

Kecerdasan naturalis adalah kemampuan seseorang memahami situasi/ kondisi alam dan lingkungan (Ardimen, 2016: 117). Maksud dari kecerdasan naturalis merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memahami kondisi alam lingkungan. Kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam, misalnya senang berada di lingkungan alam yang terbuka, seperti pantai, gunung, cagar alam, atau hutan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis adalah suatu kecerdasan yang memiliki kepekaan pada lingkungan alam sekitar yang berhubungan dengan flora dan fauna. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan dalam mengelompokkan spesies hewan dan tumbuhan menyukai hewan dan tumbuhan, dan lain sebagainya.

Menurut Sujiono dan Sujiono (dalam Sujiono, 2010: 58-59) menguraikan cara mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak yaitu: (1) beri kesempatan pada anak didik untuk mengetahui kemampuan yang ada pada dirinya; (2) ceritakan “*kondisi akhir*” sebagai keteladanan dan inspirasi bagi mereka, misalnya: ahli-ahli binatang, para peneliti alam; (3) buatlah kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan ke dalam kecerdasan naturalis, misal: “*career day*” di mana para dokter hewan dan ahli binatang menceritakan tentang ‘kecerdasan naturalisnya; serta (4) karya wisata ke kebun binatang, pengalaman empiris praktis, misalnya mengamati alam dan makhluk hidup, buat rak pameran stimulasi ekosistem dan buat papan permainan.

2.2.3 Indikator-Indikator/ Ciri-Ciri Anak yang memiliki *Multipel Intelligences*

1. Kecerdasan Linguistik

Menurut (Dahlia, 2018: 96) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.1 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Merespon jika namanya dipanggil - Berceloteh atau mengucapkan sepatah dua patah kata
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal suara orang-orang terdekatnya - Mampu menyebutkan nama benda - Mengerti perintah sederhana
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengenal suara benda, binatang, atau oarang lain - Mampu menyatakan dalam kalimat pendek - Mampu mengajukan pertanyaan sederhana - Tertarik gambar warna pada buku
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengenal dan hampir bisa menirukan berbagai suara - Tertarik untuk dibacakan buku cerita - Mampu mengenali nama benda dan fungsinya
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengenal masing-masing bunyi huruf - Senang belajar membaca - Mampu diajak berdialog sederhana
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu berbicara dengan lancar - Mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks - Mampu mengenal bilangan dan berhitung sederhana

(Dahlia, 2018: 96)

Ciri-ciri dapat dikategorikan individu yang memiliki kecerdasan linguistik yaitu: suka membaca, gemar menulis (puisi, cerpen, novel, diary, dsb), suka bermain scrable atau mengisi TTS, pandai bercerita, suka memelesetkan atau memarodikan kata-kata, lebih suka mendengar secara lisan (auditory), mudah mengingat kata-kata aneh, suka menghibur orang lain atau diri sendiri dengan serangkaian kata/kalimat, suka berintonasi dalam berkata-kata, punya banyak perbendaharaan kata, mudah menemukan kejanggalan bahasa dalam tulisan atau kata-kata orang lain, suka menghabiskan waktu di toko buku (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan verbal-linguistik adalah banyak bicara, suka bercerita,

punya banyak perbendaharaan kata, pandai melucu dengan kata-kata, bermain dengan huruf-huruf, kesenangan mereka terhadap buku serta kemampuan mereka membaca dan menulis.

2. Kecerdasan Musikal

Menurut (Dahlia, 2018: 101) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan musikal dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.2 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan musikal

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan musik - Mampu bertepuk tangan
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mendengarkan musik dan mengikuti irama - Mampu bertepuk tangan mengikuti irama
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang mendengarkan musik dan mengikuti irama - Mampu bertepuk tangan secara bervariasi - Mampu memukul-mukul benda membentuk irama - Senang menyanyi atau menari
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang menari-narikan tangan jika mendengarkan musik (gerak refleks) - Mampu menyanyikan cuplikan-cuplikan lagu sesuai irama - Mampu bertepuk tangan membentuk irama - Suka memukul-mukul benda sesuai dengan irama
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal dan mampu menyebut nama-nama lagu populer - Mering meliuk-liukkan tubuh sesuai dengan irama - Mampu menyanyikan sebagian dari lagu sesuai irama - Mampu menepuk-nepukkan tangannya membentuk irama - Mampu memainkan alat musik tertentu - Melukis dengan alat bervariasi
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu bernyanyi secara koor (kelompok) - Mampu mengikuti gerak tari sebuah lagu sederhana - Menyanyikan lagu diiringi musik - Mampu memainkan alat musik - Mampu melukis dengan alat dan bahan bervariasi

(Dahlia, 2018: 101)

Ciri-ciri dapat dikategorikan individu yang memiliki kecerdasan musikal yaitu: Suka bersiul, mudah menghafal nada lagu yang baru didengar, menguasai salah satu alat musik tertentu, peka terhadap suara fals/sumbang, suka bekerja

sambil bernyanyi atau bersenandung, sangat berminat untuk mengetahui perkembangan musik dunia, mengenal berbagai jenis irama musik, punya keinginan untuk menguasai lebih dari satu jenis alat musik, merasa tidak bisa hidup tanpa musik, memiliki suara yang merdu, tertarik pada sesuatu yang menghasilkan bunyi-bunyian; bila mendengar musik, ada anggota tubuh yang mengikuti irama (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan musikal adalah kemampuan mereka menyanyi dan menghafal lagu-lagu, bersiul, bersenandung, dan mengetuk-ngetuk benda untuk membuat bunyi berirama, memiliki suara yang merdu, tertarik pada sesuatu yang menghasilkan bunyi-bunyian, kemampuan mereka memainkan alat musik, punya keinginan untuk menguasai lebih dari satu jenis alat musik, dan mengenali berbagai jenis suara di sekitarnya, mulai dari suara manusia, mesin, hewan, dan suara-suara khas lainnya.

3. Kecerdasan Logika-Matematika

Menurut (Dahlia, 2018: 98) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan logika-matematika dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.3 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan logika-matematika

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui benda - Mengetahui warna
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui bentuk - Mengetahui rasa (manis, pahit, dan asam) - Mengetahui bilangan 1 dan 2
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengelompokkan benda yang berbentuk sama - Mampu membedakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar - Mampu membedakan rasa dan warna - Mengetahui bilangan hingga hitungan 5
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak, dll) - Mampu mengurutkan angka 1 sampai 10 - Mampu membedakan warna lebih banyak (merah-hijau, hitam-putih, biru-ungu, dll)
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu

Usia Anak	Ciri-ciri
	<ul style="list-style-type: none"> - Suka membongkar mainannya sendiri untuk sekedar dilihat apa yang ada didalamnya dan kemudian dirangkai lagi - Suka mengurut-urutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengurutkan bilangan 1 sampai (minimal) 50 - Senang dengan permainan otak-atik bilangan - Menyukai permainan dalam komputer - Dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya.

(Dahlia, 2018: 98)

Ciri-ciri dapat di kategorikan individu yang memiliki kecerdasan logika-matematika yaitu: unggul dalam matematika dan fisika, suka bertanya 'kenapa' terhadap segala sesuatu, mudah menghafal angka, suka menganalisis sesuatu, yakin bahwa segala sesuatu ada sebab/alasannya, tertarik pada teknologi dan berbagai penemuan terbaru, suka cerita detektif/ misteri, bertindak secara kronologis/ teratur/ berurutan, suka berandai-andai, suka berdebat; senang melakukan penelitian, eksperimen, atau survei; menyukai film-film fiksi ilmiah (science fiction) (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan logika-matematika Kesenangan mereka terhadap angka-angka, mampu membaca angka, dan berhitung, maupun memecahkan masalah secara logis, cepat memahami permasalahan, mampu menelusuri sebab dan akibat suatu masalah, suka menganalisis sesuatu, senang melakukan penelitian dan eksperimen.

4. Kecerdasan Visual-Spsial

Menurut (Dahlia, 2018: 99) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.4 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang melihat gambar warna-warni - Sering asyik bermain sendiri
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menikmati barang mainannya sendiri

Usia Anak	Ciri-ciri
	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat setiap barang mainan atau sembarang objek dalam waktu yang agak lama, seolah-olah ia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya.
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menggambar, membuat sketsa, dan melukis - Mampu membuat barang mainan yang disenangi dengan peralatan yang ada - Mampu memahami permainan teka-teki
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu membuat komposisi warna lukisannya sendiri - Mampu melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu - Mampu berimajinasi kreatif
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memahami peta, gambar, skema, dan lain sebagainya - Mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif - Mampu membayangkan atau menggambarkan benda-benda yang pernah dilihatnya
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menghitung dengan cara mengawang atau mencongak - Mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya - Mampu mengarang cerita pendek

(Dahlia, 2018: 99)

Ciri-ciri dapat di kategorikan individu yang memiliki kecerdasan visual-spasial yaitu: Tidak mengalami kesulitan dalam membaca peta, lebih tertarik pada gambar daripada tulisan, peka terhadap warna, suka fotografi atau videografi, mampu membayangkan sebuah benda dilihat dari berbagai sudut, suka mencoret-coret bila sedang bertelepon atau berbicara dengan orang, suka bermain puzzle, suka menyederhanakan sesuatu menjadi gambar, gemar membaca komik, imajinatif (mudah membayangkan), peka terhadap tata letak (interior, majalah, dsb), suka menggambar (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai, dan mendekorasi, suka menggambar, berkhayal, mencoret-coret, membuat desain sederhana dan suka fotografi atau videografi.

5. Kecerdasan Kinestetik

Menurut (Dahlia, 2018: 103) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.5 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menggerak-gerakkan tangan - Mengangkat kepala - Dapat tengkurap dan membalik tanpa bantuan - Mampu duduk sendiri - Mampu merangkak dan berjalan pendek
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu berdiri tegap dan berjalan pendek - Berlari-lari kecil - Naik-turun tangga dengan berpegangan - Memanjat meja atau kursi
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu berjalan dengan stabil - Lancar berlari-lari - Mampu menendang bola ke arah depan - Mampu melompat-lompat kecil - Senang bermain air
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan dan berlari dengan penuh keseimbangan badan - Naik-turun tangga tanpa berpegangan - Memanjat bidang miring - Mampu berdiri dengan satu kaki beberapa detik - Bergerak mengikuti irama musik - Melipat kertas dengan rapi
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan dengan berbagai variasi (maju, mundur, dan menyamping) - Mampu memanjat pohon atau tangga pendek dan bergelantungan pada ayunan - Mampu menendang bola, menangkap dan melempar bola dari jarak 3 meter - Mampu melompati gang atau parit atau benda lain - Mampu mengayuh sepeda roda tiga - Mampu menggunting kertas
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjaga keseimbangan badan ketika berjalan di atas titian (papan kecil menyerupai jembatan tanpa berpegangan) - Mampu senam dengan gerakan - Mampu melompat dengan satu atau dua kaki secara bervariasi - Memakai baju (kaos) dan sepatu sederhana (tanpa tali) sendiri tanpa dibantu - Mampu mengendarai sepeda roda tiga

Usia Anak	Ciri-ciri
	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu melakukan gerak akrobat - Mampu menggunting kertas dan menempelkannya

(Dahlia, 2018: 103)

Ciri-ciri dapat di kategorikan individu yang memiliki kecerdasan kinestetik yaitu: suka berolahraga, bisa menirukan perilaku atau gerak-gerik orang lain, suka menari, suka kegiatan luar ruang, tidak betah duduk diam dalam waktu yang lama, menyukai kegiatan yang membutuhkan keterampilan tangan, ketika berpikir biasanya harus bergerak; ketika berbicara, banyak anggota tubuh yang bergerak; malas membaca, suka pekerjaan keluar kantor, memiliki kekuatan fisik dan stamina yang lebih tinggi dibanding orang lain, suka kegiatan yang berbahaya (misalnya bungee jumping) (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik adalah kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap, frekuensi gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh, suka menari, memiliki kekuatan fisik dan stamina yang lebih tinggi dibanding orang lain, dan suka berolahraga.

6. Kecerdasan Interpersonal

Menurut (Dahlia, 2018: 105) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.6 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati mainan yang digantungkan di atasnya - Menatap siapa saja yang disampingnya
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah berbaur dengan anak-anak lain ketika bermain - Senang bermain secara kelompok
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah berkenalan dengan anak-anak lain - Senang berada di dekat kerumunan teman-temannya - Memperbolehkan mainannya di pinjam temannya
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang pinjam-pinjaman atau tukar menukar benda mainan dengan anak lain - Tidak menangis ketika berpisah dengan orangtua - Sabar menunggu giliran bermain
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mau mengalah dengan teman-temannya

Usia Anak	- Ciri-ciri
	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengganggu temannya dengan sengaja - Mengerti dan mematuhi aturan bermain dengan baik - Mampu memimpin kelompok bermain kecil (2-4 anak) - Mampu memecahkan masalah sederhana
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui bagaimana caranya menunggu giliran ketika bermain - Berani berangkat ke sekolah tanpa di antar - Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya - Tertib dan terbiasa menunggu giliran atau antri - Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggungjawab (tidak menangis karena takut dihukum) - Mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar (antara 4-8 orang) - Terampil memecahkan masalah sederhana

(Dahlia, 2018: 105)

Ciri-ciri dapat dikategorikan individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu: mudah berteman, suka bertemu dengan orang-orang atau kenalan baru, suka bekerja dalam kelompok, suka kegiatan sosial, berusaha ‘maha hadir’ (suka bila dibutuhkan oleh orang lain), tidak betah berada di rumah sendirian, banyak berbicara, dalam menghadapi masalah cenderung meminta bantuan orang lain, suka memotivasi orang lain, senang berada dalam keramaian, bisa mengatur atau memimpin sekelompok orang, menyukai permainan yang dilakukan bersama (monopoli, kartu, dsb) (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal adalah kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan, kemampuan anak mengorganisasi teman-teman sebayanya, memiliki sikap yang ramah, senang menjalin kontak, menerima teman baru, cepat bersosialisasi di lingkungan baru, bekerja sama dengan orang lain, saling membantu, berbagi, mau mengalah, dan senang berada dalam keramaian.

7. Kecerdasan Intrapersonal

Menurut (Dahlia, 2018: 107) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.7 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang mengamati benda yang disentuhnya - Senang bermain sendiri (mandri)
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengungkapkan perasaan atau emosinya - Mampu menyalurkan emosinya sendiri
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain tanpa disuruh - Mengembalikan benda-benda permainan pada tempatnya
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang mengajak temannya bermain - Senang merenung atau berpikir ketika sendirian - Sering mengungkapkan cita-citanya kepada orang lain)
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap percaya diri yang tinggi - Selalu bermain aktif, menggunakan waktu dengan baik - Mampu menempatkan target bermain, misalnya menyusun balok dalam waktu 10 menit
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Selalu bersemangat ketika bermain, mempunyai motivasi yang tinggi - Sering menyendiri, berkhayal, atau berpikir - Sering menunjukkan mainan kebanggaannya kepada orang lain - Diam ketika marah, seolah-olah mengendalikan emosinya

(Dahlia, 2018: 107)

Ciri-ciri dapat di kategorikan individu yang memiliki kecerdasan intrapersonal yaitu: suka bekerja seorang diri, bisa memegang teguh pendirian meski banyak yang melawan, cenderung masa bodoh (cuek), sering mengintrospeksi diri, mengerti kekuatan dan kelemahan diri sendiri, secara berkala suka memikirkan masa depan dan rencana-rencana hidup, realistis, bisa menghadapi kegagalan dan kemunduran dengan tabah, biasanya dianggap orang yang bijaksana, suka membaca buku-buku pengembangan diri, bisa mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa yang terjadi, lebih suka berwiraswasta (usaha sendiri) daripada kerja ikut orang (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal adalah Kecenderungan anak untuk diam (pendiam), tetapi mampu melaksanakan tugas dengan baik, cermat, sikap dan

kemauan yang kuat, tidak mudah putus asa, kadang-kadang terlihat keras, sikap percaya diri, tidak takut tantangan, tidak pemalu, kecenderungan anak untuk bekerja sendiri, mandiri, senang melaksanakan kegiatan seorang diri, tidak suka diganggu, kemampuan mengekspresikan perasaan dan keinginan diri dengan baik, sering mengintrospeksi diri, mengerti kekuatan dan kelemahan diri sendiri, secara berkala suka memikirkan masa depan dan rencana-rencana hidup.

8. Kecerdasan Naturalis

Menurut (Dahlia, 2018: 108-109) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.8 Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan naturalis

Usia Anak	Ciri-ciri
Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Tertarik bermain di alam bebas - Senang melihat gambar pemandangan alam
1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang mengamati dan berinteraksi sederhana dengan tanaman (terutama tanaman hias atau bunga) dan hewan peliharaan, seperti kucing - Mengenali sifat tanaman dan hewan peliharaan
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Senang bermain dengan benda-benda alam, seperti menata batu krikil, membuat mobil-mobilan dari tanah liat, menggunakan uang dari daun, dll - Asyik mengamati gerak-gerak binatang peliharaan, seperti ikan hias di dalam akuarium, burung terbang, kucing melompat, dsb
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu membedakan objek alam sesuai dengan karakteristiknya, misalnya dapat membedakan batu dengan krikil, kucing dengan anjing, dan bunga dengan tanaman pada umumnya - Mampu mengenal karakteristik benda dan hewan peliharaan secara lebih detail
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Suka bermain cocok-tanam - Senang memelihara hewan peliharaan
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana - Mampu menyiram tanaman secukupnya - Mampu berkreasi memperindah tanaman atau halaman

(Dahlia, 2018: 108-109)

Ciri-ciri dapat dikategorikan individu yang memiliki kecerdasan naturalis yaitu: suka bepergian atau hiking (naik gunung), tertarik pada objek wisata pantai

dan pegunungan, gemar memasak, suka fotografi atau videografi, suka menonton acara televisi tentang flora atau fauna, mudah mengingat detail sebuah lokasi, suka berkemah di alam terbuka, menikmati liburan ke taman safari atau kebun binatang, peduli terhadap lingkungan hidup, suka mengikuti organisasi pencinta alam, tertarik dengan jenis binatang atau tumbuhan yang aneh, suka berkebun (Rofiah, 2016: 73-76).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan naturalis adalah sayang terhadap hewan piaraan, kemampuan mereka dalam mengenal dan menghafal nama-nama/jenis binatang dan tumbuhan, kesenangan terhadap alam, menyukai kegiatan di alam terbuka, peduli terhadap lingkungan hidup, suka mengikuti organisasi pencinta alam, tertarik dengan jenis binatang atau tumbuhan yang aneh, dan suka berkebun.

2.2 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Sub bab ini akan dijelaskan mengenai (1) pengertian model pembelajaran, (2) macam-macam model pembelajaran, (3) ciri-ciri model pembelajaran, (4) prinsip model pembelajaran, (5) langkah model pembelajaran, (6) fungsi model pembelajaran, (7) *mind mapping*. Berikut ini adalah penjelasannya.

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas (Suprijono, 2016: 51). Model pembelajaran membantu guru untuk mempermudah dalam merencanakan pembelajaran di kelas, agar peserta didik mampu melakukan perubahan dan perkembangan diri.

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak (Mutiah, 2010: 120). Model pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar disekolah. Guru membutuhkan model pembelajaran yang membantu untuk terlaksananya suatu proses

pembelajaran. Karena di dalam model pembelajaran ini terdapat konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/*procedure*, metode, alat/ sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, menurut Joyce (dalam Al-Tabany, 2011: 142).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Fathurrahman, 2015: 29).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang memiliki sintakmatik dan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru bermacam-macam. Guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki, sarana dan prasarana yang tersedia, serta faktor pendukung lainnya (Mutiah, 2010: 122).

1. Model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan

Model pembelajaran menggunakan sudut-sudut kegiatan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang mirip dengan model pembelajaran area, karena model pembelajaran area memperhatikan minat anak (Mutiah, 2010: 122). Sudut-sudut yang digunakan bisa lebih bervariasi jika setiap harinya diganti di sesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas, berikut sudut-sudut kegiatan yang dimaksud yaitu: sudut ketuhanan, sudut keluarga, sudut alam sekitar dan pengetahuan, sudut pembangunan, dan sudut kebudayaan (Mutiah, 2010: 122-123).

2. Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman

Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan model pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda (Mutiah, 2010: 124). Maksudnya adalah Setiap kelompok ditempatkan pada masing-masing kegiatannya, kemudian jika anak-anak sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari kelompok lainnya maka, anak meneruskan dikegiatan kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat untuk mengerjakan maka anak ditempatkan di kegiatan pengaman.

3. Model pembelajaran area

Model pembelajaran area ini adalah model pembelajaran di mana anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sesuai dengan minat mereka (Mutiah, 2010: 122-123). Model pembelajaran ini hampir mirip dengan model pembelajaran sudut kegiatan, tapi model pembelajaran area ini lebih difokuskan pada satu kegiatan, sedangkan model pembelajaran sudut kegiatan setiap 1 sudut terdiri dari banyak kegiatan. Pembelajaran ini menggunakan sepuluh area, yaitu area agama, balok, bahasa, drama, berhitung/matematika, ipa, musik, seni,/motorik, pasir dan air (Mutiah, 2010: 129).

4. Model pembelajaran sentra

Model pembelajaran sentra adalah pendekatannya, yang setiap proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran, dari mulai kegiatan awal hingga akhir dilakukan di dalam lingkaran (Mutiah, 2010: 133). Lingkaran ini dilakukan untuk memberikan pijakan pada anak sebelum, saat bermain dan sesudah bermain untuk mengembangkan aspek perkembangan dengan seimbang. Pijakan sebelum main dilakukan pada pemberian materi dan informasi-informasi terkait dengan topik, pijakan saat main yakni memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih tempat main, dan pijakan setelah main yakni kegiatan recalling. Setiap kelas terdiri dari satu kelompok sentra. Adapun sentra bermain terdiri dari: sentra bahan alam atau sains, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama, dan sentra musik (Mutiah, 2010: 134-136).

5. Model pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman berharga kepada anak dengan melibatkan beberapa bidang pengembangan, di mana keterpaduan ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek pembelajarannya (Sujiono, 2010:126). Pembelajaran tematik ini dapat diterapkan pada anak usia dini karena pada umumnya anak usia dini masih memandang segala sesuatu secara keseluruhan (*holistic*).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran sudut kegiatan, area, kelompok, sentra, dan tematik.

Kemudian di dalam model pembelajaran ini terdiri dari beberapa pendekatan dan metod pembelajaran. Menurut (Trisiana, 2016: 317) model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Yang diuraikan sebagai berikut:

a) Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan instruksional untuk satuan instruksional tertentu (Susanto, 2017: 118). Maksudnya pendekatan pembelajaran adalah tujuan instruksional yang hendak dicapai untuk satuan instruksional tertentu, merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan peserta didik.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (dalam Susanto, 2017: 118) bahwa pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu.

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Belajar melalui bermain
- 3) Kreatif dan inovatif
- 4) Lingkungan yang kondusif
- 5) Menggunakan pembelajaran terpadu
- 5) Mengembangkan keterampilan hidup
- 7) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar
- 8) Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

b) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau prosedur yang ditempuh pendidik dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (dalam Susanto, 2017: 121-122) bahwa pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode yaitu.

- 1) Metode bercerita
- 2) Metode bernyanyi
- 3) Metode berdarmawisata
- 4) Metode bermain peran
- 5) Metode peragaan/ demonstrasi
- 6) Metode pemberian tugas
- 7) Metode proyek/pengamatan
- 8) Metode pembiasaan

2.2.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Rusman, 2018: 136).

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. sebagai contoh Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synetic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*Syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. dampak tersebut meliputi; (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.2.4 Prinsip Model Pembelajaran

Model pembelajaran agar menghasilkan rencana yang efektif dan efisien, prinsip-prinsip berikut patut diperhatikan yaitu: 1) model pembelajaran hendaknya memiliki dasar nilai budaya, nilai moral dan nilai religius yang jelas dan mantab, karena acuan nilai yang jelas dan mantab dapat memberikan motivasi untuk menghasilkan rencana sebaik-baiknya; 2) model pembelajaran dasar dari tujuan umum lalu tujuan ini dirinci menjadi tujuan khusus. Rumusan tersebut menjadi

dasar untuk mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran; 3) model pembelajaran yang realistis yaitu model pembelajaran yang disesuaikan dengan sumber daya dan dana yang tersedia; 4) model pembelajaran mempertimbangkan kondisi sosial budaya masyarakat, baik yang mendukung maupun yang menghambat pelaksanaan pembelajaran; 5) model pembelajaran yang fleksibel. Berbagai hal sudah direncanakan sebaik-baiknya tetapi masih mungkin terjadi di luar perhitungan, oleh karena itu diperlukan ruang gerak untuk mengantisipasi terhadap hal-hal yang terjadi diluar perhitungan dalam merencanakan pembelajaran (Suprijono, 2016: 56-57).

2.2.5 Langkah-Langkah Pengembangan Model Pembelajaran

Garis besarnya mengembangkan model pembelajaran melalui langkah-langkah berikut (Suprijono, 2016: 57-58): 1) menetapkan tujuan yang akan dicapai dan telah ditetapkan merupakan rincian umum, baik tujuan individual maupun kelompok; 2) menetapkan standar keberhasilan yang meliputi standar kualitas; 3) menetapkan sistem evaluasi yang mencakup proses evaluasi proses dan evaluasi hasil; 4) menganalisis situasi dan kondisi yang terkait dengan tujuan yang akan dicapai; 5) analisis diaksentuasikan pada pengungkapan faktor-faktor penunjang dan penghambat tercapainya tujuan pembelajaran; 6) menetapkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan sudah mempertimbangkan faktor-faktor penunjang dan penghambat untuk tercapainya tujuan pembelajaran melalui analisis situasi dan kondisi; 7) menetapkan urutan hirarki dari kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran; 8) menetapkan kegiatan alternative lainnya untuk mengantisipasi kemungkinan tidak efektif dan efisiennya kegiatan belajar yang telah ditetapkan itu; 9) mengalokasikan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap kegiatan belajar.

2.2.6 Fungsi Model Pembelajaran

Sebagai seorang guru suatu model pembelajaran merupakan hal yang penting untuk memudahkan karena berfungsi sebagai alat komunikasi (Suprijono, 2016: 59). Model pembelajara menurut Pateliya (dalam Suprijono, 2016: 60-61)

mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, metode dan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai; 2) membawa perubahan pada peserta didik dalam perilaku yang diharapkan; 3) membantu dalam menemukan cara yang berarti untuk terlaksananya proses pembelajaran; 4) membantu mewujudkan interaksi belajar mengajar yang diinginkan, membantu pengkonstruksian kurikulum dan isi matapelajaran; 5) membantu memilih dengan tepat bahan ajar untuk pelajaran; 6) membantu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai; 7) membantu prosedur material untuk menghasilkan sumber materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif; 8) merangsang pengembangan inovasi pendidikan; 9) membantu pembentukan teori belajar; 10) membantu terciptanya hubungan pengajaran dan pembelajaran secara empiris.

2.2.7 *Mind Mapping*

Menurut Tony Buzan (dalam Handari, 2010: 75) berpendapat bahwa metode dengan bentuk penulisan catatan penuh warna dan bersifat visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh kemampuan otak, yang bisa dikerjakan oleh satu orang atau sebuah tim yang terdiri dari beberapa orang. Menurut Tony Buzan (dalam Handari, 2010: 75) *mind mapping* dapat membantu dalam hal: (1) menyimpan informasi, (2) mengorganisasikan informasi, (3) membantu prioritas, (4) belajar memahami informasi dalam konteksnya, dan (5) melakukan review atas sebuah materi pembelajaran.

Mind Map (peta pikiran) adalah model yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut (Syam, 2015: 185).

Menurut Buzan (dalam Budyawati, 2017: 33) Metode *mind map* merupakan sebuah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita dengan memadukan kata kunci, cabang-cabang, dan gambar

yang berwarna-warni. Cara kerja *mind mapping* dengan kombinasi bentuk, gambar, warna dengan garis yang bercabang-cabang akan lebih mudah mengingat informasi untuk menyusun dan mengembangkan pikiran.

Mind map adalah cara alami yang menyenangkan untuk belajar melalui imajinasi dari apa yang sudah kita baca dan pelajari di sekolah maupun sebagai hobi (Herdin, 2017:1). Informasi yang telah didapat dan disimpan dalam pikiran dan dituangkan dalam bentuk *mind map* (peta pikiran)

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah sebuah peta pikiran yang menyimpan banyak informasi dan disimpan dalam pikiran, sehingga membantu anak dalam menyusun inti-inti informasi yang didapat dengan cara memadukan bentuk, gambar dan gambar yang berwarna-warni. Selain itu *mind map* adalah model yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut (Syam, 2015: 185).

Main map jika diterapkan pada anak usia dini yaitu menggunakan tematik. Karena tema dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan dan aspek perkembangan secara sistematis dan holistik (Sujiono, 2010:76). Pembelajaran menggunakan tematik dapat melibatkan semua bidang untuk memberikan pengalaman yang bermakna untuk anak.

Menurut Shoimin (dalam Syam, 2015: 185) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* ada beberapa langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- b. Guru menyajikan materi,
- c. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang anggotanya 2 orang,
- d. Siswa merancang peta pikiran,
- e. Siswa mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok,
- f. Kesimpulan.

Mind map memberikan banyak manfaat bagi anak dan siswa dalam belajar serta kehidupannya dalam sehari-hari. Anak menggunakan *mind map* untuk

mencatat, meringkas, mengarang, berpikir analisis, berpikir kreatif, merencanakan (jadwal, waktu, kegiatan, dll), mengurai artikel bacaan (misal: *reading comprehension* bahasa Inggris), mengurai soal cerita matematika atau sains, dan lain-lain (Windura, 2013: 14).

Guru juga dapat menggunakan *mind map*, untuk kepentingan mengajar. Berikut beberapa manfaat penting untuk merancang kurikulum pelajaran yang komprehensif, menyatukan materi pembelajaran dari berbagai sumber, meringkas materi pengajaran, mengembangkan ide materi mengajar, mempersiapkan presentasi mengajar, presentasi mengajar, manajemen waktu dalam mengajar, membuat catatan mengajar di papan tulis atau *whiteboard*, merancang soal-soal ujian, evaluasi kualitas mengajar, evaluasi hasil ujian, penugasan siswa, penelitian, dll (Windura, 2013: 14).

Menurut Olivia (dalam Arimbi, 2018: 66) terdapat manfaat dalam *mind mapping* bagi anak sekolah yaitu sebagai berikut:

- a. Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat,
- b. Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi,
- c. Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi,
- d. Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu,
- e. Meningkatkan kreativitas dan daya cipta,
- f. Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan baik,
- g. Membantu mendapatkan atau memunculkan ide atau cerita brilian,
- h. Meningkatkan kecepatan berpikir dan mandiri,
- i. Menghemat waktu sebaik mungkin,
- j. Membantu mengembangkan diri serta merangsang pengungkapan pemikiran,
- k. Membantu mengatur pikiran, hobi dan hidup kita,
- l. Melatih koordinasi gerak tangan dan mata,
- m. Membuat tetap fokus pada ide utama maupun semua ide tambahan dan
- n. Membantu menggunakan kedua belahan otak yang membuat kita ingin terus menerus.

2.3 Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences*

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) mengembangkan *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*

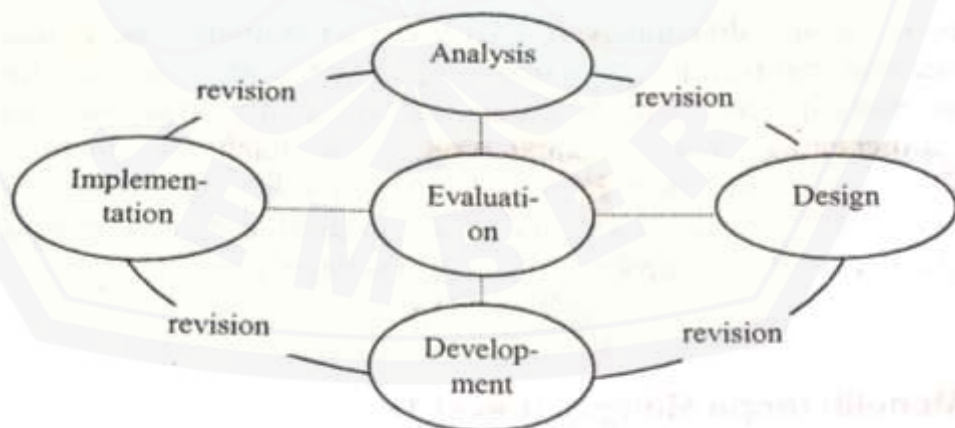
Tahap *development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2019: 38). Maksudnya yaitu megembangkan produk yang telah di *Design* dan siap untuk diuji produk.

2.3.4 Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk (Sugiyono, 2019: 38). Maksudnya yaitu pada tahap ini di mana 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. Model pengembangan dengan pendekatan ADDIE menurut Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2019: 39) dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Skema Tahap Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk yang berupa Desain Pembelajaran

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).

2.4 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian pengembangan model pembelajaran *mind mapping* ini. Berikut penelitian terdahulu yang menggunakan metode *mind mapping*.

Penelitian yang pertama yaitu yang dilakukan oleh Budyawati (2017) dengan judul “*Implementasi Metode Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Anak Kelompok A Di PAUD Sekarwangi Di Desa Bangorejo Banyuwangi*”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak kelompok A PAUD melalui metode *Mind Map* untuk mendeskripsikan respon anak terhadap implementasinya. Hasil penelitian ini mengungkapkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Implementasi *Mind Map* dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi anak kelompok A PAUD Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi. Terjadi peningkatan kemampuan klasifikasi anak dari siklus I ke siklus II sebesar 11.76%. (2) Tanggapan anak kelompok A PAUD Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi terhadap implementasi *Mind Map* sangat positif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anak menyatakan senang dengan kegiatan yang dirancang yakni implementasi *Mind Map*.

Penelitian yang kedua yaitu yang dilakukan oleh Purnaminingsih (2014) dengan judul “*Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3*”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan setelah diterapkan metode *mind map* berbantuan media gambar pada anak kelompok B3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak

kelompok B3 semester II tahun pelajaran 2013/2014 di PAUD Sarin Rare pada siklus I sebesar 65.53% berada pada kriteria sedang. Kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B3 semester II tahun pelajaran 2013/2014 di PAUD Sarin Rare pada siklus II sebesar 86.07% yang berada pada kriteria tinggi. Jadi, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan menerapkan metode mind map berbantuan media gambar sebesar 20.54%.

Penelitian yang ketiga yaitu yang dilakukan oleh Fakhrunisa (2016) dengan judul “ *Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok A1 Melalui Media Mind Map Di Tk Amelia Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok A1 di TK Amelia Jember tahun Pelajaran 2015/2016. Peningkatan penguasaan kosakata anak kelompok A1 di TK Amelia Jember dapat dilihat perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 58,33, pada siklus I 68, 51, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33.

Berdasarkan pemaparan ketiga penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Metode *Mind Map* dapat digunakan secara efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang hanya berfokus pada satu aspek perkembangan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development (R&D)* yang mengembangkan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan berfokus untuk mengembangkan *Multiple Intelligences*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dipaparkan di atas mulai dari jenis penelitian, tempat, waktu, dan subjek penelitian, dan indikator yang menjadi subjek penelitian tersebut.

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 masing-masing penjelasannya

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan suatu produk. Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) 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). Produk dari penelitian ini adalah berupa model pembelajaran yang difokuskan pada pengembangan *multiple intelligences*. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran *mind mapping*.

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Al-Furqan yang beralamat di Jalan WR. Supratman II No. 20 Desa Kauman Kelurahan Kepatihan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Pertimbangan lokasi melakukan penelitian ini yaitu: (1) PAUD Terpadu Al-Furqan menggunakan model pembelajaran sentra; (2) Pertimbangan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* ini adalah untuk mengembangkan *Multiple Intelligences* dalam proses pembelajaran;

(3) Pelaksanaan penelitian perkembangan di PAUD Teradu Al-Furqan Kaliwates Jember akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dan waktu yang digunakan tiga kali uji pengembangan, uji pengembangan dilakukan dengan satu pertemuan untuk kelompok kecil, dua kali pertemuan kelompok besar.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok B di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil. Jumlah anak di kelompok B yaitu 13 anak.

3.3 Definisi Operasional

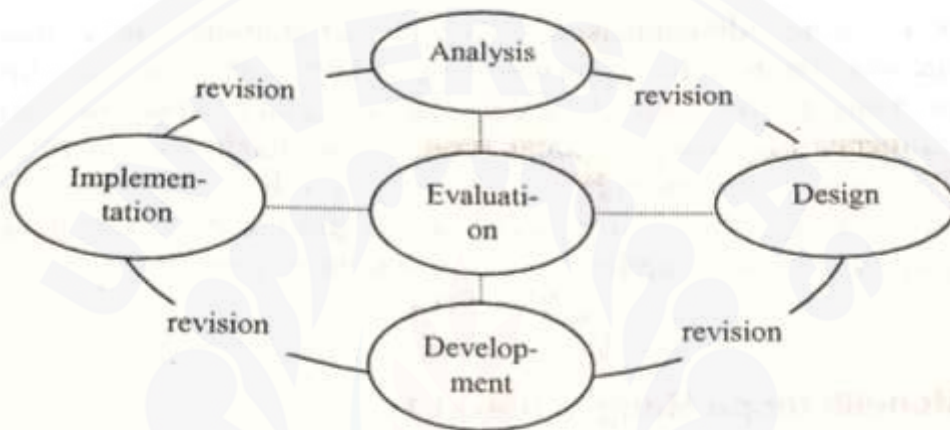
Penelitian pengembangan model pembelajaran ini, dapat diuraikan pada definisi operasional yaitu sebagai berikut.

3.3.1 Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang berbentuk peta pikiran yang berupa desain atau rancangan yang memiliki sintakmatik yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.3.2 *Multiple Intelligences* adalah kecerdasan lebih dari satu. Yang dimaksud lebih dari satu adalah terdiri dari sembilan kecerdasan, yaitu : kecerdasan linguistik yang berkaitan dengan bahasa, kecerdasan musikal yang berkaitan dengan musik, logika-matematika yang berkaitan dengan angka dan logika, visual-spasial yang berkaitan dengan ruang dan bentuk/gambar, kecerdasan kinestetik yang berkaitan dengan gerakan, kecerdasan interpersonal yang berkaitan dengan komunikasi dengan orang lain, kecerdasan intrapersonal yang berkaitan dengan kepekaan terhadap diri sendiri, kecerdasan naturalis yang berkaitan dengan lingkungan alam sekitar, dan kecerdasan spiritual yang berkaitan dengan kepercayaan.

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 dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Skema Tahap Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan produ yang berupa desain pembelajaran

Berdasarkan pemaparan di atas, 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).

3.4.1 Tahap *Analysis*

Tahap analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan (Sugiyono, 2019: 38). Tahap analisis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis informasi mengenai model pembelajaran *mind mapping* serta mempertimbangkan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah di PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. Hal-hal yang harus diperhatikan pada analisis kebutuhan adalah sebagai berikut.

- a) Kondisi sumber daya manusia
- b) Model pembelajaran yang digunakan
- c) Sarana dan prasarana

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan pada sekolah untuk mengetahui kurikulum yang sedang digunakan sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Peneliti melakukan pengkajian terhadap Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI) dan tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Hal-hal yang harus diperhatikan pada analisis kurikulum adalah sebagai berikut.

- a) Kurikulum yang digunakan
- b) Tema yang digunakan
- c) Mengidentifikasi isi dan materi pembelajaran
- d) Kompetensi Dasar (KD)
- e) Perumusan indikator pencapaian pembelajaran

3. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik yang dilakukan untuk melihat tingkah peserta didik di dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan sesuai dengan karakter peserta didik. Hal-hal yang harus diperhatikan pada analisis karakter peserta didik adalah sebagai berikut.

- a) Keminatan anak
- b) Kegiatan yang disukai anak
- c) Kemampuan akademik individu

3.4.1 Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap *desain* (perancangan) merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan (Sugiyono, 2019: 38). Maksudnya yaitu membuat perancangan produk yang sesuai dengan solusi yang telah diperoleh. Pada tahap ini peneliti merancang dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

Perancangan model pembelajaran ini berbentuk peta pikiran (*mind mapping*) di mana dalam model pembelajaran *mind mapping* ini anak-anak diharapkan dapat membuat *mind map* dari informasi yang didapat menjadi sebuah *mapping*. Berikut adalah desain produk model pembelajaran *mind mapping*.

Tabel 3.1. Sintaks model pembelajaran *mind mapping*

No	Tahapan	Perilaku guru
1.	Tahap 1 Menyampaikan materi	Guru menyampaikan materi tujuannya agar anak menerima banyak informasi tentang tema yang sedang dibahas. Materi yang disampaikan kepada siswa dengan jalan bercerita atau bahan bacaan dan bernyanyi
2.	Tahap 2 Memvisualisasikan <i>Mind Mapping</i>	Guru memperlihatkan <i>mind mapping</i> yang telah dibuat kepada anak-anak sebagai contoh. Memvisualisasikan <i>mind mapping</i> dapat dengan jalan demonstrasi (visual spasial)
3.	Tahap 3 Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih kelompok (interpersonal)
4.	Tahap 4 Membuat <i>mind mapping</i> bagian pertama	Bagian pertama, yang harus dilakukan guru yaitu memberikan setiap kelompok masing-masing kertas manila, di mana pada setiap manila sudah tertulis tema.
5.	Tahap 5 Membuat <i>mind mapping</i> bagian kedua	Bagian kedua, masing-masing anak menentukan minat apa yang akan dilakukan dan melakukan diskusi pada masing-masing kelompok (interpersoanal dan intrapersoanal)
6.	Tahap 6 Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketiga	Bagian ketiga, masing-masing anak diberi kesempatan untuk membuat cabang <i>mind mapping</i> dan mengklasifikasikan informasi yang telah didapat (logika matematika)

No	Tahapan	Perilaku guru
7.	Tahap 7 Membuat <i>mind mapping</i> bagian keempat	Bagian keempat, masing-masing anak diberi kesempatan untuk memilih cabang yang mereka minati dan menempelkan gambar pada setiap cabang (visual spasial)
8.	Tahap 8 Membuat <i>mind mapping</i> bagian kelima	Bagian kelima, masing-masing anak membuat hasta karya dari bahan-bahan alam yang telah disediakan (naturalis dan kinestetik)
9.	Tahap 9 Membuat <i>mind mapping</i> bagian keenam	Bagian keenam, masing-masing anak diberi kesempatan bernyanyi sesuai dengan lirik yang telah ditulis. Misalkan tentang siklus capung, anak diminta untuk bernyanyi tentang siklus capung (musikal)
10.	Tahap 10 Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketujuh	Bagian ketujuh, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya <i>mind mapping</i> (linguistik)

3.4.3 Tahap *Development*

Tahap *development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2019: 38). Maksudnya yaitu mengembangkan produk yang telah di *Design*. Pada tahap ini, tahap untuk merealisasikan model pembelajaran *mind mapping* yang telah di *desain* menjadi sebuah sintaks dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan terdiri dari tiga kegiatan yaitu penilaian dari para ahli, revisi uji validasi model pembelajaran *mind mapping*, serta pengembangan perangkat pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), media dan materi pembelajaran.

3.4.4 Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk (Sugiyono, 2019: 38). Pengimplementasian rancangan model yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Tahap implementasi di lakukan di kelomok A PAUD Terpadu Al-Furqan Jember. Pada tahap ini dilakukan 3 kali uji pengembangan pertama akan dilakukan dengan satu pertemuan untuk kelompok kecil, uji

pengembangan kedua dilakukan dengan satu pertemuan kelompok besar, dan uji pengembangan ketiga dilakukan dengan satu pertemuan kelompok besar.

3.4.5 Tahap *Evaluation*

Tahap *Evaluation* adalah tahap terakhir dari proses model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019: 38). Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru tersebut.

Tabel 3.2 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analisis	<p>Analisis kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kondisi sumber daya manusia. b. Model pembelajaran yang digunakan. c. Sarana dan prasarana.
	<p>Analisis kurikulum</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kurikulum yang digunakan. b. Tema yang digunakan. c. Mengidentifikasi isi dan materi pembelajaran. d. Kompetensi Dasar (KD). e. Perumusan indikator pencapaian pembelajaran.
	<p>Analisis karakter peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keminatan anak. b. Kegiatan yang disukai anak. c. Kemampuan akademik individu.
Desain	Merancang konsep baru.
Developmen	Mengembangkan perangkat produk (RPPH.materi dan media pembelajaran).

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Implementation	Pengimplementasian rancangan model yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal evaluasi.
Evaluation	<ol style="list-style-type: none"> a. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis. b. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. c. Mengukur apa yang telah dicapai oleh sasaran. d. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada keefektifan proses pembelajaran model pembelajaran *mind mapping* dan mengembangkan *multiple Intelligence*.

3.5.1 Lembar Validasi

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. (Hobri, 2010:35).

Penelitian menggunakan lembar validasi, untuk mengukur a) lembar validasi buku model pembelajaran *mind mapping* terdiri dari validasi isi, dan b) lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) (Hobri, 2009: 49). Validasi dilakukan oleh 2 orang validator dari guru kelompok A PAUD Terpadu Al-Furqan Jember dan dosen PG PAUD UNEJ. Validator di minta untuk memberikan penilaian berupa *checklist* (√).

3.5.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mencari informasi dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien. Selain itu, kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan tertutup ataupun terbuka (Sugiyono, 2017).

Menurut Iskandar (dalam Musfiqon, 2016) kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi draf pertanyaan yang telah disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Kuisisioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti beserta jawabannya. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dan jawabannya terserah responden.

Kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuisisioner tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti beserta jawabannya. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dan jawabannya terserah responden. Kuisisioner ini digunakan untuk penilaian respon guru terhadap model pembelajaran. kuisisioner yang dilakukan menggunakan ceklis (√) dan jawaban tertulis dari responden.

3.5.3 Lembar Observasi

Observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian (Musfiqon, 2012: 120).

Observasi adalah metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap obyek yang diteliti (Dimiyati, 2013: 92). Maksudnya yaitu metode yang digunakan dalam penelitian dengan cara pengamatan terhadap proyek yang diteliti.

Observasi ini dilakukan secara terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang dilakukan apabila peneliti telah tahu pasti tentang variabel yang akan diamati, observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan

diamati, kapan dan di mana tempatnya (Sugiyono, 2018: 205). Lembar observasi digunakan pada saat peneliti mengamati aktivitas proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir. Lembar observasi yang direalisasikan/dikonstruksi ada tiga macam (Hobri, 2009: 59-65).

1. Lembar observasi keterlaksanaan model terdiri dari 3 komponen model yaitu (1) sintaks, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi.
2. Lembar observasi pengembangan dari masing-masing kecerdasan. Lembar observasi ini digunakan sebagai pedoman untuk mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sesuai dengan batas-batas waktu yang telah ditetapkan.
3. Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola model. Instrumen ini dilakukan untuk melihat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berdasarkan tahapan-tahapan (Sintaks) model. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran ditinjau dari 4 aspek, yaitu (1) penerapan sintaks pembelajaran, (2) pengelolaan waktu, (3) kegiatan penutup pembelajaran, (4) pengamatan suasana kelas. Observasi ini mengamati aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran secara langsung.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013:240). Maksudnya dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa gambar atau hasil karya dari seseorang. Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda mengenai hal-hal atau variabel (Dimiyati, 2013: 100). Maksudnya dokumentasi adalah teknik pengambilan data berupa dokumen. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah pengambilan gambar untuk memperkuat penelitian yang dilakukan.

3.5.5 Wawancara

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informasi dengan mengajukan pertanyaan baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur pada objek penelitian (Musfiqon, 2012: 117).

Metode wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk mencari informasi secara luas pada objek penelitian dengan mengajukan pertanyaan secara bebas baik secara struktur maupun tidak terstruktur (Tanujaya, 2017: 93).

Wawancara yang digunakan adalah wawancara yang terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi pada salah satu tahap model ADDIE yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis ini bertujuan untuk menganalisis mengenai analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakter peserta didik yang ada di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember. Wawancara juga dilakukan pada guru terhadap respon model pembelajaran *mind mapping*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah sebagai berikut:

3.6.1 Validasi ahli

Menurut (Hobri, 2009: 52) mengatakan bahwa seluruh lembar validasi model pembelajaran, perangkat pembelajaran dan seluruh instrumen validasi dari segi isi dan konstruksi pada teoritik yang kuat, dan konsisiten secara internal antar komponen-komponen model. Validasi ahli merupakan teknik pengumpulan data yang akan diujikan pada orang yang ahli dan praktisi (validator) dalam bidang tersebut. Kegiatan validasi ahli ini bertujuan untuk menguji kevalidan suatu produk yang nantinya akan ada perbaikan-perbaikan dari validator.

3.6.2 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mencari informasi dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien. Selain itu, kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan tertutup ataupun terbuka (Sugiyono, 2017).

Menurut Iskandar (dalam Musfiqon, 2016) kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi draf pertanyaan yang telah disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Kuisisioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti beserta jawabannya. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dan jawabannya terserah responden.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kuisisioner adalah teknik pengumpulan data untuk mencari informasi yang berisi draf pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk diberikan kepada responden untuk di jawabnya.

3.6.3 Observasi

Observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian (Musfiqon, 2012: 120). Maksudnya yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan tidak terbatas dan secara kompleks terhadap gejala, fenomena dan fakta empiris terkait dengan masalah penelitian.

Observasi adalah metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap obyek yang diteliti (Dimiyati, 2013: 92). Maksudnya yaitu metode yang digunakan dalam penelitian dengan cara pengamatan terhadap proyek yang diteliti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan gejala, fenomena dan fakta empiris terhadap obyek yang diteliti.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. (Sugiyono, 2013:240). Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah pengambilan gambar untuk memperkuat penelitian yang dilakukan.

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda mengenai hal-hal atau variabel (Dimiyati, 2013: 100). Maksudnya dokumentasi adalah teknik pengambilan data berupa dokumen.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dapat berupa tulisan, gambar, karya-karya, buku, dan sura mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel.

3.6.5 Wawancara

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informasi dengan mengajukan pertanyaan baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur pada objek penelitian (Musfiqon, 2012: 117).

Metode wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk mencari informasi secara luas pada objek penelitian dengan mengajukan pertanyaan secara bebas baik secara struktur maupun tidak terstruktur (Tanujaya, 2017: 93).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data tentang pemikiran, konsep dan pemikiran mendalam dari objek penelitian melalui pertanyaan yang diajukan baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur.

3.7 Teknik Analisis data

Teknik analisis data adalah data yang diperoleh dari para pakar dan praktisi dianalisis dan diarahkan untuk menjawab pertanyaan apakah model pembelajaran

mind mapping, perangkat pembelajaran dan instrumen yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan atau belum (Hobri, 2009: 74). Pada kriteria kevalidan model pembelajaran untuk melihat valid atau tidak valid pada perangkat pembelajaran dan instrumen. Pada kriteria kepraktisan dan keefektifan merupakan data hasil uji coba di lapangan (kelas) digunakan untuk menjawab apakah model pembelajaran, perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikembangkan sudah memenuhi atau belum. Data peneliti dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif.

3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

Analisis data kevalidan produk model pembelajaran *mind mapping* dilakukan untuk menilai apakah produk tersebut telah memenuhi kriteria kevalidan. Data kualitatif dikonversi menjadi data kuantitatif dengan cara:

1. Merekap skor semua aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai (V_{ji}) untuk masing-masing validator.
2. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap indikator yang terdapat pada lembar validasi dengan rumus $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$

Keterangan:

V_{ji} = data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i

n = banyaknya validator

I_i = rata-rata nilai hasil validasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai

3. Menghitung rata-rata keseluruhan \bar{V}_a

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n I A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a = Nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = Nilai rata-rata untuk aspek ke-i

n = banyaknya aspek

4. Membuat kesimpulan tentang kevalidan berdasarkan tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kategori tingkat validitas

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq Va < 2$	Tidak Valid
$1 \leq Va < 3$	Kurang Valid
$2 \leq Va < 4$	Cukup Valid
$3 \leq Va < 5$	Valid
$Va = 5$	Sangat Valid

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 Teknik Analisis Kepraktisan

Jika hasil observasi model pembelajaran *mind mapping* diperoleh kesimpulan baik dan berdasarkan hasil kuisioner dengan praktisi tidak mengubah perangkat secara keseluruhan maka produk dikatakan praktis.

Data kepraktisan produk adalah data yang menggambarkan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan Instrumen model pembelajaran *mind mapping* tersebut. Data ini diperoleh dari data aktivitas pengajar yang diamati melalui lembar observasi. Berikut kegiatan untuk menganalisis data kepraktisan dari hasil observasi.

- Rekapitulasi data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model Pembelajaran *mind mapping* ke dalam tabel yang berisi: aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai (P_{ji}) untuk 8 kali pertemuan.
- Menentukan rata-rata nilai hasil untuk tiap-tiap aspek pengamatan dengan

menggunakan rumus
$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ji}}{m}$$

Keterangan:

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

I_{ji} = rata-rata untuk aspek ke-i indikator ke-j

m = banyaknya indikator dalam aspek ke- i

Hasil yang diperoleh ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- c. Menentukan nilai IO atau nilai rata-rata total dari rata-rata nilai untuk semua aspek dengan rumus $IO = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$

keterangan:

IO = nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i = nilai rata-rata untuk aspek ke- i

n = banyaknya aspek

Berdasarkan nilai IO yang diperoleh maka tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan media dapat diukur dari skala yang mengacu pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq IO < 2$	Sangat Rendah
$1 \leq IO < 3$	Rendah
$2 \leq IO < 4$	Sedang
$3 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:54-56)

3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan

Keefektifan produk diukur oleh tiga indikator yaitu aktivitas anak, respon guru, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

1. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Anak

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

- 1) Penilaian hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* guna mengembangkan kecerdasan jamak pada anak.

- 2) Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, dianalisis dengan rumus keberhasilan anak secara individu (Masyud, 2016:341). Berikut rumus menghitung hasil belajar anak:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

- 3) Data keseluruhan kelas diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai keseluruhan kelas (Masyud, 2016:343) menggunakan rumus berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

Tingkat pencapaian kompetensi menunjukkan persentase siswa dalam menguasai isi materi yang berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan pembelajaran siswa minimal skor berada dikisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100. Berikut interval skor dalam menentukan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3.5 Tingkat penguasaan siswa

Besarnya V_a	Interpretasi
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:85)

2. Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran

Data respon guru yang diperoleh dari pemberian angket/ kuisioner dianalisis dan dipersentasekan. Cara memperoleh data angket guru dengan membuat daftar pertanyaan yang diajukan pada guru. Kriteria penentuan pencapaian efektivitas model pembelajaran yang diterapkan, jika memenuhi beberapa syarat yaitu 1) pembelajaran diikuti minimal 80% anak yang mampu mencapai skor minimal 60 (skor maksimal 100) berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan, 2) pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal baik. Respon dikatakan positif apabila persentase respon guru memperoleh minimal 80% sampai maksimal 100%. Diana (dalam Hidayati, 2017: 59) mengatakan bahwa persentase guru dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

γ = Persentase respon guru

n = Jumlah guru yang memberi respon positif

N = Jumlah guru keseluruhan

Hasil perhitungan respon guru kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat respon guru yang tercapai, sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru

Persentase γ (%)	Interpretasi
$80 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \gamma \leq 80$	Baik
$40 < \gamma \leq 60$	Cukup
$20 < \gamma \leq 40$	Kurang
$0 < \gamma \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 60)

3. Analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran

Data hasil penilaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model dianalisis dengan mencari nilai kategori dari beberapa aspek penilaian yang diberikan pengamat untuk 8 rencana pembelajaran. kegiatan yang

dilakukan untuk menganalisis data penilaian kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Melakukan rekapitulasi hasil penilaian pengamat ke dalam tabel yang meliputi: aspek (A_j) dan kriteria (k_i) untuk 8 rencana pembelajaran.
- Mencari nilai kategori (NK) dari nilai rata-rata kriteria (NK R_i) dalam setiap aspek penilaian dengan

$$\text{Rumus } NK_j = \frac{\sum_{i=1}^n NRK_{ij}}{n}$$

Keterangan:

NK $_j$ = nilai kategori ke- j

NRK $_{ij}$ = nilai rata-rata kriteria ke- i , aspek ke- j dan

n = banyaknya kriteria dalam aspek ke- j

- Mencari NKG dengan mencari rerata nilai kategori dengan rumus

$$NKG = \frac{\sum_{j=1}^m NK_j}{m}$$

Keterangan:

NKG = nilai kemampuan guru (rerata nilai kategori)

NK $_j$ = nilai kategori ke- j

m = banyaknya aspek penilaian

Selanjutnya rata-rata nilai kategori (NKG) ini dirujuk pada inyterval penentuan tingkat kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan model sebagai berikut.

Tabel 3.7 Nilai Kemampuan Guru

Besarnya NKG	Interpretasi
$1 \leq NKG < 2$	Tidak Baik
$2 \leq NKG < 3$	Kurang Baik
$3 \leq NKG < 4$	Cukup Baik
$4 \leq NKG < 5$	Baik
$NKG = 5$	Sangat Baik

(Hobri: 2009:92)

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences* kelompok B di PAUD terpadu Al-furqan kaliwates jember tahun pelajaran 2019/2020 menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brance yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.
2. Hasil pengembangan model pembelajaran *mind mapping* untuk mengembangkan *multiple intelligences* yang terdiri kecerdasan linguistik, musikal, logika matematika, visual spasial, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis yaitu 1) pembelajaran dengan menggunakan lembar validasi model pembelajaran *mind mapping* dan RPPH dikategorikan valid berdasarkan hasil penilaian validator, 2) aspek kepraktisan berdasarkan pembelajaran menggunakan instrumen kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran *mind mapping* memenuhi interpretasi baik dan pengamatan/penilaian keterlaksanaan model pembelajaran *mind mapping* memenuhi interpretasi tinggi, karena aktivitas pengajar diamati melalui lembar observasi, dan kemudian (3) aspek keefektifan pembelajaran dilakukan tiga kali implementasi dengan menggunakan instrumen aktivitas anak diinterpretasikan sangat tinggi, sedang, dan sangat tinggi terhadap model pembelajaran *mind mapping*.

5.2 Saran

Saran dari pengembangan yang telah dilaksanakan ini antara lain: (1) lembar validasi isi model pembelajaran *mind mapping* yang perlu diuji cobakan di sekolah lain; dan (2) penelitian ini telah melalui 3 tahap yaitu penelitian awal, penelitian pengembangan, dan penilaian. Di mana untuk mengetahui keefektifan

penerapan instrumen model pembelajaran *mind mapping*, maka dilanjutkan dengan pengembangan dari produk yang dihasilkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.
- Ardimen. (2016). Pengembangan Multiple Intelligences Melalui Pembelajaran Integratif Berbasis Games. *Jurnal Edukasi*, 2 (2): 112.
- Arimbi, Y. D. (2018). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan *Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3 (2): 66.
- Budyawati, L. P. (2017). Implementasi Metode *Mind Map* Untuk Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Anak Kelompok A Di Paud Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi. 6 (1): 33.
- Dahlia. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fakhrunisa, D. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak kelompok A1 Melalui Media *Mind Map* Di Tk Amelia Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*, Jember. Program Studi PG PAUD Universitas Jember.
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konseptual*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Handari, R. S. (2010). Penggunaan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Psikosains*, 1 (5): 75-76.
- Herdin, T. (2017). *7 Rahasia Mind Map Membuat Anak Genius*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Hobri. (2009). *Metodelogi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.

- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan: Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.
- Hidayati, Luluk. 2017. Pengembangan Buku Cerita Pop-up untuk Keterampilan Berbahasa Materi Tata Cara Berwudhu Bagi Anak Kelompok B Di TK Islam Terpadu Amanah Kecamatan Sumbersari Jember. *Skripsi*. Jember: Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Masyud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Musfiroh, T. (2010). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* . Jakarta: Prenada Media Group.
- Purnaminingsih, N. (2014). Penerapan Metode *Mind Map* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3. *e-Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Purwanto. (2010). Intelegensi: Konsep dan Pengukurannya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16 (4): 478.
- Rofiah, N. (2016). Menerapkan Multiple Intelligences Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8 (1): 73-76.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok : Rajawali Pers.
- Sabiq, Z. (2012). Kecerdasan Emosi, Kecerdasan Spiritual dan Perilaku Prosocial Santri Pondok Pesantren Nasyrul Ulum Pamekasan . *Jurnal Psikologi Indonesia*, 1 (2): 58.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syam, N. d. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sSiswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan* , 5(3): 185.
- Tahujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Reproduksi Pada Perusahaan Coffein. *Jurnal Manajemen dan Start Up Bisnis*, 1(2). 93.
- Trisiana, A. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal PKN Progresif*, 11 (1): 317.
- Uno, H. B. (2009). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Windura, S. (2013). *Mind Map (Teknik Berpikir & Belajar Sesuai Cara Kerja Alami Otak)*. Jakarta: PT Elex Media Komputido Kelompok Gramedia.
- Zaman, B. (2009). *Media & Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik

MATRIK PENELITIAN

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligence</i>?</p> <p>2. Bagaimana hasil pengembangan model</p>	<p>1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan kecerdasan <i>multiple intelligence</i>.</p>	<p>1. Model pembelajaran <i>mind mapping</i></p> <p>2. Mengembangkan <i>multiple intelligence</i></p>	<p>a. Validasi ahli</p> <p>b. Validasi data kepraktisan</p> <p>c. Validasi data keefektifan</p> <p>Ciri-ciri/indikator dari:</p>	<p>Sumber data primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Validasi ahli <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen PG PAUD b. Guru TK A PAUD Terpadu Al-Furqan Jember • Uji pengembangan : kelompok B Di PAUD 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain penelitian: Penelitian pengembangan atau R&D (<i>Research and Development</i>) Model ADDIE (<i>analysis, design, development, implementation and evaluation</i>) yang

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligence</i>?</p>	<p>2. Untuk mengetahui bagaimana hasil pengembangan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligence</i>.</p>		<p>a. Kecerdasan linguistik, b. Kecerdasan logika-matematika, c. Kecerdasan visual spasial, d. Kecerdasan kinestetik, e. Kecerdasan musikal, f. Kecerdasan interpersonal, g. Kecerdasan intrapersonal, h. Kecerdasan naturalis i. Kecerdasan spiritual</p>	<p>Terpadu Al-Furqan Sumber data sekunder (jika ada):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentasi • Buku rujukan 	<p>dikembangkan oleh Robert Maribe Brach</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian: PAUD Terpadu Al-Furqan yang beralamat di Jalan WR. Supratman II No. 20 Desa Kauman Kelurahan Kepatihan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
					Metode pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none">• Validasi ahli• Lembar observasi• Angket (kuisisioner)• Dokumentasi• Wawancara Teknik analisis data <ul style="list-style-type: none">• Validasi ahli• Validasi data kepraktisan• Validasi data keefektifan

LAMPIRAN B PEDOMAN WAWANCARA**INSTRUMEN WAWANCARA TAHAP ANALISIS**

NO.	BUTIR PERTANYAAN
ANALISIS KEBUTUHAN	
1.	Jelaskan bagaimanakah kondisi sumber daya manusia di PAUD Terpadu Al-Furqan, mulai dari guru dan siswanya? Serta berapakah jumlah murid dan guru di PAUD Terpadu Al-Furqan.
2.	Jelaskan apa model pembelajaran yang digunakan di PAUD Terpadu Al-Furqan? Jelaskan berapakah sentra yang digunakan.
4.	Jelaskan apa saja sarana indoor (dalam ruangan) kelompok B di PAUD Terpadu Al-Furqan.
7.	Jelaskan apa saja sarana outdoor (luar ruangan) kelompok B di PAUD Terpadu Al-Furqan.
ANALISIS KURIKULUM	
1.	Jelaskan apakah kurikulum yang digunakan PAUD Terpadu Al-Furqan.
2.	Jelaskan apa saja tema yang digunakan selama satu semester.
3.	Jelaskan apa saja isi dan materi pembelajaran pada 2 minggu ini.
4.	Jelaskan apa saja Kompetensi Dasar pada 2 minggu ini.
5.	Perumusan indikator pencapaian pembelajaran.
ANALISIS KARAKTER PESERTA DIDIK	
1.	Jelaskan keminatan apakah yang diminati anak..
2.	Jelaskan kegiatan apakah yang disukai anak.
3.	Jelaskan kegiatan kemampuan akademik individu anak

LAMPIRAN C PERANGKAT PEMBELAJARAN**Lampiran C.1 Pedoman Penskoran Indikator Aktivitas Belajar**

No	Nama	Indikator	Skor
		Menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> secara lisan (1-4)	48

Menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (1-4)

Memilih banyak kosa kata (1-4)

Anak bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (1-4)

Mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (1-4)

Membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (1-4)

Membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (1-4)

Mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat (1-4)

Bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (1-4)

Mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (1-4)

Menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (1-4)

Berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk tertentu (1-4)

Lampiran C.2 Penskoran Indikator *Multiple Intelligences*

Kecerdasan	Karakteristik	Tingkat Pencapaian	Indikator	Skor	Kriteria Penilaian Penelitian
Linguistik	a. Menyampaikan laporan lisan dengan baik	a. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung	1. Menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> secara lisan.	1	Anak belum mampu menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> secara lisan dengan baik
				2	Anak terkadang mampu (malu-malu) menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> namun dengan arahan guru
				3	Anak mampu menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> dengan runtut dan terkadang dengan bantuan guru
				4	Anak mampu menyampaikan hasil karya <i>mind mapping</i> secara lisan dengan baik dan secara runtut

Linguistik	Menulis dengan tepat	Menuliskan nama sendiri	2	Menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada <i>mind mapping</i>	1	Anak belum mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada <i>mind mapping</i>
					2	Anak terkadang mampu menulis 4-5 kata kunci dari masing-masing cabang pada <i>mind mapping</i> namun dengan bantuan guru
					3	Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada <i>mind mapping</i> dan terkadang dengan bantuan guru
					4	Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang <i>mind mapping</i> dengan tepat

Linguistik	Memiliki banyak kosa kata	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	3	Memilih banyak kosa kata	1	Anak belum mampu memilih banyak kosa kata
					2	Anak terkadang mampu memilih 4-5 kosa kata dengan bantuan guru
					3	Anak mampu memilih banyak kosa kata dan terkadang dengan bantuan guru
					4	Anak mampu memilih banyak kosa kata dengan tepat
Musikal	Mudah menghafal lagu yang baru didengar	Menyanyi lagu dengan sikap yang benar	4	Anak bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis	1	Anak belum mampu bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis
					2	Anak terkadang mampu bernyanyi 4-5 lirik lagu sesuai dengan yang ditulis

							Anak mampu bernyanyi >5 lirik lagu sesuai dengan yang ditulis
							Anak mampu bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis dengan baik dan lancar
Logika matematika	Menemukan fungsi dan hubungan	fungsi-	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	5	Mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan	1	Anak belum mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan
						2	Anak terkadang belum tepat mengklasifikasikan fungsi dan hubungan
						3	Anak mampu mengklasifikasikan masing-masing fungsi dan hubungan dengan bantuan guru

					4	Anak mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan dengan tepat
Visual spasial	Memvisualisasikan bentuk/gambar di dalam pikiran seseorang dan diterapkan dalam bentuk lukisan menggambar	<p>a. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p> <p>b. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</p>	6	Membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya	1	Anak belum mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya
					2	Anak terkadang mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya namun dengan bantuan guru
					3	Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya
					4	terkadang dengan bantuan guru

					Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya dengan baik
Kinestetik	Mampu membuat karya	<p>a. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</p> <p>b. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (motorik halus)</p>	7	Membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan	<p>1 Anak belum mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan</p> <p>2 Anak terkadang mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan namun dengan bantuan guru</p> <p>3 Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan namun terkadang dengan bantuan guru</p> <p>4 Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan dengan baik</p>

	Menggunting kertas dan menempelkannya		8	Mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat	1	Anak belum mampu menggunting gambar dan belum mampu menempelkan dengan tepat
					2	Anak terkadang mampu menggunting gambar di luar garis tebal dan tidak menempelkan dengan tepat
					3	Anak mampu menggunting gambar digaris tebal dan menempelkan dengan bantuan guru
					4	Anak mampu menggunting gambar digaris tebal dan menempelkan dengan tepat
Interpersonal	1. Mampu bekerjasama 2. Mampu berkomunikasi dengan baik	a. Bersikap kooperatif dengan teman b. Mengetahui perasaan temannya dan	9	Bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan	1	Anak belum mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang

merespon secara dipilih bersama
wajar kelompok

akan dipilih bersama
kelompok

2

Anak terkadang mampu
bekerjasama dalam
menentukan kegiatan yang
akan dipilih bersama
kelompok namun dengan
arahan guru

3

Anak mampu bekerjasama
dalam menentukan kegiatan
yang akan dipilih bersama
kelompok dengan berbicara
kepada teman kelompoknya

4

Anak mampu bekerjasama
dalam menentukan kegiatan
yang akan dipilih bersama
kelompok dengan baik

Interpersonal	10	Mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik	1	Anak belum mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok
			2	Anak terkadang mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok namun dengan arahan guru
			3	Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok
			4	Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik

Intrapersonal	Mampu memami perasaan diri sendiri	dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar)	11	Menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan <i>mind mapping</i>	1	Anak belum mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan <i>mind mapping</i>
						2	Anak terkadang mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan <i>mind mapping</i> namun terkadang dengan bantuan guru
						3	Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan <i>mind mapping</i>
						4	Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan <i>mind mapping</i> dengan baik

Naturalistik	Mampu berkreasi dan memperindah tanaman atau halaman	Membuat karya seperti bentuk sebenarnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)	12	Berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk semut	1	Anak belum mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya
					2	Anak terkadang mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya dan terkadang dengan bantuan guru
					3	Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya
					4	Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam untuk memperindah karya dengan baik

Lampiran C.3 Pedoman Penilaian Kecerdasan Jamak Usia 5-6 tahun

Instrumen Penilaian Kecerdasan Jamak Usia 5-6 tahun

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Linguistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). 5. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” . 6. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 7. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). 9. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 10. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 11. Mengenal pola ABCD-ABCD. 12. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
	13. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).
Logika matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 4. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 5. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). 6. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” . 7. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 8. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan . 9. Mengenal sebab-akibat. 10. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. 11. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). 12. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
Musikal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman.

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar. 4. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu.
Kinestetik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Menggambar sesuai gagasannya. 6. Meniru bentuk. 7. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar. 8. Menggunting sesuai dengan pola. 9. Menempel gambar dengan tepat. 10. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. 11. Berat badan sesuai tingkat usia. 12. Tinggi badan sesuai standar usia. 13. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan. 14. Lingkar kepala sesuai tingkat usia. 15. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll).
Visual spasial	<ol style="list-style-type: none"> 16. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 17. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam. 18. Melukis dengan berbagai cara dan objek.

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
Interpersonal	<ol style="list-style-type: none">1. Menghormati (toleransi) agama orang lain.2. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin).3. Memahami tata cara menyebrang.4. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.5. Bermain dengan teman sebaya.6. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.7. Berbagi dengan orang lain suatu permainan.8. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain.9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).10. Bersikap kooperatif dengan teman.11. Menunjukkan sikap toleran.12. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb).13. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
Intrapersonal	<ol style="list-style-type: none">1. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan.2. Melakukan kegiatan kebersihan diri.3. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain.4. Mengetahui situasi yang membahayakan diri.5. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras).

Kecerdasan	Tingkat Pencapaian
naturalis	<ol style="list-style-type: none">1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.3. Mengenal pola ABCD-ABCD.4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
Spiritual	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal agama yang dianut.2. Mengerjakan ibadah.3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb.4. Mengetahui hari besar agama.

Lampiran C4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pada Pertemuan Kelompok Kecil

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD TERPADU AL-FURQAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu Ke-	: Ganjil/
Tema/Subtema/Subsub Tema	: Binatang/Hewan Serangga/Semut Ciptaan Allah
Hari/Tanggal	: Kamis /5 Desember 2019

Kompetensi Dasar (KD)

- 4.13 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- 4.14 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.5 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.
- 4.7 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
- 4.9 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
- 4.8 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
- 4.5 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
- 4.2 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.

Indikator

1. Anak mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik).
2. Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik).
3. Anak mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik).
4. Anak mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal).
5. Anak mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika).
6. Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial).
7. Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik).
8. Anak mampu menggantung gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik).
9. Anak mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal).
10. Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal).
11. Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal).
12. Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk semut (Kecerdasan Naturalistik).

Tujuan Pembelajaran

1. Mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik)

2. Mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada mind mapping (Kecerdasan Linguistik)
3. Mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik)
4. Mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal)
5. Mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika)
6. Mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial)
7. Mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik)
8. Mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik)
9. Mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal)
10. Mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal)
11. Mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal)
12. Mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk semut (Kecerdasan Naturalistik)

Metode pembelajaran

Demonstrasi, bermain dan ceramah

Media/Sumber Belajar

a. Media guru

Buku bergambar, *mind mapping*

b. Media anak

1. ATK, pensil warna, spidol warna

2. Bahan-bahan *mind mapping*:

- Kertas manila, HVS (dipotong menjadi 4 bagian) untuk menggambar semut

- Print gambar makanan semut
- Dedaunan kering (untuk membuat semut)
- Kertas lipat
- Folio berwarna
- Gunting
- Lem kertas

Langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- a. Berdo'a sebelum belajar.
- b. Bernyanyi tentang semut.

II. Inti

- a. Menyampaikan materi tentang topik semut.
- b. Memvisualisasikan *mind mapping* tentang topik semut.
- c. Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok.
- d. Bagian pertama, yang harus dilakukan guru yaitu memberikan setiap kelompok masing-masing kertas manila, di mana pada setiap manila sudah tertulis topik SEMUT.
- e. Bagian kedua, masing-masing anak menentukan minat (informasi yang telah didapat tentang jenis-jenis semut, tempat hidup semut, makanan semut, bagian tubuh semut, perkembangbiakan s emut, dan lirik lagu semut) apa yang akan dilakukan dan melakukan diskusi pada masing-masing kelompok.
- f. Bagian ketiga, masing-masing anak diberi kesempatan untuk membuat cabang *mind mapping* dan mengklasifikasikan informasi yang telah didapat.
- g. Bagian keempat, masing-masing anak diberi kesempatan untuk memilih cabang yang mereka minati dan menempelkan gambar pada setiap cabang.
- h. Bagian kelima, masing-masing anak membuat hasta karya dari bahan-bahan alam yang telah disediakan.

- i. Bagian keenam, masing-masing anak diberi kesempatan bernyanyi sesuai dengan lirik yang telah ditulis. Misalkan tentang semut, anak diminta untuk bernyanyi tentang semut.
- j. Bagian ketujuh, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya *mind mapping* tentang semut.

III. Recalling

- a. Mempresentasikan hasil karyanya.
- b. Guru menanyakan kembali topik yang dibahas.
- c. Guru menanyakan perasaan anak selama pembelajaran.

IV. Penutup

- a. Berdo'a selesai belajar.
- b. Mengucapkan syukur bersama-sama "Alhamdulillah".

Mengetahui,
Guru Kelompok B3

Jember, 04 Desember 2019
Peneliti

Etik Suharyati, S.Pd
NPP/NIY. 199808224

Aini Nur Rahmah
NIM.160210205010

Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu
Al-Furqan

Siti Mawaddah, S.Pd
NPP/NIY. 199507185

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pada Pertemuan Kelompok Besar

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD TERPADU AL-FURQAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu Ke-	: Ganjil/
Tema/Subtema/Subsub Tema	:Tumbuhan/Sayuran/Wortel
Hari/Tanggal	: Senin/20 Januari 2020

Kompetensi Dasar (KD)

- 4.15 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- 4.16 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.6 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.
- 4.9 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
- 4.10 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
- 4.10Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
- 4.6 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
- 4.3 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.

Indikator

13. Anak mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik).
14. Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik).
15. Anak mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik).
16. Anak mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal).
17. Anak mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika).
18. Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial).
19. Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik).
20. Anak mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik).
21. Anak mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal).
22. Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal).
23. Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal).
24. Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering dan daun hijau) untuk membuat kolase wortel (Kecerdasan Naturalistik).

Tujuan Pembelajaran

13. Mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik).
14. Mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik).
15. Mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik).

16. Mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal).
17. Mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika).
18. Mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial).
19. Mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik).
20. Mampu menggunting gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik).
21. Mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal).
22. Mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal).
23. Mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal).
24. Mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering daun hijau) untuk membuat kolase wortel (Kecerdasan Naturalistik).

Metode pembelajaran

Demonstrasi, bermain dan ceramah

Media/Sumber Belajar

- c. Media guru
 - Buku bergambar, *mind mapping*.
- d. Media anak
 3. ATK, pensil warna, spidol warna
 4. Bahan-bahan *mind mapping*:
 - Kertas manila putih
 - Kertas HVS
 - Print gambar wortel (hitam putih)
 - Print gambar olahan wortel
 - Print gambar morfologi (bagian) wortel

- Daun kering dan daun hijau (untuk kolase)
- Kertas lipat
- Gunting
- Lem kertas

Langkah Kegiatan

V. Pembukaan

- a. Berdo'a sebelum belajar
- b. Bernyanyi tentang semut

VI. Inti

- a. Menyampaikan materi tentang topik wortel
- b. Memvisualisasikan *mind mapping* tentang topik wortel
- c. Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok
- d. Bagian pertama, yang harus dilakukan guru yaitu memberikan setiap kelompok masing-masing kertas manila, di mana pada setiap manila sudah tertulis topik WORTEL
- e. Bagian kedua, masing-masing anak menentukan minat (informasi yang telah didapat tentang manfaat wortel, olahan wortel, kandungan vitamin wortel, morfologi (bagian) wortel, dan lirik lagu wortel apa yang akan dilakukan dan melakukan diskusi pada masing-masing kelompok
- f. Bagian ketiga, masing-masing anak diberi kesempatan untuk membuat cabang *mind mapping* dan mengklasifikasikan informasi yang telah didapat
- g. Bagian keempat, masing-masing anak diberi kesempatan untuk memilih cabang yang mereka minati dan menempelkan gambar pada setiap cabang
- h. Bagian kelima, masing-masing anak membuat hasta karya dari bahan-bahan alam yang telah disediakan
- i. Bagian keenam, masing-masing anak diberi kesempatan bernyanyi sesuai dengan lirik yang telah ditulis. Misalkan tentang wortel, anak diminta untuk bernyanyi tentang wortel.

- j. Bagian ketujuh, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya *mind mapping* tentang wortel

VII. Recalling

- a. Mempresentasikan hasil karyanya
- b. Guru menanyakan kembali topik yang dibahas
- c. Guru menanyakan perasaan anak selama pembelajaran

VIII. Penutup

- a. Berdo'a selesai belajar
- b. Mengucapkan syukur bersama-sama "Alhamdulillah"

Mengetahui,
Guru Kelompok B3

Jember, 19 Januari 2020
Peneliti

Etik Suharyati, S.Pd
NPP/NIY. 199808224

Aini Nur Rahmah
NIM.160210205010

Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu
Al-Furqan

Siti Mawaddah, S.Pd
NPP/NIY. 199507185

LAMPIRAN D HASIL VALIDASI**Lampiran D.1 Hasil Validasi Isi Model Pembelajaran *Mind Mapping*****HASIL VALIDASI ISI**

No	Aspek yang dinilai		Skor Penilaian	
			X	Y
I	Teori Pendukung			
	1.	Tingkat kesesuaian teori-teori pendukung pembentukan model	4	4
	2.	Kekomperhensifan cakupan teori pendukung	4	4
II	SINTAKS			
	3.	Urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	5	4
	4.	Cakupan <i>multiple intelligences</i> dalam model pembelajaran <i>mind mapping</i>	5	5
	5.	Tingkat keterlaksanaan sintaks secara keseluruhan yang diharapkan dapat mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	4	5
III	SISTEM SOSIAL			
	6.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> dapat dikehendaki pada pembelajaran kelompok dan kerjasama dalam mengembangkan <i>multiple intelligences</i>	4	4
	7.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki diharapkan untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	4	4
IV	PRINSIP REAKSI PENGELOLAAN			
	8.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>	4	4
	9.	Perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran memungkinkan mewujudkan <i>multiple intelligences</i>	4	5
V	PELAKSANAAN PEBELAJARAN			
	10.	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan	4	5
	11.	Menetapkan Kompetensi Dasar	5	5
	12.	Menetapkan Indikator	4	5

No	Aspek yang dinilai		Skor Penilaian	
	13.	Menetapkan tujuan pembelajaran	4	5
	14.	Menetapkan materi pembelajaran	5	5
	15.	Menetapkan metode yang digunakan	5	4
	16.	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	5	5
VI	LINGKUNGAN BELAJAR DAN TUGAS-TUGAS MANAJEMEN			
	17.	Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar	5	4
VII	EVALUASI			
	18.	Tingkat kekonsistenan aturan penilaian dan karakteristik instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran <i>mind mapping</i>	5	4
	19.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>	4	4

Keterangan :

Validator X : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M. Pd.

Validator Y : Etik Suharyati, S.Pd

Lampiran D.2 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**HASIL VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

No	Aspek yang dinilai		Skor Penilaian	
I	FORMAT		X	Y
	1.	Kejelasan penomoran	4	4
	2.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5	4
II	ISI			
	3.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan	5	4
	4.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang di rumuskan dengan kompetensi dasar	4	4
	5.	Kebenaran tujuan pembelajaran	4	5
	6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	5	5
III	METODE PEMBELAJARAN			
	7.	Keterkaitan materi dengan pengembangan <i>multiple intelligences</i>	5	5
	8.	Penggunaan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran di PAUD	5	5
	9.	Penggunaan pendekatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran di PAUD	4	5
	10.	Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung	5	5
IV	BAHASA			
	11.	Kebenaran tata Bahasa	4	5
	12.	Kesederhanaan struktur kalimat dalam Bahasa	4	5
	13.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	5
V	PENUTUP			
	14.	Kegiatan evaluasi	5	5
	15.	Kegiatan <i>recalling</i> dengan baik	5	4
	18.	Tingkat kekonsistenan aturan penilaian dan karakteristik instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran <i>mind mapping</i>	5	4
	19.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>	4	4

Keterangan :

Validator X : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M. Pd.

Validator Y : Etik Suharyati, S.Pd

Lampiran D. 3 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Model Pembelajaran *Mind Mapping*

HASIL PENGAMATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGELOLA MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*

No	Aspek Yang Diamati	Skor Penilaian		Mean	NKj	
		Skala kecil	Skala besar			
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
	1.	Guru menyampaikan materi	4	5	4,5	4,4
	2.	Memvisualisasikan <i>mind mapping</i>	4	5	4,5	
	3.	Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok	5	5	5	
	4.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian pertama	4	4	4	
	5.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian kedua	4	4	4	
	6.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketiga	4	4	4	
	7.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian keempat	4	4	4	
	8.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian kelima	4	5	4,5	
	9.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian keenam	4	5	4,5	
	10.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketujuh	4	5	4,5	
II	11	PENGELOLAAN WAKTU	5	5	5	5
III	KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN					
	12	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	4	5	4,5	4.33
	13	Guru menanyakan perasaan anak	4	4	4	
	14	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a	4	5	4,5	
IV	PENGAMATAN SUASANA KELAS					
	15.	Keantusiasan siswa	5	5	5	5

No	Aspek Yang Diamati		Skor Penilaian		Mean	NKj
			Skala kecil	Skala besar		
16.	Keantusiasan guru	5	5	5		
Rata-Rata						4,6
Tingkat kevalidan						Baik

Keterangan :

Pengamat : Aini Nur Rahmah

Mahasiswa PG PAUD Universitas Jember



Lampiran D. 4 Hasil Pengamatan/Penilaian Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

HASIL PENGAMATAN/PENILAIAN KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Kecil	Skala Besar	Mean	Ai
I	SINTAKS				
1.	Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran	3	5	4	4.33
2.	Cakupan kecerdasan dalam pembelajaran	4	5	4,5	
3.	Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	4	5	4,5	
II	SISTEM SOSIAL				
4.	Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki	3	4	3,5	4.37
5.	Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran	5	5	5	
6.	Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	4	4	4	
7.	Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran	5	5	5	
III	PRINSIP REAKSI DAN PENGELOLAAN				

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Kecil	Skala Besar	Mean	Ai
8.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminka model pembelajaran <i>mind mapping</i>	4	5	4,5	4.66
9.	Kemungkinan mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran	4	5	4,5	
10	Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan sisiwa dalam pembelajaran	5	5	5	
Rata-rata					4.45
Tingkat Kevalidan					Tinggi

Keterangan :

Pengamat : Aini Nur Rahmah

Mahasiswa PG PAUD Universitas Jember.

Lampiran D. 6 Hasil Penilaian Respon Guru

HASIL RESPON GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*

No	Uraian perangkat pembelajaran	Jumlah Skor
I	Bagaimana pendapat anda terhadap komponen perangkat pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?	
1.	Analisis topik, analisis tugas	4
2	Rencana pembelajaran	5
3	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>	5
4	Kegiatan pembelajaran	4
II	Bagaimana penilaian Anda terhadap komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?	
5.	Analisis topik, analisis tugas	4
6.	Rencana pembelajaran	5
7.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>	5
8.	Kegiatan pembelajaran	5
Skor Total		37

LAMPIRAN E. FOTO KEGIATAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*



Gambar 1. Guru menyampaikan informasi



Gambar 2. Anak Membuat Mind Mapping



Gambar 3. Guru Melakukan Penilaian Terhadap anak



Gambar 4. Hasil *Mind Mapping* Anak



Gambar 5. Hasil *Mind Mapping* Anak



Gambar 6. Hasil *Mind Mapping* Anak



Gambar 7. Hasil *Mind Mapping* Anak



Gambar 8. Hasil *Mind Mapping* Anak



Gambar 9. Sekolah PAUD Terpadu Al-Furqan Jember

LAMPIRAN F. LAIN-LAIN

1. Hasil Validasi Isi Model Pembelajaran *Mind Mapping* Oleh Validator 1
(Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd)

68

LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI ISI
MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCE*
USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
Kelompok/Semester : B/Ganjil
Validator :

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah buku model pembelajaran *mind mapping*
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.	Urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓

69

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cakupan <i>multiple intelligences</i> dalam model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓
2.	Tingkat keterlaksanaan sintaks secara keseluruhan yang diharapkan dapat mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
III SISTEM SOSIAL						
1.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> dapat dikehendaki pada pembelajaran kelompok dan kerjasama dalam mengembangkan <i>multiple intelligences</i>				✓	
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki diharapkan untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
IV PRINSIP REAKSI PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>				✓	
2.	Perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran memungkinkan mewujudkan <i>multiple intelligences</i>				✓	
V PELAKSANAAN PEBELAJARAN						
1.	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan				✓	
2.	Menetapkan Kompetensi Dasar					✓
3.	Menetapkan Indikator				✓	
4.	Menetapkan tujuan pembelajaran				✓	
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					✓

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
VII	EVALUASI					
1.	Tingkat kekonsistenan aturan penilaian dan karakteristik instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓
2.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>				✓	

Komentar pakar/validator

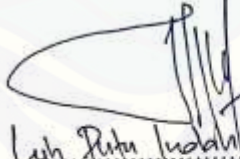
.....

.....

.....

Jember, 29 November 2019

Pakar/Validator


 Luh Rita Indah B. S.Pd. M.Pd.
 NIP. 1989121205092001

Hasil Validasi RPPH Oleh Validator 1

69

INSTRUMEN VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH) USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : B/Ganjil
 Validator :

I. Petunjuk penilaian

1. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
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	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					√
	2. Kebenaran indikator pencapaian					

70

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


Komentar pakar/validator

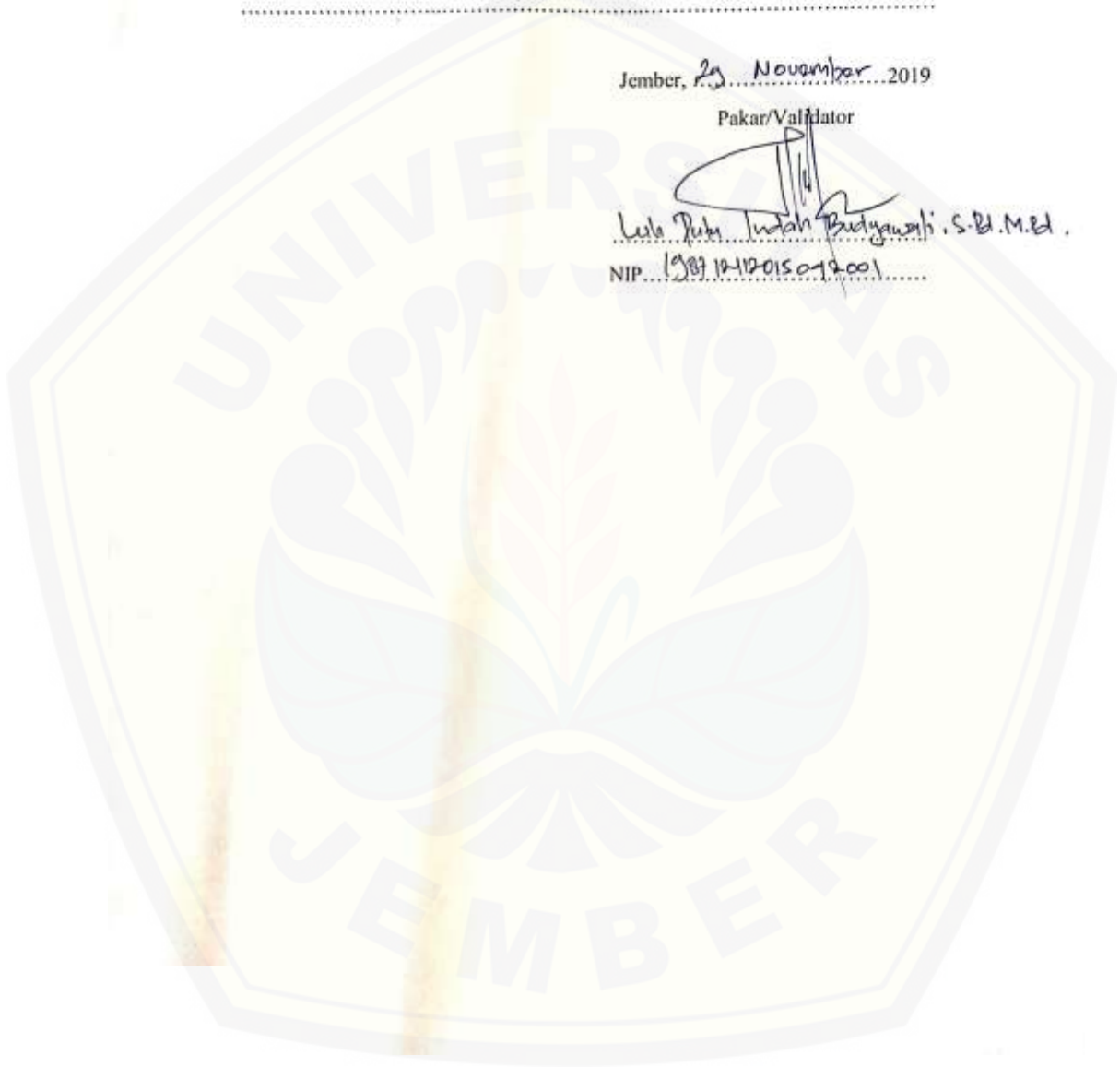
.....

71

Jember, 23 November 2019

Pakar/Validator


Lela Puji Indah Pujiyanti, S.Bi.M.Ed.
NIP. 19871212015012001



2. Hasil Validasi Isi Model Pembelajaran *Mind Mapping* Oleh Validator 2
(Etik Suharyati, S.Pd)

INSTRUMEN VALIDASI ISI
MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* UNTUK
MENGEMBANGAKAN *MULTIPLE INTELLIGENCE*
USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
Kelompok/Semester : B/Ganjil
Validator : ETIK SUHARYATI

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah buku model pembelajaran *mind mapping*
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. Urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cakupan <i>multiple intelligences</i> dalam model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓
2.	Tingkat keterlaksanaan sintaks secara keseluruhan yang diharapkan dapat mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓
III SISTEM SOSIAL						
1.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> dapat dikehendaki pada pembelajaran kelompok dan kerjasama dalam mengembangkan <i>multiple intelligences</i>				✓	
2.	Kemungkinan guru dalam mewujudkan situasi yang dikehendaki diharapkan untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
IV PRINSIP REAKSI PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>				✓	
2.	Perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran memungkinkan mewujudkan <i>multiple intelligences</i>					✓
V PELAKSANAAN PEBELAJARAN						
1.	Menetapkan terlebih dahulu tema yang akan diajarkan					✓
2.	Menetapkan Kompetensi Dasar					✓
3.	Menetapkan Indikator					✓
4.	Menetapkan tujuan pembelajaran					✓
5.	Menetapkan materi pembelajaran					✓
6.	Menetapkan metode yang digunakan				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
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 instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
2.	Kriteria pemahaman dan kemampuan siswa dalam <i>multiple intelligences</i>				✓	

Komentar pakar/validator

Penggunaan *mind mapping* dalam penyampaian materi dapat mempermudah anak dalam memahami materi dan meningkatkan *multiple intelligences*, akan lebih baik lagi kalau cabang *sari* mapping lebih simple (tidak terlalu banyak).

Jember, 5 - 12 - 2019

Pakar/Validator



ETIK SUHARTATI

NPP/NIY.....

Hasil Validasi RPPH Oleh validator 2

INSTRUMEN VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH) USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
 Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
 Kelompok/Semester : B/Ganjil
 Validator : ...ETIK SUHARYATI.....

I. Petunjuk penilaian

1. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
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	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Kejelasan penomoran				✓	
	2. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf				✓	
II	ISI					

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan				✓	
2.	Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang di rumuskan 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					✓

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

Komentar pakar/validator

RPPH sudah terusun dengan baik, ~~baik~~ mudah
dimengerti dan dilaksanakan.

Jember, 5 2019

Pakar/Validator



ETIK CAHAYATI
NPP/MIY.....

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pertemuan Kelompok Kecil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD TERPADU AL-FURQAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu Ke-	: Ganjil
Tema/Subtema/Subsub Tema	: Binatang/Hewan Serangga/Semut Ciptaan Allah
Hari/Tanggal	: Kamis, 05... Desember 2019

Kompetensi Dasar (KD)

- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 1.4 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

Indikator

1. Anak mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik)
2. Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik)
3. Anak mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik)
4. Anak mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal)
5. Anak mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika)
6. Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial)
7. Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik)
8. Anak mampu menggantung gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik)
9. Anak mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal)
10. Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal)
11. Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal)
12. Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk semut (Kecerdasan Naturalistik)

Tujuan Pembelajaran

1. Mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik)
2. Mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik)
3. Mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik)

4. Mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal)
5. Mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika)
6. Mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial)
7. Mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik)
8. Mampu menggantung gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik)
9. Mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal)
10. Mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal)
11. Mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal)
12. Mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering) untuk membuat bentuk semut (Kecerdasan Naturalistik)

Metode pembelajaran

Demonstrasi, bermain dan ceramah

Media/Sumber Belajar

- a. Media guru
 - Buku bergambar, *mind mapping*
- b. Media anak
 - ATK, pensil warna, spidol warna
 - Bahan-bahan *mind mapping*:
 - Kertas manila, HVS (dipotong menjadi 4 bagian) untuk menggambar semut
 - Print gambar makanan semut
 - Dedaunan kering (untuk membuat semut)
 - Kertas lipat
 - Buffalo berwarna

- Gunting
- Lem kertas

Langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- a. Berdo'a sebelum belajar
- b. Bernyanyi tentang semut

II. Inti

- a. Menyampaikan materi tentang topik semut
- b. Memvisualisasikan *mind mapping* tentang topik semut
- c. Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok
- d. Bagian pertama, yang harus dilakukan guru yaitu memberikan setiap kelompok masing-masing kertas manila, di mana pada setiap manila sudah tertulis topik SEMUT
- e. Bagian kedua, masing-masing anak menentukan minat (informasi yang telah didapat tentang jenis-jenis semut, tempat hidup semut, makanan semut, bagian tubuh semut, perkembangbiakan s emut, dan lirik lagu semut) apa yang akan dilakukan dan melakukan diskusi pada masing-masing kelompok
- f. Bagian ketiga, masing-masing anak diberi kesempatan untuk membuat cabang *mind mapping* dan mengklasifikasikan informasi yang telah didapat
- g. Bagian keempat, masing-masing anak diberi kesempatan untuk memilih cabang yang mereka minati dan menempelkan gambar pada setiap cabang
- h. Bagian kelima, masing-masing anak membuat hasta karya dari bahan-bahan alam yang telah disediakan
- i. Bagian keenam, masing-masing anak diberi kesempatan bernyanyi sesuai dengan lirik yang telah ditulis. Misalkan tentang semut, anak diminta untuk bernyanyi tentang semut.
- j. Bagian ketujuh, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya *mind mapping* tentang semut

III. Recalling

- a. Mempresentasikan hasil karyanya
- b. Guru menanyakan kembali topik yang dibahas
- c. Guru menanyakan perasaan anak selama pembelajaran

IV. Penutup

- a. Berdo'a selesai belajar
- b. Mengucapkan syukur bersama-sama "Alhamdulillah"

Mengetahui,
Guru Kelompok B3



Etik Suharyati, S.Pd
NPP/NIY. 199808224

Jember, 04 Desember 2019
Peneliti



Aini Nur Rahmah
NIM.160210205010

Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu
Al-Furqan

Siti Mawaddah, S.Pd
NPP/NIY. 199507185

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pada Pertemuan Kelompok Besar

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD TERPADU AL-FURQAN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Usia	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu Ke-	: Ganjil
Tema/Subtema/Subsub Tema	: Tumbuhan/Sayuran/Wortel
Hari/Tanggal	: 5.AWWV.,.2G., Januari 2020

Kompetensi Dasar (KD)

- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 1.4 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 - Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 4.2 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

Indikator

1. Anak mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik)
2. Anak mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik)
3. Anak mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik)
4. Anak mampu bersenandung atau bernyanyi sesuai dengan lirik yang ditulis (Kecerdasan Musikal)
5. Anak mampu mengklasifikasikan dari masing-masing fungsi dan hubungan (Kecerdasan Logika Matematika)
6. Anak mampu membuat gambar seperti yang tergambar dalam pikirannya (Kecerdasan Visual Spasial)
7. Anak mampu membuat karya dari bahan-bahan yang telah disediakan (Kecerdasan Kinestetik)
8. Anak mampu menggantung gambar dan menempelkan dengan tepat (Kecerdasan Kinestetik)
9. Anak mampu bekerjasama dalam menentukan kegiatan yang akan dipilih bersama kelompok (Kecerdasan Interpersonal)
10. Anak mampu mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan bersama kelompok dengan baik (Kecerdasan Interpersonal)
11. Anak mampu menentukan minat yang akan dikerjakan pada kegiatan *mind mapping* (Kecerdasan Intrapersonal)
12. Anak mampu berkreasi dengan bahan-bahan alam (daun kering dan daun hijau) untuk membuat kolase wortel (Kecerdasan Naturalistik)

Tujuan Pembelajaran

1. Mampu menyampaikan hasil karya *mind mapping* secara lisan dengan baik (Kecerdasan Linguistik)
2. Mampu menulis kata kunci dari masing-masing cabang pada *mind mapping* (Kecerdasan Linguistik)
3. Mampu memilih banyak kosa kata (Kecerdasan Linguistik)

- j. Bagian ketujuh, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karya *mind mapping* tentang wortel

III. Recalling

- a. Mempresentasikan hasil karyanya
- b. Guru menanyakan kembali topik yang dibahas
- c. Guru menanyakan perasaan anak selama pembelajaran

IV. Penutup

- a. Berdo'a selesai belajar
- b. Mengucapkan syukur bersama-sama "Alhamdulillah"

Mengetahui,
Guru Kelompok B3

Etik Suharyati, S.Pd
NPP/NIY. 199808224

Jember, 19 Januari 2020
Peneliti



Aini Nur Rahmah
NIM.160210205010

Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu
Al-Furqan

Siti Mawaddah, S.Pd
NPP/NIY. 199507185

Pertemuan Kelompok Besar 1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Nama anak	Aktivitas anak																																						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4															
1	Alifa			✓	-	-	-	-				✓				✓	-	-	-	-				✓				✓				✓	-	-	-	-				
2	Ayya			✓				✓				✓				✓	-	-	-	-				✓				✓				✓	-	-	-	-				
3	Ghina			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				
4	Hayu		✓		-	-	-	-	-	-	-				✓	-	-	-	-	-				✓				✓				✓				✓				
5	Khair		✓		-	-	-	-	-	-				✓						✓	-	-	-	-				✓				✓				✓				
6	Izza		✓		-	-	-	-	-	-				✓						✓	-	-	-	-				✓				✓				✓				
7	Lena			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓
8	Luve		✓					✓				✓				✓	-	-	-	-	✓	-	-	-	-				✓				✓				✓			
9	Nadha			✓				✓				✓				✓	-	-	-	-	✓	-	-	-	-				✓				✓				✓			
10	Rafa	✓						✓				✓				✓	-	-	-	-	✓	-	-	-	-				✓				✓				✓			
11	Rafif	✓			-	-	-	-	-	-				✓						✓	-	-	-	-				✓				✓				✓				
12	Reza	✓			✓			✓				✓				✓				✓	✓							✓				✓				✓				✓
13	Zahra	✓			-	-	-	-	-	-				✓						✓	-	-	-	-				✓				✓				✓				✓

Pertemuan Kelompok Besar 2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Nama anak	Aktivitas anak																																			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Alika			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
2	Ayya			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
3	Ghina			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
4	Hayu		✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
5	Khlar	✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
6	Izza		✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
7	Lena			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓	
8	Luve		✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
9	Nadha			✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
10	Rafa	✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
11	Rafif	✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
12	Reza	✓		✓			✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		
13	Zahra	✓					✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓				✓		

11000-11000
Scanner

**Hasil Respon Guru Terhadap Perangkat Model Pembelajaran *Mind Mapping*
(Etik Suharyati, S.Pd)**

**RESPON GURU TERHADAP PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL
PEMBELAJARAN MIND MAPPING**

Nama Guru : ETIK - SUHARYATI
 Bahan Kajian: SEMUT
 Nama Sekolah: PAUD TERPADU
 Hari/Tanggal: 5 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 <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>					✓
4.	Kegiatan pembelajaran				✓	

2. Bagaimana penilaian Anda terhadap komponen perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas				✓	
2.	Rencana pembelajaran					✓
3.	Model pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengembangkan <i>multiple intelligences</i>					✓
4.	Kegiatan pembelajaran					✓

3. Apakah perangkat pembelajaran (model pembelajaran *mind mapping*) ini layak digunakan untuk mengembagkan *multiple intelligences* anak?

.....
 ya

4. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* ?

.....
 >> Tidak semua anak bisa membaca dan menulis
 sehingga membutuhkan waktu lebih


5. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran *mind mapping* pada kegiatan pembelajaran?

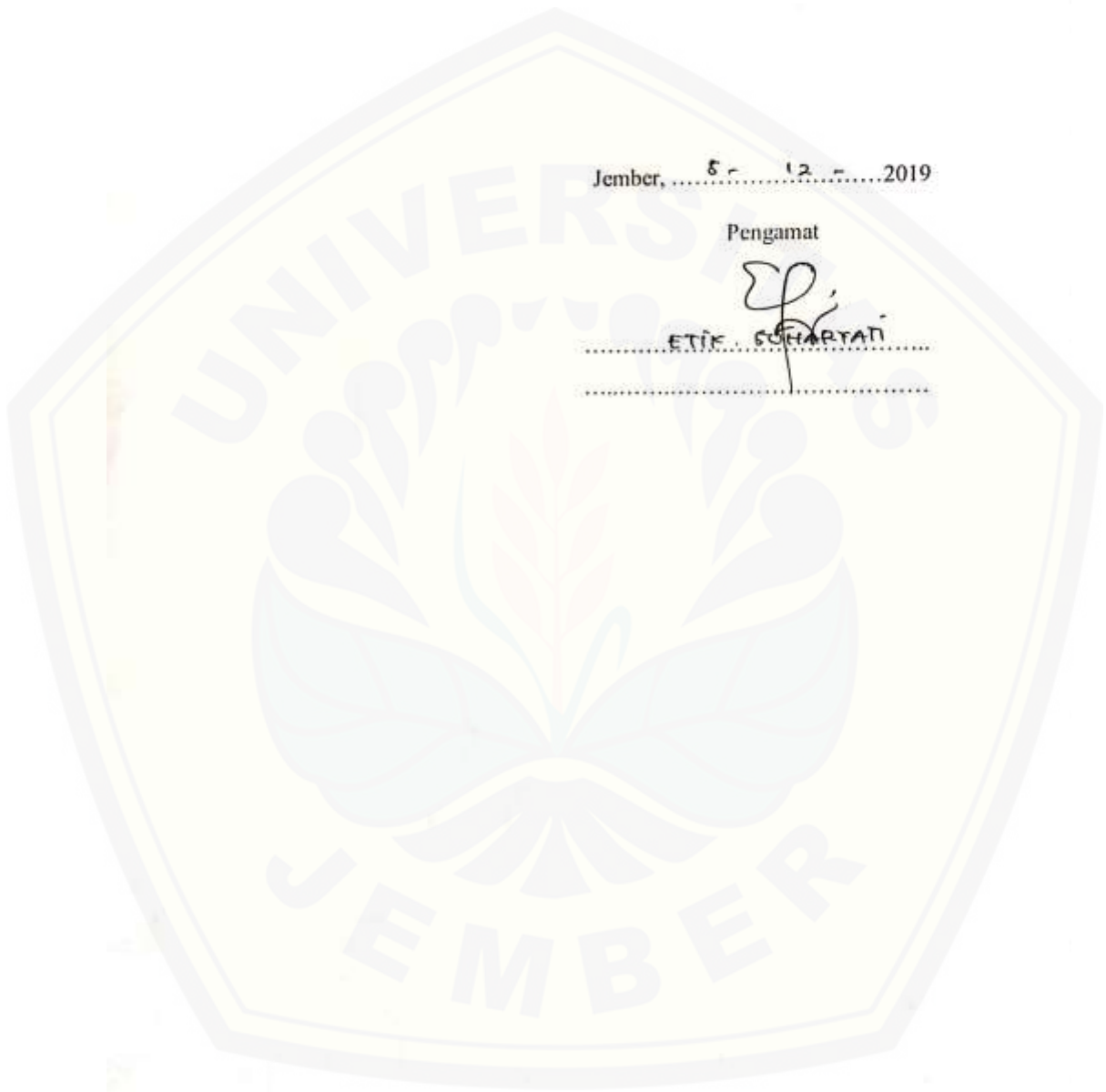
.....
 >> Anak lebih mudah mengerti materi yang sedang
 dibahas / dipelajari saat itu.

78

Jember, 5 12 2019

Pengamat


..... ETIK SUHARTATI



5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam keterlaksanaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada pertemuan kelompok kecil

INSTRUMEN PENGAMATAN/PENILAIAN
KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
Kelompok/Semester : B/Ganjil
Validator : ANI...NUR...RAHMAH

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas
2. Bapak/ibu diminta memberikan *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : Berarti *rendah sekali*
 - 2 : Berarti *rendah*
 - 3 : Berarti *cukup*
 - 4 : Berarti *tinggi*
 - 5 : Berarti *sangat tinggi*

II. Tabel penilaian/validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	SINTAKS					
1.	Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran					✓
2.	Cakupan kecerdasan dalam pembelajaran					✓
3.	Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓

73

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
II SISTEM SOSIAL						
1.	Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki				✓	
2.	Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran					✓
3.	Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
4.	Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran					✓
III PRINSIP REAKSI DAN PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminka model pembelajaran <i>mind mapping</i>					✓
2.	Kemungkinan mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran					✓
3.	Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan sisiwa dalam pembelajaran					✓

Komentar pengamat

.....

.....

.....

Jember, 05 Desember 2019

Pengamat



AINI NUR RAHMAT

NIP. 160210705010

Pertemuan Kelompok Besar

INSTRUMEN PENGAMATAN/PENILAIAN KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)

Satuan Pendidikan : PAUD TERPADU
Aspek Pengembangan : *Multiple Intelligences*
Kelompok/Semester : B/Ganjil
Validator : .Aini..Nur..Lahmani

I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas
2. Bapak/ibu diminta memberikan *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : Berarti *rendah sekali*
 - 2 : Berarti *rendah*
 - 3 : Berarti *cukup*
 - 4 : Berarti *tinggi*
 - 5 : Berarti *sangat tinggi*

II. Tabel penilaiaa/validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	SINTAKS					
1.	Tingkat keterlaksanaan keseluruhan tahapan pembelajaran			✓		
2.	Cakupan kecerdasan dalam pembelajaran				✓	
3.	Keterlaksanaan urutan kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	

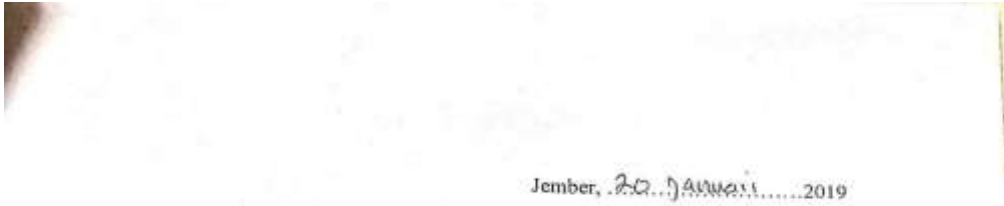
No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
II SISTEM SOSIAL						
1.	Tingkat keterlaksanaan situasi yang dikehendaki			✓		
2.	Tingkat interaksi guru dengan anak dan anak dengan anak dalam pembelajaran					✓
3.	Keterlaksanaan perilaku guru mewujudkan <i>multiple intelligences</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
4.	Tingkat keterlaksanaan sistem sosial dalam pembelajaran					✓
III PRINSIP REAKSI DAN PENGELOLAAN						
1.	Cakupan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran mencerminkan model pembelajaran <i>mind mapping</i>				✓	
2.	Kemungkinan mewujudkan perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran				✓	
3.	Tingkat keterlaksanaan perilaku guru melibatkan siswa dalam pembelajaran					✓

Komentar pengamat

.....

.....

.....



Pengamat

AINI NUR RAHMAN

160210205.010



Hasil Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Model Pembelajaran *Mind Mapping* pada pertemuan kelompok kecil

INSTRUMEN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGELOLA MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

Nama guru E. H. Suharyati, S.Pd

Nama sekolah PAUD Terpadu Al-Furqan Jember

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.

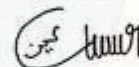
- 1 : berarti *tidak baik*
- 2 : berarti *kurang baik*
- 3 : berarti *cukup*
- 4 : berarti *baik*
- 5 : berarti *sangat baik*

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
1.	Guru menyampaikan materi					✓
2.	Memvisualisasikan <i>mind mapping</i>					✓
3.	Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok					✓
4.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian pertama				✓	
5.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian kedua				✓	
6.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketiga				✓	
7.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian keempat				✓	

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
	8. Membuat <i>mind mapping</i> bagian kelima					✓
	9. Membuat <i>mind mapping</i> bagian keenam					✓
	10. Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketujuh					✓
II	PENGELOLAAN WAKTU					✓
III	KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN					
	1. Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini					✓
	2. Guru menanyakan perasaan anak				✓	
	3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a					✓
IV	PENGAMATAN SUASANA KELAS					
	1. Keantusiasan siswa					✓
	2. Keantusiasan guru					✓

Jember, 05 Desember 2019

Pengamat



AINI NUR RAHMANI.....

NIM. 16021020501D.....

Pertemuan Kelompok Besar

INSTRUMEN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGELOLA MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING

Nama guru : Etik Suharyati, S.Pd

Nama sekolah: PAUD Terpadu Al-Furqan Jember

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 materi				✓	
	2. Memvisualisasikan <i>mind mapping</i>				✓	
	3. Mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok					✓
	4. Membuat <i>mind mapping</i> bagian pertama				✓	

No	Aspek Yang Diamati	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PENERAPAN SINTAKS PEMBELAJARAN					
5.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian kedua				✓	
6.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketiga				✓	
7.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian keempat				✓	
8.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian kelima				✓	
9.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian keenam				✓	
10.	Membuat <i>mind mapping</i> bagian ketujuh				✓	
II	PENGELOLAAN WAKTU					✓
III	KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN					
1.	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini				✓	
2.	Guru menanyakan perasaan anak				✓	
3.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a				✓	
IV	PENGAMATAN SUASANA KELAS					
1.	Keantusiasan siswa					✓
2.	Keantusiasan guru					✓

Jember, 20 Januari 2019

Pengamat



..AINI NUR RAHMAT..

6. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unesj.ac.id

Nomor : 889/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 NOV 2019


Yth. Kepala
PAUD Terpadu Al-Furqan Jember
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Aini Nur Rahmah
NIM : 160210205010
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian : November 2019

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di PAUD Terpadu Al-Furqan Jember dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* Kelompok A Di PAUD Terpadu Al-Furqan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

n. Dekan
Dekan I,

Dr. Suratno, M.Si.
NIP.196706251992031003



CS Scanned with CamScanner

LAMPIRAN G BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Aini Nur Rahmah
 Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 12 November 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dsn. Kendal RT.002 RW.007 Desa Kendal-Kemlagi, Kecamatan Karanggeneng, Kabupaten Lamongan.
 Telepon : 085812140273
 E-mail : aininurrahmah97@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.	MI Muhammadiyah 01 Kendal-Kemlagi	2010	Lamongan
2.	SMP Muhammadiyah 5 Karanggeneng	2013	Lamongan
3.	SMA Muhammadiyah 5 Karanggeneng	2016	Lamongan
4.	Universitas Jember	2020	Jember