



**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS *EDUTAINMENT***

**SKRIPSI**

**Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM. A11020030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2024**



**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS *EDUTAINMENT***

**SKRIPSI**

**Skripsi ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru PAUD**

**Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM. A11020030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS EDUTAINMENT**



**SKRIPSI**

**Franselin Puspita Ester Niraviona**  
**NPM. A11020030**

**DISAHKAN OLEH:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Dekan FKIP**  
**Dr. Drs. Alexon, M.Pd**  
**NIP. 196012021986031002**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**  
**Dr. Osa Juarsa, M.Pd**  
**NIP. 196206151986031027**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS EDUTAINMENT**

**PERNYATAAN**

**"Skripsi ini merupakan karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran dalam karya saya"**



**Bengkulu, Februari 2024**

**Peneliti,**

**Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM. A11020030**

**DISETUIJ DAN DISAHKAN OLEH**

**Pembimbing Utama**

**Pembimbing Pendamping**

**Prof. Dr. Rivanto, M.Pd**

**Dr. Nesna Agustriana, M.Pd**

**NIP. 19600652 198903 1 002**

**NIP. 19870828 202321 2 045**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi PG-PAUD FKIP**

**UNIVERSITAS BENGKULU**

**Dr. Didik Suryadi, M.A**

**NIP. 19620425 198612 1 001**

**LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS EDUTAINMENT**

**Franselin Puspita Ester Niraviona**

**NPM. A11020030**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Guru PAUD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari/tanggal

Februari 2024

Pukul

WIB

Tempat

Ruang Ujian Dekanat FKIP UNIB

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

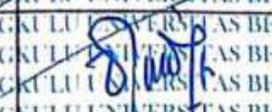
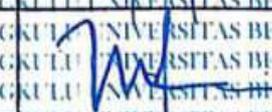
**Prof. Dr. Riyanto, M.Pd**

**Dr. Nesna Agustriana, M.Pd**

**NIP. 19600652 198903 1 002**

**NIP. 19870828 202321 2 045**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh tim penguji:

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
<b>I</b>	<b>Dr. Didik Suryadi, M.A</b> NIP. 19620425 198612 1 001 Ketua Penguji		18/04/2024
<b>II</b>	<b>Prof. Dr. Riyanto, M.Pd</b> NIP. 19600652 198903 1 002 Anggota Penguji		18/04/2024
<b>III</b>	<b>Dr. Nesna Agustriana, M.Pd</b> NIP. 19870828 202321 2 045 Anggota Penguji		18/4/2024
<b>IV</b>	<b>Wembravarli, M.Sn</b> NIP. 19611205 199103 1 008 Anggota Penguji		18/04/2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN**

**Judul Skripsi :** Perbedaan Kecerdasan Linguistik antara Pembelajaran Sentra dan Sentra Berbasis Edutainment

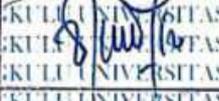
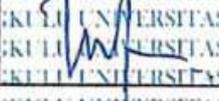
**Nama Mahasiswa :** Franselin Puspita Ester Niraviona

**NPM :** A11020030

**NPM :** A11020030

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN**

No	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<b>Dr. Didik Suryadi, M.A</b> NIP. 19620425 198612 1 001 Koordinator Program Studi		18/04/2024

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
I	<b>Dr. Didik Suryadi, M.A</b> NIP. 19620425 198612 1 001 Ketua Penguji		18/04/2024
II	<b>Prof. Dr. Rivanto, M.Pd</b> NIP. 19600652 198903 1 002 Anggota Penguji		18/04/2024
III	<b>Dr. Nesna Agustriana, M.Pd</b> NIP. 19870828 202321 2 045 Anggota Penguji		18/04/2024
IV	<b>Wembravarli, M.Sn</b> NIP. 19611205 199103 1 008 Anggota Penguji		18/04/2024

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda di bawah ini :

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A1 I020030  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD  
Jurusan : Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan Judul “**Perbedaan Kecerdasan Linguistik antara Pembelajaran Sentra dan Sentra Berbasis *Edutainment***” yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan PAUD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya skripsi ini bebas dari unsur plagiasi atau penjiplakan serta pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang akan dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bengkulu, Februari 2024  
Yang membuat pernyataan

Franselin Puspita Ester Niraviona

**PERBEDAAN KECERDASAN LINGUISTIK  
ANTARA PEMBELAJARAN SENTRA DAN  
SENTRA BERBASIS *EDUTAINMENT***

**FRANSELIN PUSPITA ESTER NIRAVIONA  
NPM. A11020030**

**ABSTRAK**

Sentra berbasis *edutainment* merupakan model pembelajaran yang memberikan manfaat terhadap kecerdasan linguistik anak usia dini dan mengoptimalkan pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh anak. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD yang berada di Gugus Anggrek dengan jumlah 34 anak. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *Independent Sample T-test* dan dengan bantuan SPSS versi 27. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat diambil simpulan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan linguistik yang signifikan antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* di PAUD yang berada di Gugus Anggrek.

***Kata Kunci : Pengaruh, Sentra Berbasis Edutainment, Kecerdasan Linguistik***

***DIFFERENCES IN LINGUISTIC INTELLIGENCE  
BETWEEN LEARNING CENTERS AND  
EDUTAINMENT BASED CENTER***

**FRANSELIN PUSPITA ESTER NIRAVIONA  
NPM. A11020030**

***ABSTRACT***

*Edutainment-based centers are a learning model that provides benefits to the linguistic intelligence of young children and optimizes learning according to the child's potential. The aim of this research is to describe the differences in linguistic intelligence between learning centers and edutainment-based centers. The population and sample in this study were group B children in PAUD in Gugus Anggrek with a total of 34 children. This type of research is quantitative research with an ex post facto type. Data collection techniques use tests. The research data were analyzed using the Independent Sample T-test and with the help of SPSS version 27. Based on the results of this research, it shows that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, so it can be concluded that there is a significant difference in linguistic intelligence between learning centers and edutainment-based centers in PAUD.is in the Gugus Anggrek.*

***Keywords : Influence, Edutainment Based Center, Linguistic Intelligence***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan izin--Nya Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perbedaan Kecerdasan Linguistik antara Pembelajaran Sentra dan Sentra Berbasis *Edutainment*”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu. Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak dalam hal ini tidak dapat disebutkan satu--persatu. Serta saya mengucapkan terimakasih banyak kepada pembimbing saya Bapak Prof. Dr. Riyanto, M.Pd dan Ibu Dr. Nesna Agustriana, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya untuk menyusun skripsi ini, berkat bimbingan dan arahan dari pembimbing saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bengkulu, Februari 2024

Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tersusunnya skripsi ini berkat usaha yang maksimal dari peneliti dan berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kehormatan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Retno Agustina Ekaputri, S.E., M.SC., selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Dr. Alexon, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Dr. Osa Juarsa, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Dr. Didik Suryadi, M.A., sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan semangat, fasilitas dan kelancaran dalam Penelitian Skripsi ini.
5. Dra. Anni Suprapti, S.Psi., M.Si sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan semangat, serta arahan, bimbingan, dan juga ilmu dalam masa Penelitian Skripsi ini.
6. Wembrayarli, M.Sn selaku Dosen penguji kedua yang telah menguji dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Arie Ramanda, S.E., sebagai operator Program Studi Pendidikan Guru PAUD yang telah banyak membantu dalam memfasilitasi kelancaran penyelesaian Skripsi ini.

8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pengampu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Guru PAUD yang telah memberikan banyak ilmu, saran, serta nasihat dalam Penelitian Skripsi ini.
9. Kepala sekolah dan guru PAUD yang berada di Gugus Anggrek yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk bekerja sama membantu Penelitian skripsi dalam melaksanakan penelitian di sekolah.
10. Sahabat Yohana, Nadia, Octarina, Aurelia, Monica, Kharina, yang telah membantu, memberikan semangat serta dukungannya.
11. Teman--teman seperjuangan Angkatan 2020 kelas A dan B yang baik hati turut membantu selama perkuliahan hingga pada penelitian skripsi saling menyemangati.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini banyak kekurangan di berbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Bengkulu, Februari 2024

Peneliti

## **PERSEMBAHAN**

Segala Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan berkat--Nya atas penyelesaian skripsi ini. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, peneliti ingin mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Bapak dan mamak tercinta, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan ketulusan doa restu yang tiada henti kepada anaknya. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih, kupersembahkan karya kecil ini kepada bapak saya Titus Edi Sumaryono dan mamak saya Kristina Ani Handayani yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan menguatkan.
2. Mbak saya Brigitta Yulian Sekarnoni, S.H yang selalu mendoakan, memberi semangat, nasehat serta dukungan yang tiada henti.
3. Almamater kebanggaanku Universitas Bengkulu.
4. Bangsa dan Negara Republik Indonesia.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN .....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
UCAPAN TERIMAKASIH .....	xi
PERSEMBAHAN.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Landasan Konseptual Variabel .....	7
1. Model Pembelajaran Sentra .....	7
2. Konsep Pembelajaran Sentra Berbasis <i>Edutainment</i> .....	12
3. Kecerdasan <i>Linguistik</i> .....	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat .....	32
2. Waktu .....	32
B. Populasi dan Sampel .....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	32
C. Rancangan Penelitian.....	33
1. Desain Penelitian.....	33
D. Pengembangan Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data.....	34

1. Instrumen Variabel .....	34
a. Definisi Konseptual.....	34
b. Definisi Operasional.....	34
c. Kisi-kisi Instrumen.....	35
d. Pengujian Validitas.....	35
e. Penghitungan Reliabilitas.....	37
2. Prosedur Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data Statistik.....	40
F. Hipotesis Statistika.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Umum Penelitian dan Lokasi Penelitian.....	44
B. Hasil Penelitian .....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	46
D. Keterbatasan Penelitian.....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
A. Simpulan .....	49
B. Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prosedur Pembelajaran Sentra .....	11
Tabel 2.2 Implementasi MPSBE .....	22
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Linguistik .....	35
Tabel 3.2 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	37
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	38
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	39
Tabel 3.5 Data Hasil Uji Normalitas .....	41
Tabel 3.6 Data Hasil Uji <i>Homogenitas</i> .....	42
Tabel 3.7 Data Hasil Uji Linearitas.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan Tahapan Sentra dan Sentra Berbasis <i>Edutainment</i> .	20
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	57
Lampiran 2 Lembar Observasi Penelitian Validitas Pakar .....	59
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Lapangan .....	66
Lampiran 4 Instrumen Penelitian .....	70
Lampiran 5 Tabulasi Data.....	74
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 8 Surat Izin Selesai Penelitian.....	86
Lampiran 9 Surat Plagiarisme.....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan bagi anak usia dini didasarkan pada pemahaman masyarakat terhadap masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini merupakan masa peka atau masa keemasan (*golden age*). Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa keemasan berada pada puncaknya. Masa ini merupakan masa sensitif untuk anak dapat menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak (Sumiyati dkk. 2018, hlm. 2). Perhatian dan dukungan serta lingkungan yang kondusif dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting untuk dilakukan agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan 6 aspek perkembangannya sehingga anak memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki pendidikan dasar. Anak yang baru lahir sampai usia 6 tahun sedang mengalami masa peka yang akan tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat serta betapa pentingnya anak diberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tingkat pencapaian usia anak (Hasnida, 2014, hlm. 159). Perkembangan yang akan dicapai anak merupakan bentuk kesatuan dari aspek-aspek pemahaman nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan yang perlu distimulasi pada anak adalah aspek perkembangan bahasa atau dikenal juga sebagai kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik bersifat umum dan pasti dimiliki

oleh semua orang. Gardner dalam (Fitriani dkk, 2021, hlm. 1) Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan yang mengolah kata, mampu menggunakan kata secara efektif baik lisan maupun tertulis. Kemampuan ini mencakup pemahaman bahasa, kemampuan berbicara, mendengarkan dengan cermat, membaca dengan pemahaman, dan menulis dengan jelas.

Perkembangan kecerdasan linguistik pada anak dapat dipengaruhi oleh cara anak memperoleh bahasa dari lingkungan, yang tanpa disadari memberikan pemahaman bagi anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Kecerdasan linguistik sudah harus diasah sejak usia dini karena bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu yang lain. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik, memiliki potensi untuk dapat mengungkapkan bahasa baik lisan maupun tulisan secara tepat dan akurat.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini sangat beragam. Salah satunya adalah Model Pembelajaran Sentra atau sering disebut dengan *Model Beyond Center and Circle Time (BCCT)* yaitu model pembelajaran yang dilaksanakan di sentra-sentra main dan lingkaran. Menurut Putri (2023, hlm 1) model BCCT atau pembelajaran sentra merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadikan bermain di sentra dan saat lingkaran sebagai wahana belajar anak. Pembelajaran yang dilaksanakan di sentra harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran dilakukan dengan persiapan pelaksanaan yaitu, persiapan pendidik, persiapan tempat dan alat, dan memberikan sosialisasi kepada orang tua di awal tahun ajaran baru. Penerapan model pembelajaran sentra meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Kasiati et al., 2022, hlm. 1). Pembelajaran sentra memerlukan persiapan yang cukup matang dengan memperhatikan kelengkapan sarana bermain sehingga dalam pelaksanaannya anak dapat aktif dan kreatif dalam kegiatan di sentra. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain dapat membantu anak untuk dapat merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, kecewa, bangga, bergairah dan lain-lain, hal ini disebabkan oleh proses bermain yang juga terjadi proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas B Kemampuan bahasa anak masih rendah. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran saat guru memberikan pertanyaan terkait tema dengan menggunakan kalimat tanya apa, mengapa, dan bagaimana, maka hanya sekitar 30% anak yang mampu menjawab secara spontan, hal ini terjadi karena proses pembelajaran berpusat pada guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustriana (2022, hlm. 1) menunjukkan salah satu kelebihan model sentra berbasis *Edutainment* yaitu dapat membantu mengembangkan daya nalar dan kemampuan memecahkan masalah. Begitu pula dengan Rahman dkk. (2022, hlm. 1) penerapan pembelajaran sentra sangat membantu dalam mengembangkan *multiple intelligence* anak dengan cepat serta menyenangkan bagi anak, sehingga tanpa sadar, kecerdasan anak terus meningkat. Kemudian dalam kajian terbaru Putri (2023, hlm. 1) pelaksanaan

model pembelajaran sentra dapat menstimulasi seluruh perkembangan anak. Pendekatan sentra merupakan konsep belajar yang menghadirkan dunia nyata dalam kelas dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Maka dari itu, berdasarkan pemaparan masalah, hasil observasi awal lapangan, dan penelitian yang relevan sebelumnya peneliti ingin mengetahui adakah perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Kemampuan linguistik anak masih rendah terlihat pada proses pembelajaran.
2. Minimnya kosakata yang dimiliki oleh anak karena saat bercerita masih berupa potongan-potongan kata yang belum berupa kalimat lengkap.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, penelitian yang akan dilakukan dibatasi pada perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* yang mana kecerdasan linguistik mencakup keterampilan berbicara dan menyimak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* di PAUD yang berada di Gugus Angrek Kota Bengkulu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan bahwa tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1) Manfaat/ Signifikansi Dari Segi Teori**

Menambah pengetahuan mengenai perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* serta diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian ke depannya yang relevan.

##### **2) Manfaat/ Signifikansi Dari Segi Kebijakan**

Memberikan arahan kebijakan untuk pentingnya mengoptimalkan kecerdasan linguistik dengan memilih pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*, yang berkaitan dengan perkembangan anak.

##### **3) Manfaat/ Signifikansi Dari Segi Praktik**

###### **a) Bagi orang tua**

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi orang tua untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan bahasa pada anak, lebih

aktif dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan membimbing perkembangan kecerdasan linguistik anak secara optimal di rumah.

b) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru terkait perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*.

**4) Manfaat/ Signifikansi Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial**

Manfaat yang dihasilkan dalam penelitian ini apabila dilihat dari segi isu dan aksi sosial yakni dapat menginformasikan kepada pihak-pihak terkait mengenai kegiatan pembelajaran di PAUD sehingga dapat menjadi bahan tambahan referensi bagi badan pendidikan formal maupun non formal.

## **BAB II**

### **LANDASAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Konseptual Variabel**

##### **1. Model Pembelajaran Sentra**

###### **a. Pengertian Sentra**

Model Pembelajaran sentra dilandasi oleh aliran filsafat konstruktivisme yang juga dijadikan landasan bagi banyak model pembelajaran, terutama yang dikenal dengan pembelajaran berpusat pada anak (*student-centered learning*), bukan belajar yang berpusat pada guru (*teaching-centered learning*). Menurut aliran konstruktivisme, belajar adalah proses pembentukan pengetahuan yang secara kontinyu mengalami perkembangan dan perubahan. Konstruktivisme sosial seperti yang dikemukakan oleh ahli pendidikan Rusia, Vygotsky, yang menitikberatkan pada pentingnya komunitas bahasa di dalam proses pembentukan kognitif anak (Duckworts, n.d., 1987, hlm. 20).

Pendekatan sentra dan lingkaran merupakan model pembelajaran di PAUD yang mengutamakan proses pembelajaran anak dengan menitikberatkan pada sentra main sebagai pusat pembelajaran, dan pemanfaatan lingkaran sebagai wadah bagi anak-anak dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; (4) pijakan setelah main (Gutama, n.d, 2006, hlm. 2).

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra merupakan pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sesuai dengan tujuan dan manfaat sentra yang akan diajarkan, guru mengajak anak untuk dapat berpartisipasi aktif dan menyesuaikan dengan alat dan bahan sesuai dengan kegiatan sentra yang dilaksanakan. Sehingga semua kegiatan disetiap sentra dapat mengembangkan kecerdasan linguistik.

#### **b. Tujuan dan Prinsip Pembelajaran Sentra**

Tujuan dilaksanakannya pembelajaran Sentra adalah 1) Pengoptimalan terhadap potensi kecerdasan jamak: dapat memecahkan masalah dan menemukan solusi sehingga dapat menciptakan produk yang bernilai; 2) Penanaman nilai-nilai dasar, anak dikenalkan dan diproses dengan pemahaman mengenai sopan santun dan tata krama yang baik meliputi, nilai-nilai agama, nilai-nilai sosial, nilai-nilai moral, dan nilai etika; 3) Pengembangan kemampuan dasar (Fitri et al., 2022, hlm 3). Artinya, inti dari tujuan model pembelajaran sentra yaitu untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini salah satunya adalah bahasa melalui kegiatan bermain yang disusun menggunakan berbagai pijakan dan memberikan keleluasaan agar anak dapat memperoleh pengalaman yang akan menjadi sumber pengetahuan dan informasi untuk anak.

Menurut (Diana, 2013: 90) prinsip dasar pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran sentra adalah: (a) pendidikan selalu mengacu pada

pemenuhan kebutuhan anak secara individu; (b) anak adalah dunia bermain maka selayaknya konsep pendidikan anak usia dini dirancang dalam bentuk kegiatan bermain; (c) kegiatan pembelajaran dirancang untuk membangun sistematis kerja; (d) kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak. Menurut Sutarman (2016, hlm. 121) prinsip pembelajaran sentra di PAUD antara lain menggunakan standar operasional, melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran, dan pembelajaran ditujukan untuk merangsang aspek kecerdasan anak melalui 4 jenis pijakan.

### **c. Sintak/tahapan Model Pembelajaran Sentra**

Penerapan pembelajaran sentra untuk mendukung perkembangan anak memiliki 4 pijakan (*scaffolding*), sebagaimana dikemukakan oleh Diana (2013, hlm. 91), yaitu:

1. Pijakan lingkungan main, pada pijakan ini sebelum anak datang, pendidik (orang tua) mempersiapkan dan menata alat dan bahan permainan sebelum anak tiba di lokasi, sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun.
2. Pijakan sebelum main, pada pijakan ini pendidik atau orang tua dan anak membuat lingkaran, pendidik memberi salam dan mengecek kehadiran dan meminta anak secara bergilir untuk memimpin doa. Selanjutnya pendidik menyampaikan tema hari itu dan mengaitkannya dengan kehidupan anak. Langkah selanjutnya pendidik menyampaikan aturan main, mempersilahkan anak untuk memilih

teman main dan mainan, cara menggunakan alat-alat tersebut, waktu memulai dan kapan mengakhiri serta merapikan alat main yang digunakan. Setelah itu pendidik mempersilahkan anak bermain.

3. Pijakan selama main, pada pijakan ini guru berkeliling di antara anak yang sedang bermain, memberikan contoh untuk anak yang belum bisa menggunakan alat bermain, memberi dukungan dengan dengan pertanyaan positif yang memiliki kaitan dengan pekerjaan yang dilakukan anak, memberi bantuan jika dibutuhkan, mencatat apa yang dilakukan anak, mengumpulkan hasil kerja anak dengan mencatat nama dan tanggal. Bila waktu tersisa lima menit, guru memberitahukan kepada anak agar anak dapat bersiap-siap menyelesaikan kegiatannya.
4. Pijakan setelah main, mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan menceritakan pengalaman mainnya satu sama lain. Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main dengan tepat.

Langkah pembelajaran dengan sentra Depdiknas (2006, hlm. 9--18) dilaksanakan melalui tahap: penataan lingkungan main, penyambutan anak, main pembukaan, transisi, kegiatan main disentra, makan bekal bersama, kegiatan penutup dan evaluasi. Berikut prosedur pembelajaran sentra adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Prosedur Pembelajaran Sentra**

No.	Prosedur tahapan Sentra	Pengertian
1.	Penataan Lingkungan Main	Suyadi (2010, hlm. 244) menyatakan bahwa penataan lingkungan bermain yaitu, pendidik lebih aktif daripada peserta didik, karena pendidik harus mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum peserta didik masuk, sentra sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain.
2.	Pijakan Sebelum Main	Pijakan pengalaman sebelum main menurut Yuliani (2013, hlm. 123) dilaksanakan melalui tahap: membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber; menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung; perolehan keterampilan kerja (standar kinerja); menggunakan gagasan bagaimana menggunakan bahan; mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main; menjelaskan rangkaian waktu main; mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial; merancang dan menerapkan urutan transisi.
3.	Pijakan Selama Main	Pijakan selama main menurut Yuliani, (2013, hlm. 123 ) dilaksanakan melalui tahap: memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka; mencontohkan komunikasi yang tepat; memperkuat dan memperluas bahasa anak; meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya; mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.
4.	Pijakan Setelah Main	Pijakan setelah main menurut Yuliani, (2013, hlm. 123) meliputi: mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan pembelajaran sentra itu mencakup 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan pada saat bermain, dan pijakan setelah bermain.

## **2. Konsep Model Pembelajaran Sentra berbasis *Edutainment***

### **a. Pengertian**

Menurut Sotirova (2004, hlm. 90) mendefinisikan bahwa “*Edutainment (combination of educational function and content with entertainment form) are aimed at creating attractive learning environment*”. *Edutainment* adalah kegiatan yang mengkombinasikan fungsi pendidikan dan konten dalam bentuk hiburan yang menarik sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Menurut Hamid (dalam Tajuddin, 2014, hlm. 3) *edutainment* adalah suatu kegiatan yang didesain sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Lebih lanjut, Hamid mengemukakan pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi. Selanjutnya Hamruni (2009, hlm 12) mendefinisikan *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan muatan pembelajaran dan hiburan secara harmonis dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* adalah suatu proses kegiatan

permainan yang didesain dengan mengkombinasikan secara harmonis muatan pendidikan dengan hiburan yang menyenangkan.

Nemec (2002, hlm. 1) menjelaskan bahwa "*edutainment* adalah bentuk hiburan tersendiri yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, untuk meningkatkan perkembangan anak dalam hal; kepribadian, emosi dan sosial. Selanjutnya dapat disimak menurut William (dalam Johnson & Mcelroy, 2011, hlm. 146) mengemukakan bahwa "*edutainment is a distinctive form of entertainment that enables the participants to be educated (e.g. get new information from various fields of our life) or even brought up (their postures, values and behavioural patterns could be influenced)*".

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* adalah suatu proses kegiatan permainan yang diselenggarakan di sentra-sentra yang didesain dengan mengkombinasikan secara harmonis antara muatan pendidikan dengan hiburan yang menyenangkan. Model pembelajaran sentra berbasis *edutainment*, mengedepankan kegiatan bermain yang menyenangkan atau menggembirakan. Menurut kajian ahli neurologi mengemukakan bahwa pada saat anak bermain semua indera bekerja aktif untuk menerima berbagai informasi yang disampaikan ke otak sebagai rangsangan untuk mengaktifkan sel-sel otak, sehingga membentuk sinaf (perkawatan). Semakin banyak rangsangan yang diterima oleh sel-sel otak tersebut, maka semakin rimbun sinaf yang terbentuk, maka anak semakin cerdas Adree (dalam Khadijah, 2018, hlm. 107) sejalan dengan hasil

penelitian (*Baylor College of Medicine, 2008*) menyimpulkan bahwa anak yang tidak mendapat lingkungan baik untuk merangsang pertumbuhan otaknya, misal jarang bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20--30% dari ukuran normal seusianya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran sentra berbasis *edutainment* dalam pembelajaran anak usia dini, merupakan upaya mengembalikan kondisi anak sesuai dengan hakikat anak sebagai individu yang potensial yang aktivitasnya selalu menunjukkan kegiatan bermain, sehingga bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Pembelajaran terwujud dengan “berpusat pada anak” (*child centre*) dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran inovatif pada abad 21. Oleh karena itu pembelajaran sentra berbasis *edutainment* merupakan solusi yang tepat untuk menstimulasi potensi anak secara optimal, dan mempersiapkan dirinya menghadapi masa depannya yang penuh tantangan.

Tujuan dan manfaat pembelajaran sentra berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut: (a) pembelajaran ditujukan untuk merangsang seluruh aspek perkembangan melalui bermain terarah, (b) model ini menciptakan pengaturan pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri, (c) dilengkapi dengan standar operasional baku yang berpusat pada sentra-sentra kegiatan dan saat anak berada dalam lingkaran bersama pendidik sehingga mudah untuk diikuti.

Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh setelah menerapkan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* yaitu: (1) Terciptanya lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman, aman dan menyenangkan, (2) Mengembangkan kecerdasan spiritual (3) Mengembangkan kecerdasan *linguistic* (cerdas kosa kata). (4) Mengembangkan kecerdasan *logical matematis* (angka dan rasional), (5) Mengembangkan kecerdasan *musical* (music) (6) Mengembangkan kecerdasan *spacial* (ruang /tempat /gambar), (7) Mengembangkan *bodily kinesthetic* (raga), (8) Mengembangkan kecerdasan *interpersonal* (cerdas tentang orang lain), (9) Mengembangkan kecerdasan *intrapersonal* (cerdas diri), (10) Mengembangkan kecerdasan *naturalis* (cerdas alam).

#### **b. Prinsip Model Pembelajaran Sentra berbasis *Edutainment***

Sutarman & Asih, (2016, hlm. 121) prinsip pembelajaran sentra di PAUD antara lain menggunakan standar operasional, melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran, dan pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui 4 jenis pijakan. Prinsip pembelajaran sentra meliputi: 1) keseluruhan proses pembelajaran berdasarkan pada teori dan empiris, 2) setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau *multiple intelligences*.

Prinsip pembelajaran sentra berbasis *edutainment* yaitu: (1) Menyenangkan/ menggembirakan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang aman, nyaman, rileks, menyenangkan bagi anak melalui

kegiatan bermain, (2) Pembelajaran berpusat pada anak (*child centre*), pembelajaran mengkombinasikan antara pendidikan dan hiburan, (3) Pembelajaran relevan dengan kebutuhan, perkembangan, dan usia anak, sehingga terwujud pembelajaran yang bermakna, (4) Pembelajaran bersifat sosial, (5) Pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai kecerdasan anak, (6) Belajar hendaknya melibatkan mental dan aktivitas fisik secara bersamaan, (7) Pembelajaran berpusat pada materi yang sesuai dengan tema yang ditetapkan, (8) Pembelajaran dilaksanakan dengan *say, show, check*: (*say*: guru menjelaskan dan anak merespon, *show*; guru memperlihatkan benda-benda, *check*; guru memastikan bahwa konsep yang diterima anak adalah benar).

### c. Sintak Model Pembelajaran Sentra Berbasis *Edutainment*

Sintak model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* dikembangkan berdasarkan kajian dari beberapa teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Lev Vygotsky, Bloom, sebagai tokoh pembelajaran konstruktivis, menegaskan bahwa proses pembentukan pengetahuan secara kontinu mengalami perkembangan dan perubahan. Dengan demikian anak belajar melalui membentuk, menemukan, menciptakan, dan mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman.

Teori *triune brain* (Chatib, 2012, hlm. 4-7) yang aplikasinya dalam pembelajaran yaitu (*Brain Based Learning*) yang terdiri atas beberapa komponen : (a) *orchestrated immersion*, yaitu menciptakan lingkungan belajar untuk memperoleh pengalaman, (b) *relaxed alertness*, yaitu

menghilangkan ketakutan pada lingkungan yang penuh tantangan, (c) *active processing*, yakni menggabungkan dan menginternalisasi informasi dengan memprosesnya secara aktif.

Kajian lain adalah teori kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner (dalam Armstrong, 2009, hlm. 6) yang menegaskan bahwa setiap anak memiliki beberapa kecerdasan, yang disebut dengan kecerdasan jamak, yang terdiri dari beberapa jalur kecerdasan yaitu linguistik, visual spasial, logika matematika, naturalis, musikal, interpersonal, intrapersonal, kinestetik tubuh. Selanjutnya Gardner mengemukakan bahwa setiap anak sesungguhnya memiliki peluang untuk menjadi orang hebat sesuai dengan potensinya, apabila di fasilitasi secara optimal.

Berdasarkan beberapa kajian teori yang dikemukakan tersebut, maka dikemukakan sintak model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut: Penataan Alat Main (P), Ketangkasan Main (K), Mengenalkan Jenis Main (M), Mengeksplorasi Jenis Main (M), Mengkomunikasikan Pengalaman Main (M)/ PK3M (Agustriana, 2022, hlm. 1) .

Secara rinci uraian kegiatan setiap tahap adalah sebagai berikut:

### **Tahap 1 Penataan Alat Main (P)**

- a. Menata alat main, terdiri dari penataan lingkungan dengan bahan dan alat yang sesuai dengan jenis permainan ketangkasan dan jumlah anak
- b. Menata bahan dan alat main yang cukup, meliputi 3 tempat main untuk setiap anak

- c. Menata berbagai jenis dan ragam bahan, sesuai dengan jumlah anak untuk mendukung tiga jenis main (sensorimotor, pembangunan dan main peran)
- d. Menata berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan
- e. Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif

### **Tahap 2 Ketangkasan Main (K)**

- a. Melakukan permainan ketangkasan sesuai dengan aturan yang disepakati. Untuk membangun kesiapan anak dalam pembelajaran.
- b. Membangun kesepakatan untuk melakukan kerjasama dalam permainan kelompok
- c. Melakukan aktivitas dengan rilek tanpa paksaan, berdasarkan permainan yang dipilih
- d. Melakukan permainan untuk mendukung hubungan sosial yang positif dan membangun kesiapan anak pembelajaran
- e. Melakukan kegiatan penenangan untuk siap memasuki tahapan berikutnya.

### **Tahap 3 Mengenalkan Jenis Main (M)**

- a. Anak duduk melingkar Bermain dan bernyanyi dalam lingkaran agar anak kembali tenang
- b. Membaca buku/menonton video yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber
- c. Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (Standar Kinerja)
- d. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan

- e. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
- f. Menjelaskan rangkaian waktu main
- g. Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial
- h. Merancang dan menerapkan urutan transisi main

#### **Tahap 4 Mengeksplorasi Jenis Main (M)**

- a. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengelola dan memperluas pengalaman main
- b. Mencontohkan komunikasi yang tepat
- c. Memperkuat dan memperluas bahasa anak
- d. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
- e. Mengamati dan mendokumentasikan kegiatan dan perkembangan anak selama main.

#### **Tahap 5 Mengkomunikasikan Pengalaman Main (M)**

- a. Anak diberi kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan yang disenangi dan kurang disenangi, sebagai bahan refleksi guru
- b. Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat
- c. Mengajak anak untuk mengakhiri pembelajaran dengan menyanyikan lagu yang sudah disiapkan sesuai tema
- d. Membuat rekapitulasi hasil penilaian anak dari proses dan produk pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari itu

Berikut ini adalah perbedaan tahap-tahap pembelajaran sentra dan pembelajaran sentra berbasis *edutainment* secara jelas disajikan pada bagan berikut :



**Gambar 2.1 Perbedaan tahapan sentra dan tahapan sentra berbasis *edutainment***

Gambar 2.1 menunjukkan adanya perbedaan antara tahapan sentra dan tahapan sentra berbasis *edutainment*, sentra berbasis *edutainment* memiliki 5 tahapan dan ada 1 tahapan yang membedakan dengan tahapan sentra yaitu ketangkasan main, ketangkasan main memiliki manfaat yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ketangkasan main dilakukan sebelum belajar. Ketangkasan main dapat melatih anak agar terlibat aktif dalam suatu permainan.

#### **d. Implementasi Model Pembelajaran Sentra Berbasis *Edutainment***

Model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* (MPBSE) merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan muatan

pembelajaran dengan hiburan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Implementasi MPSBE yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang sudah dibuat, penjelasannya secara rinci dapat disajikan pada uraian berikut ini:

**Tabel 2.2**  
**Implementasi MPSBE**

Tahap	Uraian Pelaksanaan Pembelajaran	
	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
<b>Penataan Alat Main (P)</b>		
1) Menata alat main, terdiri dari penataan lingkungan dengan bahan dan alat yang sesuai dengan jenis permainan ketangkasan dan jumlah anak 2) Menata bahan dan alat main yang cukup, meliputi 3 tempat main untuk setiap anak 3) Menata berbagai jenis dan ragam bahan, sesuai dengan jumlah anak untuk mendukung tiga jenis main ( <i>sensorimotor</i> , pembangunan dan main peran) 4) Menata berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan 5) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif	Tidak ada (belum terlibat)	
<b>Ketangkasan Main (K)</b>		
1) Guru menjelaskan tentang tujuan permainan ketangkasan 2) Menjelaskan cara bermain, dan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua anak 3) Menyediakan alat bermain dan membimbing mengawasi pelaksanaan bermain 4) Guru menjelaskan cara bermainnya dan jejak pendapat tentang aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain 5) Mengingatkan waktu lama bermain, mengakhiri main dan membimbing persiapan pembelajaran	1) Anak menyimak/ memperhatikan penjelasan guru terkait dengan tujuan permainan ketangkasan 2) Membangun kesepakatan untuk melakukan kerjasama dalam permainan kelompok 3) Melakukan aktivitas dengan rilek tanpa paksaan, berdasarkan permainan yang dipilih 4) Melakukan permainan untuk mendukung hubungan sosial yang positif dan membangun kesiapan anak pembelajaran 5) Melakukan kegiatan penenangan untuk siap memasuki tahapan berikutnya.	
<b>Mengenal Jenis Main (M)</b>		
1) Guru membuka pembelajaran di kelas dengan duduk melingkar bersama anak, kemudian salam pembuka, dengan senyum, doa mengecek kehadiran, dengan penuh kehangatan, dan ekspresi gembira	1) Anak-anak bersama guru duduk melingkar, dan anak pun menjawab salam, senyum, salam, doa, menyapa teman melalui lagu dengan penuh	

### Lanjutan tabel 2.2

<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Guru meminta anak untuk menceritakan kembali tentang perasaan anak saat bermain ketangkasan</li> <li>3) Guru mengenalkan tema/ sub tema, tujuan pembelajaran, apersepsi, diselingi dengan bernyanyi terkait tema, dilanjutkan dengan mengenalkan kegiatan main yang akan dilakukan serta cara melaksanakannya</li> <li>4) Guru memberi kesempatan untuk melaksanakan kegiatan main</li> </ol>	<p>ekspresi gembira.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2) Anak merespon secara bergiliran, hingga semua anak mendapat giliran untuk mengutarakan perasaannya ketika bermain ketangkasan (dilakukan dengan rilek).</li> <li>3) Anak menyimak tentang tema subtema yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, merespon kegiatan apersepsi, serta memperhatikan kegiatan main yang akan dilaksanakan, dan memilih kegiatan main yang sesuai</li> <li>4) Anak melakukan kegiatan main sesuai dan menyelesaikannya</li> </ol>
<b>Mengeksplorasi Pengalaman Main (M)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru, berkeliling mengamati membimbing, mengarahkan anak-anak yang sedang melakukan kegiatan main dan memberikan bantuan jika dibutuhkan</li> <li>2) Guru membantu anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan main, sekaligus mendokumentasikan kegiatan dan melakukan penilaian perkembangan pada setiap anak.</li> <li>3) Guru mengingatkan waktu bermain sudah hampir selesai</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Anak memperluas kegiatan main pada wahana sentra dengan melakukan beberapa kegiatan main yang sesuai dengan minat dan pilihannya, kegiatan main dilakukan secara individu atau kelompok kecil dengan mengikuti aturan main yang sudah disepakati.</li> <li>2) Anak melakukan kegiatan main di wahana sentra, memiliki porsi yang paling lama dibandingkan dengan tahap lainnya, karena anak melakukan kegiatannya lebih mendalam</li> <li>3) Anak mengakhiri kegiatan main dengan membereskan semua peralatan yang telah digunakan secara bersama-sama</li> </ol>
<b>Mengkomunikasikan Pengalaman Main (M)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mengajak anak untuk duduk melingkar kembali seperti semula</li> <li>2) Guru memberikan respon positif juga penguatan kepada anak yang sudah dapat mempertahankan karakter bagus, agar tetap dilakukan dan sekaligus memberi motivasi pada anak yang belum bisa mengikutinya</li> <li>3) Guru memberi kesempatan kepada setiap anak untuk menceritakan pengalaman main masing-masing dan menjawab beberapa pertanyaan tentang materi kegiatan main, sebagai <i>feedback</i> bahan evaluasi dan refleksi bagi pertemuan selanjutnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Anak kembali seperti semula duduk melingkar</li> <li>2) Anak secara bergiliran menceritakan kembali kesan pengalaman dari kegiatan main yang dilakukan bersama teman-temanya</li> <li>3) Anak menjawab pertanyaan guru terkait dengan materi kegiatan main dan mendengarkan rencana pembelajaran berikutnya</li> </ol>

#### **e. Evaluasi Perencanaan Model Pembelajaran Sentra Berbasis**

##### ***Edutainment***

Evaluasi dilaksanakan dalam dua jenis yaitu, 1) proses dan produk dari mulai awal masuk ke sekolah yaitu kegiatan penyambutan anak dan pengamatan dalam penanaman kebiasaan karakter baik yaitu mengucapkan salam, bersalaman dengan senyum dan sapa, 2) kegiatan permainan ketangkasan, evaluasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kecerdasan jamak meliputi kemampuan mengontrol gerak, kerjasama, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, pemahaman dirinya sendiri, kepekaan perasaan, kemampuan mengontrol emosi, dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan kecerdasan linguistik yang sudah disiapkan.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Sentra Berbasis**

##### ***Edutainment***

Berdasarkan beberapa kajian teori yang dikemukakan sebelumnya, maka dikemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan semangat dan kesenangan pada anak dan menumbuhkan rasa kebersamaan
- 2) Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memberi pengetahuan yang melekat dalam memori anak
- 3) Mengembangkan imajinasi anak secara
- 4) Membantu mengembangkan daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah

- 5) Melatih koordinasi tangan, otak, dan mata
- 6) Meningkatkan rasa percaya diri anak ketika berhasil menyelesaikan dan memenangkan sebuah permainan

Kekurangan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment*, diantaranya yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif lama
- 2) Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi guru yang tinggi dalam mengelola pembelajaran
- 3) Membutuhkan kecermatan guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran secara tepat

### **3. Kecerdasan Linguistik**

#### **a. Pengertian Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan berasal dari kata “kecerdasan”, yang secara harfiah berarti perkembangan akal dan pikiran yang sempurna, pikiran yang cerdas, selain cerdas juga dapat merujuk pada perkembangan kesehatan dan kekuatan fisik. Menurut Howard Gardner (Efendi, 2005, hlm. 81) kecerdasan merupakan kecakapan dalam menyelesaikan konflik atau membantu menyelesaikan sesuatu yang bermakna bagi lingkungan. Kecerdasan merupakan kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan.

Kecerdasan linguistik merupakan sebuah kecerdasan untuk menggunakan kata dengan maksimal baik lisan maupun tulisan. Kecerdasan mempunyai empat skill, yaitu berbicara, menyimak, menulis dan membaca

(Madyawati, 2016, hlm. 23). Kecerdasan ini mendorong kecakapan anak dalam menyimpan macam-macam informasi dan akhirnya berhubungan erat dengan cara berpikir anak. Manusia yang mempunyai kecerdasan bahasa melalui kemampuannya akan mudah membuat orang lain menjadi yakin, senang berpendapat, dan mudah menjelaskan materi kepada anak didiknya. Akan tetapi, tidak seluruh manusia mempunyai kecerdasan bahasa, sebab itulah masing-masing memiliki taraf kecerdasan yang berbeda-beda (Sujiono, 2012, hlm. 185).

Kecerdasan linguistik atau sering disebut dengan kecerdasan bahasa merupakan implementasi perasaan dan pikiran seseorang secara terstruktur disertai dengan bunyi. Dengan bahasa manusia bisa saling menyapa, bertukar pendapat dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

#### **b. Karakteristik Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun umumnya telah memiliki banyak kosa kata, mampu mengembangkan keterampilan berbicara dengan baik dan mampu mengungkapkan keinginannya. Menurut (Dhieni, 2009, hlm 1.17--1.18) karakteristik kecerdasan linguistik dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Sistematis, bahasa merupakan metode untuk menggabungkan bunyi dan komposisi yang lazim, standar dan dapat diandalkan.
- b. Arbitrari, yaitu bahasa terdiri dari hubungan antara berbagai jenis suara dan visual, objek dan gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu i.

- c. Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman, Kosakata terus berkembang mengikuti ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Beragam, artinya dalam hal pengucapan bahasa memiliki ragam dalam pengucapannya.
- e. Kompleks, yaitu bahasa merupakan kemampuan berpikir dan bernalar yang dipengaruhi oleh berbagai gagasan, pemikiran maupun hubungan yang dapat dimanipulasi saat berpikir.

Agar dapat mengetahui bahasa dengan jelas tentang ciri yang terdapat pada seseorang dapat digambarkan sebagai berikut: (Chatib, 2012, hlm. 85):

- a. Mendengar serta merespons setiap suara ritme dan berbagai ungkapan kata
- b. Mampu menirukan suara dan bahasa
- c. Mempunyai kemampuan untuk menyimak, membaca termasuk mengeja, menulis, dan berdiskusi
- d. Mampu menyimak secara efektif, memahami, menafsirkan, dan mengingat apa yang diucapkan
- e. Membaca secara afektif, memahami, menerangkan, dan mengingat apa yang telah dibaca
- f. Berbicara secara afektif dengan berbagai tujuan dan mengetahui cara berbicara sederhana, fasih dan tegas pada waktu yang tepat
- g. Menulis secara afektif, memahami dan menerapkan tata bahasa yang baik

- h. Menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca untuk mengingat, berkomunikasi, dan menciptakan pengetahuan.

### **c. Aspek Kecerdasan Linguistik**

Kecerdasan linguistik memiliki empat aspek yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendengar: Suara manusia memberikan pengalaman pertama terhadap bahasa
- 2) Berbicara: Kemampuan berbicara dapat dikembangkan melalui belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Berbicara efektif melibatkan nada suara, ekspresi wajah, sikap dan gerakan tubuh.
- 3) Membaca: Membaca melibatkan pemahaman dan penggunaan bahasa, khususnya bentuk bahasa tulis. Berbicara merupakan proses alami, sementara membaca memerlukan usaha dan pembelajaran tertentu.
- 4) Menulis: Menulis didorong oleh kegiatan berbicara, mendengar dan membaca. Dengan menulis peserta didik dapat mengembangkan perasaan atau ide yang dimiliki. Kemampuan menulis dapat dengan mudah digunakan untuk menyusun gagasan atau pikiran yang dapat dituangkan dalam lembaran kertas.

Kemampuan berpikir melalui kata-kata manusia dapat menganalisis, kritis terhadap suatu masalah, merencanakan penyelesaian dan menciptakan sesuatu.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Astrina (2019, hlm. 10) mengembangkan kecerdasan jamak melalui *deep* yoga asanas pada anak-anak di lembaga Pendidikan PAUD Pelangi Cakranegara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa asana yoga yang dilatih di PAUD Pelangi Cakranegara tergantung pada kreativitas guru tentang bagaimana guru menyampaikan gerakan asana, yang disusun dengan memberi nama gerakan hewan, tumbuhan, dan benda lainnya, dan memberikan manfaat gerakan menggunakan bahasa yang sederhana. Proses pelatihan mencakup implementasi terintegrasi, berpusat pada pelajar, pembelajaran sambil bermain, fleksibilitas, dan evaluasi sebagai hasil pembelajaran. Pelaksanaan latihan yoga asana tanpa paksaan, tekanan, tetapi memberikan kebebasan, kenyamanan dalam bergerak. Latihan yoga asana ini mempengaruhi persiapan belajar anak dan motivasi anak untuk datang ke sekolah.

Maharani dkk. (2018, hlm. 12) Pembelajaran Sentra Dalam Membangun Kecerdasan Jamak Di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan jamak yang di bangun dalam pembelajaran sentra di MI Plus Asy Syukriyyah, antara lain: kecerdasan linguistik, logika-matematik, spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, dan naturalis. Simpulan bahwa pembelajaran sentra di MI Plus Asy-Syukriyyah membangun delapan kecerdasan jamak, kecerdasan yang dibangun antara lain kecerdasan: interpersonal, naturalis, intrapersonal, spasial, kinestetik, musikal, linguistik dan logis matematik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua asana yang dilatih di PAUD Pelangi cakranegara dapat mengembangkan kecerdasan majemuk, tergantung bagaimana kreativitas guru dalam menyampaikan gerakan asana. Dari latihan yoga asana dapat mengembangkan 6 kecerdasan ganda, yaitu: (1) kecerdasan linguistik, (2) kecerdasan kinestetik jasmani, (3) kecerdasan intrapersonal, (4) kecerdasan interpersonal, (5) kecerdasan visual/ spasial, (6) kecerdasan spiritual.

Sumiyati dkk. (2020, hlm. 1) tentang “Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada Lembaga Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Pati” mendeskripsikan pembelajaran sentra pada lembaga Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Pati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lembaga TK yang berada di Kabupaten Pati menerapkan pembelajaran sentra dengan menggunakan empat pijakan main, meliputi: penataan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main. Namun, masing-masing lembaga memiliki perbedaan pada pelaksanaan pembelajaran sentra, pembagian waktu kegiatan, dan pembagian guru.

Khadijah dkk. (2021, hlm. 11) tentang *The Effect of Edutainment Learning Model on Early Childhood Socio-emotional Development*. Ide *edutainment* mulai menjadi minat para pendidik anak usia dini untuk membuat proses belajar lebih holistik, termasuk pengetahuan tentang cara kerja otak, memori, motivasi, citra diri, emosi, gaya belajar, dan strategi belajar lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran *edutainment* dengan kelompok kontrol tentang perkembangan

sosial-emosional anak usia dini. Meskipun kedua kelompok mempengaruhi perkembangan sosioemosional, pembelajaran *edutainment* memiliki efek yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Untuk selanjutnya penelitian, disarankan untuk membuat berbagai jenis pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.

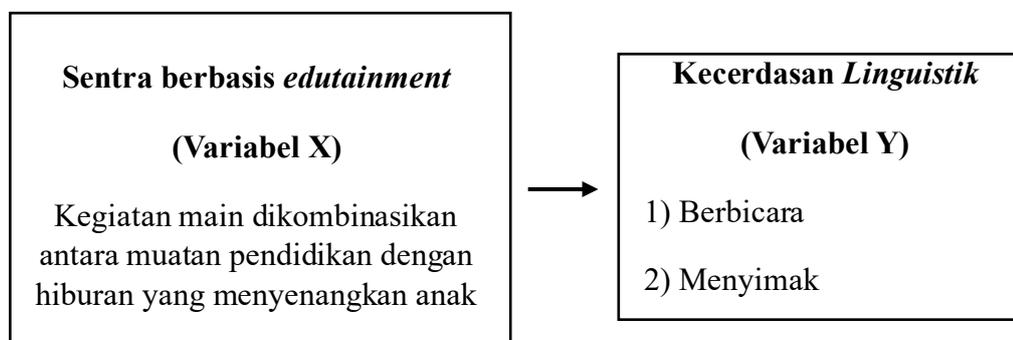
Agustriana (2022, hlm. 1) tentang “Pengembangan Model Pembelajaran Sentra Berbasis *Edutainment* untuk Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak”. Tujuan penelitian ini menghasilkan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini. Salah satu kelebihan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* yaitu dapat mengembangkan daya nalar dan kemampuan memecahkan masalah.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dikaji yaitu menggunakan model pembelajaran sentra. Perbedaannya dari peneliti adalah menggunakan penelitian kualitatif, berupa data-data tentang penyelenggaraan model pembelajaran sentra.

### **C. Kerangka Berpikir**

Fokus dari penelitian ini untuk mengetahui perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*. Kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun di PAUD yang berada di Gugus Angrek masih rendah yang terlihat saat pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sentra *edutainment* didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Pembelajaran sentra berbasis *edutainment* memiliki kelebihan yaitu: membangkitkan semangat dan kesenangan pada anak, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memberi pengetahuan yang melekat dalam memori anak sehingga dapat mengembangkan kecerdasan *lingustic* anak. Dengan pola pembelajaran sentra berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun yang mencakup pada 2 aspek yaitu (1) mendengar, dan (2) berbicara.



**Gambar 2.2**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan pembelajaran sentra berbasis *edutainment* di PAUD yang berada di Gugus Anggrek Kota Bengkulu.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Tempat dari penelitian ini adalah PAUD yang berada di Gugus Anggrek Kota Bengkulu.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024.

### **B. Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik Simpulannya. Yang mana dalam penelitian ini populasi yang digunakan ialah anak kelompok B di PAUD yang berada di Gugus Anggrek Kota Bengkulu.

#### **b. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono, (2022, hlm. 81). Sebagian dari jumlah populasi yang akan diambil atau dipilih sebagai sumber data. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Pengambilan sampel secara random/ acak dapat dilakukan dengan bilangan *random computer*, maupun undian. Penelitian ini mengambil kelompok B sebagai sampel, karena kelompok B menggunakan keterampilan

mendengarkan, membaca, berbicara, menulis, mengingat, menjelaskan dan menggunakan bahasa dalam proses belajarnya, sehingga data dapat diperoleh dengan lebih optimal.

## **C. Rancangan Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif pada dasarnya menguji teori yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui kerangka berpikir yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Penelitian dengan pendekatan ini dapat digeneralisasikan Rasidi (2019, hlm. 7). Kemudian penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, yang pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, dan data analisis bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian bersifat *ex post facto*, karena dalam penelitian ini variabel bebas tidak diberi perlakuan tertentu dan tidak dikendalikan. Kerlinger (dalam Ibrahim, 2018, hlm. 33) juga mengemukakan bahwa metode *ex post facto* dikatakan juga sebagai penelitian kausal komparatif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki kausal yang mungkin untuk suatu pola perilaku yang dilakukan dengan cara membandingkan subjek dimana pola tersebut tidak ada atau berbeda. Penelitian *expost facto* merupakan penelitian dengan cara mencari penyebab

atas akibat yang sekarang terjadi atau mencari akibat lanjut dari peristiwa yang telah terjadi.

## **D. Pengembangan Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data**

### **1. Pengembangan Instrumen Variabel**

#### **a. Definisi Konseptual**

Sentra berbasis *edutainment* adalah suatu proses kegiatan permainan yang didesain dengan mengkombinasikan secara harmonis muatan pendidikan dengan hiburan yang menyenangkan. Kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* akan diamati pada tahap-tahap sebagai berikut: tujuan pembelajaran, materi, tahapan pembelajaran, sumber, dan evaluasi.

#### **b. Definisi Operasional**

Hasil yang menggambarkan kecerdasan linguistik anak di sentra berbasis *edutainment*. Kecerdasan linguistik anak usia dini sebagai kemampuan anak dalam keterampilan berbicara dan menyimak, menjelaskan dan menggunakan bahasa pada proses belajarnya.

#### **c. Kisi-kisi Instrumen**

Menurut Sugiyono, (2022, hlm. 102 ) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, yang dalam hal ini fenomena disebut sebagai variabel penelitian.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah item
Kecerdasan Linguistik	Berbicara	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	Menyimak	8, 9, 10, 11, 12	5

#### d. Pengujian Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan butir-butir instrumen yang dibuat. Sugiyono, (2022, hlm. 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada instrumen ini berdasarkan uji para ahli (*expert judgment*). Dimana kuisisioner atau angket disusun berdasarkan teori yang dikembangkan menjadi kisi-kis kemudian dikembangkan menjadi beberapa indikator. Indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa item pertanyaan sesuai dengan teori yang digunakan.

Uji validitas dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan 2 pakar atau ahli yaitu, Ibu Fitri April Yanti dan Ibu Dwi Lyna Sari, kedua pakar tersebut memberikan masukan dan saran terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat agar pernyataan tersebut lebih mudah dipahami. Setelah lembar kuesioner diuji validitas pakar, maka hasil validitas tersebut disajikan dalam tabel.

Langkah selanjutnya setelah instrumen diuji validasi pakar, peneliti melakukan langkah uji lapangan. Teknik yang digunakan dalam mengukur validitas menggunakan teknik korelasi *product moment pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2022, hlm. 273)

Keterangan:

R<sub>xy</sub>= Angka indeks korelasi “r” product moment

N= Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Adapun dasar pengambilan Keputusan dapat dilihat dibawah ini:

1. Jika nilai r hitung > r tabel maka valid
2. Jika nilai r hitung < r tabel maka tidak valid

Validasi lapangan dilakukan dengan jumlah 34 anak. Dari hasil uji lapangan yang dilakukan peneliti menggunakan koefisien korelasi sebesar 5% dengan jumlah total 34 anak, maka r tabel yang diperoleh 0,339.

Untuk menghindari resiko kemungkinan terjadi kesalahan yang besar dalam menghitung secara manual, maka peneliti menguji validasi instrumen pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan *software SPSS for windows*.

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas instrumen penelitian**

No item	Reliabilitas	Validitas	Interpretasi	Keterangan
1.	0,950	0,840	Reliabel dan Valid	Digunakan
2.	0,950	0,884	Reliabel dan Valid	Digunakan
3.	0,950	0,833	Reliabel dan Valid	Digunakan
4.	0,950	0,799	Reliabel dan Valid	Digunakan
5.	0,950	0,681	Reliabel dan Valid	Digunakan
6.	0,950	0,832	Reliabel dan Valid	Digunakan
7.	0,950	0,852	Reliabel dan Valid	Digunakan
8.	0,950	0,758	Reliabel dan Valid	Digunakan
9.	0,950	0,808	Reliabel dan Valid	Digunakan
10.	0,950	0,817	Reliabel dan Valid	Digunakan
11.	0,950	0,817	Reliabel dan Valid	Digunakan
12.	0,950	0,758	Reliabel dan Valid	Digunakan

#### e. Penghitungan Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan data (*data reliability*) merupakan faktor penting dalam penelitian dan pada dasarnya berhubungan dengan seberapa dapat dipercaya informasi yang dikumpulkan peneliti (Bandur, 2014, hlm. 211). Sehingga pengukuran reliabilitas diperlukan untuk melihat sejauh mana instrumen dapat diandalkan untuk mengukur suatu gejala atau masalah tertentu.

$$r = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right)$$

(Sugiyono, 2022. hlm. 206)

Keterangan:

$r$  = reliabilitas instrumen

$s_t^2$  = varian total angket

$K$  = jumlah item dalam instrumen

$M$  = mean skor total

Dalam penelitian ini digunakan *software IBM SPSS Statistic Version 27* dengan melihat *Alpha Cronbach* apabila kurang dari 0,6 kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik (Priyatno, 2014, hlm. 64).

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.950	12

Pada tabel di atas didapatkan Alpha sebesar  $0,950 >$  dari 0,6, maka instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 3.4**  
**Interpretasi Koefisien Korelasi**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Korelasi</b>	<b>Interpretasi Reliabilitas</b>
0,80-1,00	Sangat Tinggi	Sangat Baik
0,60-0,79	Tinggi	Baik
0,40-0,59	Cukup	Cukup Baik
0,20-0,39	Rendah	Buruk
0,00-0,19	Sangat Rendah	Sangat Buruk

(Sugiyono, 2022, hlm. 274)

## 2. Prosedur Pengumpulan

- a. Peneliti memahami masalah dan variabel-variabel penelitian dengan melakukan kajian teoritis.
- b. Peneliti menentukan teknik pengumpulan data yaitu berupa angket.
- c. Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk mengukur kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun.
- d. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan melakukan tes kepada anak.
- e. Peneliti mengumpulkan data nama anak kelompok B di PAUD yang berada di Gugus Anggrek.
- f. Peneliti melakukan pengumpulan data mengenai perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* dengan melakukan tes kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun menggunakan instrumen yang telah valid dan reliabel.
- g. Peneliti melakukan analisis data, dan
- h. Peneliti menyusun hasil penelitian.

## E. Teknik Analisis Data Statistik

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses data agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah dalam penelitian ini dan menguji hipotesis. Teknik analisis data hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan *t-test independent*. Uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial (sendiri) variabel independen atau bebas (X) terhadap variabel dependen atau terikat (Y). Dalam penelitian ini menggunakan dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai signifikan (Sig.) dengan nilai probabilitas 0.05.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- a. Dengan membandingkan nilai signifikan (Sig.) dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikan (Sig.)  $\leq$  dari 0,05, maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y). Tetapi, jika nilai signifikan (Sig.)  $>$  dari 0.05, maka variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y)
- b. Dengan membandingkan nilai thitung dengan ttabel. Jika nilai thitung  $\geq$  dari ttabel maka variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y). Tetapi, jika nilai thitung  $<$  dari ttabel maka variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y). Sebelum menguji hipotesis, data terlebih dahulu diuji agar dapat memenuhi persyaratan analisis sebagai berikut :

### a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui normalitas data penelitian ini menggunakan uji normalitas Lilliefors dengan *software IBM SPSS Statistic Version 27* dengan kriteria berikut Nuryadi, dkk (2017, hlm. 79) :

Ho= data berdistribusi normal

H1= data tidak berdistribusi normal

1. Apabila  $Lo \leq L_{tab}$ , maka Ho diterima dan H1 ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal
2. Apabila  $Lo > L_{tab}$ , maka Ho ditolak dan H1 diterima, artinya data berdistribusi normal.

**Tabel 3.5**  
**Tabel Data Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	Post-Test Sentra	.170	17	.200*	.904	17	.078
	Post-Test Sentra <i>Edutainment</i>	.190	17	.104	.944	17	.371

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas, untuk keseluruhan data post-test pada sentra *non edutainment* dan sentra *edutainment* menunjukkan bahwa nilai sig  $> 0,05$ , maka data menunjukkan hasil distribusi normal, karena data menunjukkan distribusi normal, maka penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan *statistic* parametrik.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama Nuryadi, dkk (2017, hlm. 89). Pada penelitian ini akan digunakan uji Levene dengan *software IBM SPSS Statistic Version 27* untuk melihat homogenitas dari data yang

dikumpulkan. Apabila nilai *Levene Statistic*  $> 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen Nuryadi, dkk (2017, hlm. 93).

**Tabel 3.6**  
**Tabel Data Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	22.953	3	64	.000
Belajar	Based on Median	13.945	3	64	.000
Anak	Based on Median and with adjusted df	13.945	3	36.977	.000
	Based on trimmed mean	22.739	3	64	.000

Berdasarkan Tabel 3.6 didapatkan nilai sig  $0.000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *post-test* sentra berbasis *edutainment* dan *post-test* sentra *non edutainment* adalah berbeda atau tidak homogen.

#### c. Uji Linearitas

Menurut Ibrahim, dkk, (2018. hlm. 116) Uji linieritas data digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan *software IBM SPSS Statistic Version 27*. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05. Teori lain mengatakan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*deviation for linearity*) lebih dari 0,05 Priyatno (2014, hlm. 79).

**Tabel Data 3.7**  
**Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest	Between Groups	(Combined)	18.716	12	1.560	.559	.804
Sentra		Linearity	5.144	1	5.144	1.842	.246
<i>Edutainment</i>		Deviation from Linearity	13.572	11	1.234	.442	.872
* Posttest	Within Groups		11.167	4	2.792		
Sentra	Total		29.882	16			

Berdasarkan Tabel 3.7 didapatkan nilai sig  $0.872 > 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa dua variabel mempunyai hubungan yang *linier*.

#### F. Hipotesis Statistika

Bentuk hipotesis statistika dalam penelitian ini sebagai berikut Sugiyono

(2022, hlm. 99) :

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (tidak beda)

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  (berbeda)

$H_a$  : Terdapat perbedaan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Umum Penelitian dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD yang berada di gugus Anggrek Kota Bengkulu yang dibatasi pada anak kelompok B yaitu usia 5--6 tahun.

### B. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh dari hasil tes dengan menggunakan instrumen penelitian berbentuk lembar *checklist* di PAUD yang berada di Gugus Anggrek, Kota Bengkulu. Data tersebut terdiri dari post-test. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik anak.

#### *Analisis Data Descriptive*

	<i>Post-test Sentra</i>	<i>Post-test Sentra Edutainment</i>
<i>Mean</i>	29.6471	38.6471
<i>Std. Deviation</i>	7.48282	1.36662

Hasil post-test nilai anak di sentra berbasis *edutainment* dengan anak yang belajar di sentra menunjukkan perbedaan. Berdasarkan hasil post-test nilai anak yang belajar di sentra berbasis *edutainment* lebih baik daripada nilai anak yang belajar di sentra. Hal ini ditunjukkan dengan kriteria skor penilaian yang mendominasi yaitu 3) berkembang sesuai harapan dan 4) berkembang sangat baik.

### Hasil Uji *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	37.231	.000	4.878	32	.000	9.00000	1.84487	5.24212	12.75788
	Equal variances not assumed			4.878	17.066	.000	9.00000	1.84487	5.10881	12.89119

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis dari post-test kelompok sentra *edutainment* dan kelompok sentra dengan menggunakan uji *Independent sample T-test*. Dasar Keputusan pengambilan yaitu jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan. Pada penelitian ini hasil yang didapatkan uji *Independent Sample T-test* ini mendapatkan hasil sebesar  $0,001 < 0,005$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5--6 tahun di PAUD yang berada di Gugus Anggrek. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan linguistik antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji coba hipotesis dari post-test kelompok sentra berbasis *edutainment* dan kelompok sentra dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* yang hasilnya lebih kecil dari 0,05.

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan guru PAUD yang berada di Gugus Anggrek telah memahami penerapan pembelajaran sentra. Guru merencanakan pembelajaran dengan menyusun RPPH, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan metode dan strategi, menentukan alokasi waktu dan juga merencanakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam sentra berbasis *edutainment* guru menentukan permainan ketangkasan yang akan dimainkan saat sentra, hal ini menarik perhatian anak sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Permainan ketangkasan memberikan banyak manfaat untuk kecerdasan linguistik, salah satunya adalah anak dilatih untuk fokus mendengarkan aturan dan cara bermain sehingga anak aktif mengikuti permainan ketangkasan.

Pembelajaran sentra dan pembelajaran sentra berbasis *edutainment* memiliki perbedaan yang nampak pada tahapannya. Pembelajaran sentra memiliki 4 tahapan dan pembelajaran sentra berbasis *edutainment* memiliki 5

tahapan, ada 1 tahapan yang membedakan dengan tahapan sentra yaitu sentra berbasis *edutainment* memiliki tahapan ketangkasan main. Ketangkasan main dilaksanakan sebelum proses pembelajaran.

Pembelajaran sentra berbasis *edutainment* dalam melakukan ketangkasan main dapat anak membangun komunikasi antara guru dan anak, keaktifan anak dalam menggunakan media sebagai informasi agar pengetahuan anak meningkat, anak terlibat dalam peran bermain dengan saling berkomunikasi dengan teman-temannya, bereksplorasi, anak-anak dapat belajar berkomunikasi dengan baik kepada orang lain, mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kosa kata yang sesuai.

Hasil penelitian juga diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Putri (2022, hlm. 9) bahwa pembelajaran sentra efektif dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan dan mengelola segala sesuatu yang dibutuhkan dan menunjang dalam proses pembelajaran. Peran guru sangat berpengaruh serta berdampak lebih dominan dalam mengatur proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustriana, (2022, hlm.1) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Sentra Berbasis *Edutainment* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak”. Tujuan penelitian ini menghasilkan model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Sentra Berbasis *Edutainment* (MPBSE) dapat meningkatkan

kecerdasan interpersonal, intrapersonal, dan kinestetik secara signifikan dan sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Watini, (2019, hlm. 7) anak-anak aktif dalam setiap kegiatan masing-masing sentra. Hal ini dipengaruhi oleh setiap ruang sentra yang memiliki kekhasan masing-masing sehingga kegiatan menjadi lebih bervariasi, menarik dan tidak monoton. Guru dapat memanfaatkan bahan-bahan sekitar sebagai media pembelajaran. Pengaruh media dalam implementasi sentra disesuaikan dengan 1). definisi, 2). tujuan penggunaan media, 3). sesuai dengan aturan main yang berlaku di sentra, 4). relevan dengan manfaat media dalam sentra, 5). sesuai dengan kebutuhan belajar dan perkembangan anak, 6). sesuai dengan perlengkapan yang dibutuhkan dan keberadaannya dalam sentra, dan 7). relevan dengan kegiatan yang dilaksanakan dalam sentra masing-masing.

Menurut Kasiati et al., (2022, hlm. 4) pembelajaran sentra dilakukan dengan persiapan pelaksanaan yaitu penyiapan pendidik, penyiapan tempat dan alat, dan memberikan sosialisasi kepada orang tua di awal tahun ajaran baru. Penerapan model pembelajaran sentra meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. teknik pengamatan, percakapan, penugasan, unjuk kerja, penilaian hasil karya, pencatatan anekdot dan portofolio. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perbedaan pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment* memengaruhi kecerdasan linguistik anak. Melalui pembelajaran di sentra berbasis *edutainment* kecerdasan

linguistik anak akan lebih optimal karena kegiatan permainan ketangkasan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk anak. Pada pembelajaran anak usia dini hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan, dan tidak membosankan untuk anak, salah satunya dengan pembelajaran sentra berbasis *edutainment*.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B di PAUD yang berada di Gugus Anggrek memiliki keterbatasan dan kelemahan penelitian yaitu:

- 1) Pembelajaran sentra belum diterapkan di PAUD yang berada di Gugus Anggrek.
- 2) Penelitian ini langsung memfokuskan pada 2 aspek kecerdasan linguistik yaitu: Berbicara dan menyimak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa ada perbedaan kecerdasan linguistik yang positif dan signifikan antara pembelajaran sentra dan sentra berbasis *edutainment*. Kecerdasan linguistik anak yang belajar di sentra berbasis *edutainment* berkembang sangat baik karena model pembelajaran sentra berbasis *edutainment* dalam melakukan permainan telah dibangun komunikasi antara guru dan anak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan maka peneliti menyarankan:

##### 1. Guru

Melalui sentra pada pembelajaran ini diharapkan guru dapat menerapkan sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik anak, mengingat terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan terhadap kecerdasan linguistik anak. Guru hendaknya menggunakan sentra berbasis *edutainment* karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak.

##### 2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini ditemukan bahwa ada pengaruh sentra berbasis *edutainment* terhadap kecerdasan linguistik anak. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk kajian penelitian selanjutnya dan menjadi

inspirasi serta motivasi bagi kemajuan pengembangan pendidikan bagi anak usia dini, serta bisa menggunakan penelitian dengan lingkup yang lebih luas dan dapat meningkatkan kecerdasan majemuk yang lebih beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriana, N., Kurniah, N., Alexon, A., Sasongko, R. N., & Kusumah, R. G. T. (2022). Implementation Of *Edutainment*-Based Learning Centers To Improve Children's Interpersonal Intelligence. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4760–4772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2790>
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom* (3rd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Astrina, W. A. (2016). *Yoga Asana Dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Pada Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini Pelangi Cakranegara*.
- Bandur, P. . (2014). Validitas Dan Reliabilitas Penelitian. In *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Chatib, M. Dan A. S. (2012). *Sekolah Berbasis Multiple Intelegenes Di Indonesia*. (Bandung: Kaifa)
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers And Circle Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra Dan Lingkaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 3.
- Dhieni, Nurbiana and Fridani, Lara and Muis, Azizah and Yarmi, Gusti (2014) *Metode Pengembangan Bahasa*. In: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-28.
- Diana. (2013). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (P. 90). Deepublish
- Duckworts, E. (1987). *"The Having Of Wonderful Ideas" & Other Zessays On Teaching & Learning*.
- Efendi, A. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Fitri, A. N., Steffani, C., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model Paud Beyond Centre And Circle Time (Bcct) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 72. <https://doi.org/10.36722/Jaudhi.V4i2.944>
- Fitriani, A. P., Wijayanti, A., & Koesmadi, D. P. (2021). Meningkatkan Kecerdasan linguistik Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Language Smart Kids. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 270. <https://doi.org/10.23887/Paud.V9i2.34123>
- Gutama, D. (2006). *Pedoman Penerapan "Beyond Centers And Circle Time*

(BCCT) (Pendekatan Sentra Dan Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori –teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan kalijaga
- Hasnida, M. P. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT.LUXIMA METRO MEDIA.
- Ibrahim, Andi and Alang, Asrul Haq and Madi, Madi and Baharuddin, Baharuddin and Ahmad, Muhammad Aswar and Darmawati, Darmawati (2018) *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu, Samata-Gowa. ISBN 978-602-5866-14-2
- Johnson, B., & Mcelroy, T. M. (2011). The Edutainer: Connecting The Art And Science Of Teaching. In *Choice Reviews Online* (Vol. 49, Issue 03). <https://doi.org/10.5860/Choice.49-1603>
- Kasiati, D, K. F., Jufry, L. Al, Wara, L. W., & Priyanti, N. (2022). Model Pembelajaran Sentra Pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 169–174.
- Khadijah, A, Addaudy, M. J., & Maisarah. (2021). The Effect Of *Edutainment Learning Model On Early Childhood Socio-Emotional Development*. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 201–220. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.01>
- Khadijah, K. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Perdana Publishing
- Maclean P, D. (1990). *The Triune Brain In Evolution: Role In Paleocerebral Functions*. Springer Science & Business Media.
- Madyawati, L. (2016). Language development strategies in children. *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Maharani R M. Syarif Sumantri, E. (2018). Pembelajaran Sentra Dalam Membangun Kecerdasan Jamak Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School (JOES)*, 1(1), 9–21.
- Nuryadi, A, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Priyatno, D. (2014). *Spss 22 Pengolahan Data Terpraktis* (T. A. Prabawati (Ed.)). ANDI.
- Putri, M. S. (2023). Model Pembelajaran Sentra Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3793–3797. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2093>

- Putri, R., Ridwan, I., & Hasdiansyah, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Sentra Persiapan Di PAUD Melati Kota Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*, 9(2), 184–193.
- Rahman, A. T., Fitri, N. L., & Aulia, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk. *Al-Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 145–157. <https://doi.org/10.35896/ijecie.V6i02.411>
- Rasidi, M. H & Aqib, Z. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : ANDI OFFSE.
- Sotirova, K. (2004). *Edutainment Games-Homo Culturalis Vs Homo Ludens. Math.Bas.Bg*, 4, 84–98.
- Sugiyono (2022a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Sumiyati.(2018). Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan). *Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Management Pendidikan Usia Dini*, Vol. 1,18
- Sumiyati, M, S., & Maemonah. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada Lembaga Taman Kanak-Kanak Di Kabupaten Pati. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1261–1268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V5i2.814>
- Sutarman., Pd, M. M., Asih, S. P. & Pd, M. M. (2016). *Manajemen Pendidikan Usia Dini*.
- Suyadi, M., Riswandi, . (2010). *Psikologi Belajar PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini* (Cet. 1.). Yogyakarta: Pedagogia.
- Tajuddin, S. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X. 6 SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2, 32–37.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V4i1.190>
- Yuliani. (2013). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.

# LAMPIRAN

**LAMPIRAN 1**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

## JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	Bulan/Minggu Ke							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul Penelitian								
2.	Acc Judul Penelitian								
3.	Penyusunan Skripsi								
4.	Seminar Skripsi								
5.	Perbaikan Skripsi								
6.	Pengumpulan Data								
7.	Analisis Data								
8.	Seminar Hasil								
9.	Ujian Skripsi								
10.	Wisuda								

**LAMPIRAN 2**  
**Lembar Observasi Penelitian Validitas Pakar**

Lampiran 2 a



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
Jalan WR.Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A  
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186  
Laman: [www.fkip.unib.ac.id](http://www.fkip.unib.ac.id) e-mail: [fkip@unib.ac.id](mailto:fkip@unib.ac.id)

Nomor : 011 /UN30.7/PP/PAUD/2023  
Lampiran : 1 berkas  
Hal : Permohonan Validasi Instrumen

03 Januari 2024

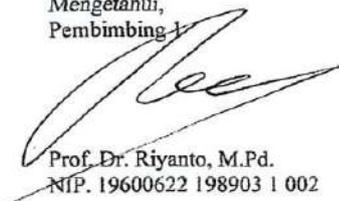
Kepada Yth. Dr. Fitri April Yanti, M.Pd  
FKIP Universitas Bengkulu

Bersama surat ini kami sampaikan permohonan kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen ahli untuk memberikan penilaian atau memvalidasi instrumen penelitian (instrumen terlampir) dengan judul "Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistic* Anak Usia 5-6 Tahun" proposal skripsi mahasiswa atas nama :

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A11020030

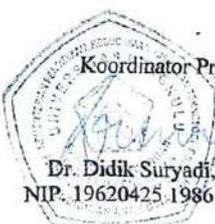
Demikianlah hal ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,  
Pembimbing 1

  
Prof. Dr. Riyanto, M.Pd.  
NIP. 19600622 198903 1 002

Peneliti/Mahasiswa

  
Franselin Puspita Ester  
NPM. A11020030

  
Koordinator Prodi  
  
Dr. Didik Suryadi, M.A.  
NIP. 19620425 198612 1 001

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN  
PENGARUH SENTRA BERBASIS *EDUTAINMENT* TERHADAP  
KECERDASAN *LINGUISTIC* ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lembar validasi pada penelitian ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kisi-kisi instrument penelitian yang dibuat oleh peneliti untuk mengumpulkan data, tujuan validasi yaitu untuk memperoleh instrument yang valid. Maka peneliti memohon kiranya bapak/ ibu memberi respon pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan tanda centang (✓) dan memberikan saran pada kolom dibawah ini :

**Instrumen Kecerdasan *Linguistic***

Aspek	Pernyataan	Penilaian				Setuju	Tidak Setuju	Saran Perbaikan
		BB	MB	BSH	BSB			
<b>Berbicara</b>	1. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan benar.					✓		
	2. Anak mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dalam berkomunikasi.					✓		
	3. Anak mampu menyebutkan nama benda, warna, dan angka dengan jelas.					✓		
	4. Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menyatakan kebutuhannya.					✓		
	5. Anak mampu menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru.					✓		
	6. Anak mampu membuat kalimat yang menggambarkan perasaan atau pengalaman anak.					✓		
	7. Anak mampu menanggapi arahan dari guru.					✓		Arahan / Perintah
<b>Menyimak</b>	1. Anak mampu mengidentifikasi benda sesuai dengan gambar dan tulisannya.					✓		
	2. Anak mampu menyimak dan					✓		

	mengikuti instruksi sederhana.					✓		
3.	Anak mampu mengidentifikasi suara-suara di lingkungan sekitar.					✓		
4.	Anak mampu mengenali intonasi ucapan yang didengar.					✓		
5.	Anak mampu mengikuti arahan guru.					✓		

Berdasarkan penilaian tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) sesuai dengan pendapat bapak/ibu:

- ( ) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data  
 ( ✓ ) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran  
 ( ) Instrumen tidak layak

Bengkulu, Januari 2024  
 Validator



Dr. Fitri April Yanti M. Pd  
 NIP. 19910409 202012 2  
 011

Lampiran 2 b



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
Jalan WR.Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A  
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186  
Laman: [www.fkip.unib.ac.id](http://www.fkip.unib.ac.id) e-mail: [fkip@unib.ac.id](mailto:fkip@unib.ac.id)

Nomor : 011 /UN30.7/PP/PAUD/2023  
Lampiran : 1 berkas  
Hal : Permohonan Validasi Instrumen

03 Januari 2024

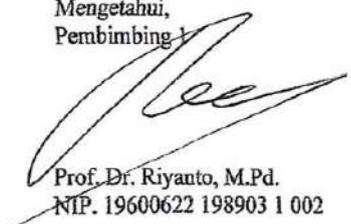
Kepada Yth. .... Dwi Lynn Sari M.Pd  
FKIP Universitas Bengkulu

Bersama surat ini kami sampaikan permohonan kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen ahli untuk memberikan penilaian atau memvalidasi instrumen penelitian (instrumen terlampir) dengan judul "Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistic* Anak Usia 5-6 Tahun" proposal skripsi mahasiswa atas nama :

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A11020030

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,  
Pembimbing 1

  
Prof. Dr. Riyanto, M.Pd.  
NIP. 19600622 198903 1 002

Peneliti/Mahasiswa



Franselin Puspita Ester  
NPM. A11020030



Dr. Didik Suryadi, M.A.  
NIP. 19620425 198612 1 001

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGARUH SENTRA BERBASIS *EDUTAINMENT* TERHADAP**  
**KECERDASAN *LINGUISTIC* ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Lembar validasi pada penelitian ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kisi-kisi instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti untuk mengumpulkan data, tujuan validasi yaitu untuk memperoleh instrumen yang valid. Maka peneliti memohon kiranya bapak/ ibu memberi respon pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan tanda centang (✓) dan memberikan saran pada kolom dibawah ini :

**Instrumen Kecerdasan *Linguistic***

Aspek	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Saran Perbaikan
<b>Berbicara</b>	1. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan benar.	✓		
	2. Anak mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dalam berkomunikasi.	✓		
	3. Anak mampu menyebutkan nama benda, warna, dan angka dengan jelas.	✓		
	4. Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menyatakan kebutuhannya.	✓		
	5. Anak mampu menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru.	✓		
	6. Anak mampu membuat kalimat yang menggambarkan perasaan atau pengalaman anak.	✓		
	7. Anak mampu menanggapi arahan dari guru	✓		
<b>Menyimak</b>	1. Anak mampu mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan nama yang diberikan.	✓		

Aspek	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Saran Perbaikan
	2. Anak mampu meyimak dan mengikuti instruksi sederhana.	✓		
	3. Anak mampu mengidentifikasi dan menanggapi suara-suara dalam lingkungan sekitar.	✓		
	4. Anak mampu menunjukkan perhatian saat orang lain berbicara.	✓		
	5. Anak mampu mengenali perbedaan suara dalam kata-kata yang mirip.	✓		
	6. Anak mampu mengikuti arahan guru.	✓		
	7. Anak mampu berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan ekspresi.	✓		

Berdasarkan penilaian tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) sesuai dengan pendapat bapak/ibu:

- ( ✓ ) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data  
 ( ) Instrumen layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran  
 ( ) Instrumen tidak layak

Bengkulu, 05 Januari 2024  
 Validator



Dwi Lyna Sari, S.Pd., M.Pd  
 NIP. 199109242022032008

**LAMPIRAN 3**  
**Hasil Uji Validitas Lapangan**

### Uji Validitas Lapangan

No	Nama Anak	Nomor Item												Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	AHM	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	30
2.	ARS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
3.	ARR	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	19
4.	AAH	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	29
5.	EKP	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	27
6.	GA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13
7.	KAA	3	4	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	31
8.	RK	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	25
9.	SAH	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	28
10.	BPS	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	15
11.	HMH	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	15
12.	HAN	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	22
13.	HK	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	17
14.	LNA	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	30
15.	MJA	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	35
16.	MMAR	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	33
17.	TK	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26
18.	FAS	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	33
19.	MAF	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	31
20.	MFR	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	30
21.	SNA	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	32
22.	ASF	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	27
23.	ANM	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	31
24.	AMR	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	33
25.	IRR	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	29
26.	MYA	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	28
27.	RRR	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	34
28.	ZAY	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	31
29.	AQQ	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	32
30.	HM	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	31



Correlations														
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	Total
X08	Pearson Correlation	.786**	.679**	.732**	.644**	.437*	.756**	.639**	1	.600**	.717**	.748**	.511**	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.016	.000	.000		.000	.000	.000	.004	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X09	Pearson Correlation	.614**	.673**	.577**	.676**	.479**	.551**	.494**	.600**	1	.471**	.470**	.675**	.758**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.007	.002	.005	.000		.009	.009	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.593**	.718**	.584**	.670**	.467**	.735**	.686**	.717**	.471**	1	.700**	.542**	.808**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.001	.000	.009	.000	.000	.000	.009		.000	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	.625**	.615**	.644**	.643**	.588**	.768**	.587**	.748**	.470**	.700**	1	.528**	.817**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.001	.000	.009	.000		.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	.503**	.666**	.567**	.482**	.674**	.548**	.586**	.511**	.675**	.542**	.528**	1	.758**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.001	.007	.000	.002	.001	.004	.000	.002	.003		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.840**	.884**	.833**	.799**	.681**	.832**	.803**	.852**	.758**	.808**	.817**	.758**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

### Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.950	12

**LAMPIRAN 4**  
**Instrumen Penelitian**

### Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah item
Kecerdasan linguistik	Berbicara	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	Menyimak	8, 9, 10, 11, 12	5

### INSTRUMEN KECERDASAN *LINGUISTIK*

Aspek	Pernyataan	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
<b>Berbicara</b>	1. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan benar.					
	2. Anak mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dalam berkomunikasi.					
	3. Anak mampu menyebutkan nama benda, warna, dan angka dengan jelas.					
	4. Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menyatakan kebutuhannya.					
	5. Anak mampu menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru.					
	6. Anak mampu membuat kalimat yang menggambarkan perasaan atau pengalaman anak.					
	7. Anak mampu menanggapi pertanyaan dari guru.					
<b>Menyimak</b>	8. Anak mampu mengidentifikasi benda sesuai dengan gambar dan tulisannya.					
	9. Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana.					
	10. Anak mampu mengidentifikasi suara-suara di lingkungan sekitar.					
	11. Anak mampu mengenali intonasi ucapan yang didengar.					
	12. Anak mampu mengikuti arahan guru.					

Keterangan:

1. Setiap anak diukur ketercapaian perkembangannya sesuai dengan indikatornya.
2. Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan kategori 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB).
  1. 1 (**BB**) artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
  2. 2 (**MB**) artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
  3. 3 (**BSH**) artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
  4. 4 (**BSB**) artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

**Tabel Hasil Validasi Lembar Tes Kecerdasan Linguistik Usia 5--6 Tahun**

<b>Aspek</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Pakar I</b>	<b>Pakar II</b>	<b>Ket</b>	<b>Saran</b>
<b>Berbicara</b>	1. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan benar.	✓	✓		
	2. Anak mampu menggunakan kata-kata yang sesuai dalam berkomunikasi.	✓	✓		
	3. Anak mampu menyebutkan nama benda, warna, dan angka dengan jelas.	✓	✓		
	4. Anak mampu menggunakan kata-kata untuk menyatakan kebutuhannya.	✓	✓		
	5. Anak mampu menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru.	✓	✓		
	6. Anak mampu membuat kalimat yang menggambarkan perasaan atau pengalaman anak.	✓	✓		
	7. Anak mampu menanggapi arahan dari guru.	✓	✓		Arahan/ pertanyaan
<b>Menyimak</b>	1. Anak mampu mengidentifikasi benda sesuai dengan gambar dan tulisannya.	✓	✓		
	2. Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana.	✓	✓		
	3. Anak mampu mengidentifikasi suara-suara di lingkungan sekitar.	✓	✓		
	4. Anak mampu mengenali intonasi ucapan yang didengar.	✓	✓		
	5. Anak mampu mengikuti arahan guru.	✓	✓		

## **LAMPIRAN 5**

### **Tabulasi Data**

**Rincian data hasil post-test di TK Fatma Kenanga**

**Tabel Rincian Hasil *Post-Test***

No	Nama Anak	Nomor Item												Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	
1	AHM	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	38
2	ARS	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	20
3	ARR	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	28
4	AAH	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	36
5	EKP	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	33
6	GA	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	18
7	KAA	4	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	3	35
8	RK	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	31
9	SAH	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	32
10	BPS	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	21
11	HMH	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	20
12	HAN	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	26
13	HK	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	20
14	LNA	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	37
15	MJA	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	40
16	MMAR	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	38
17	TK	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	31
<b>Rata-rata</b>														29,64

**Rincian data hasil post-test di PAUD IT Auladuna**

**Tabel Rincian Hasil *Post-Test***

No	Nama Anak	Nomor Item												Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	
1	FAS	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	40
2	MAF	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38
3	MFR	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	38
4	SNA	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	40
5	ASF	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	39
6	ANM	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	39
7	AMR	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	40
8	IRR	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	37

No	Nama Anak	Nomor Item												Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	
9	MYA	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	37
10	RRR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	39
11	ZAY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
12	AQQ	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	38
13	HM	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	39
14	MAH	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	40
15	NNA	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	41
16	KAS	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	37
17	TND	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	39
<b>Rata-rata</b>														38,64

**Hasil *Post-Test* Kelas Sentra dan Sentra *Edutainment***

No	Sentra Non <i>Edutainment</i>	Sentra Berbasis <i>Edutainment</i>
	Post-tes	Post-tes
1	38	40
2	20	38
3	28	38
4	36	40
5	33	39
6	18	39
7	35	40
8	31	37
9	32	37
10	21	39
11	20	36
12	26	38
13	20	39
14	37	40
15	40	41
16	38	37
17	31	39

### Data Descriptive

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Sentra	17	22.00	18.00	40.00	29.6471	7.48282
Post-Test Sentra <i>Edutainment</i>	17	5.00	36.00	41.00	38.6471	1.36662
Valid N (listwise)	17					

### Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Anak	Post-Test Sentra	.170	17	.200 <sup>*</sup>	.904	17	.078
	Post-Test Sentra <i>Edutainment</i>	.190	17	.104	.944	17	.371

### Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	22.953	3	64	.000
	Based on Median	13.945	3	64	.000
	Based on Median and with adjusted df	13.945	3	36.977	.000
	Based on trimmed mean	22.739	3	64	.000

### Hasil Data Statistik Uji Independent Sample T-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Posttest Sentra <i>Edutainment</i>	17	38.6471	1.36662	.33145
	Posttest Sentra	17	29.6471	7.48282	1.81485

### Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	37.231	.000	4.878	32	.000	9.00000	1.84487	5.24212	12.75788
	Equal variances not assumed			4.878	17.066	.000	9.00000	1.84487	5.10881	12.89119

### Hasil Uji Mann Whitney

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Anak	Post-test Sentra Edutainment	17	24.35	414.00
	Post-test Sentra	17	10.65	181.00
	Total	34		

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Belajar Anak
Mann-Whitney U	28.000
Wilcoxon W	181.000
Z	-4.036
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

**LAMPIRAN 6**  
**Dokumentasi Penelitian**

## Dokumentasi Penelitian



**Anak melakukan kegiatan bermain balok**



**Anak melakukan kegiatan menggambar**



**Anak melakukan kegiatan mewarnai**



**Anak menceritakan pengalaman selama belajar**

**LAMPIRAN 7**  
**Surat Izin Penelitian**

Lampiran 7 a



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
Jl. WR. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371A  
Telepon/Faksimile : (0736) 21186  
Laman : [www.fkip.unib.ac.id](http://www.fkip.unib.ac.id) e-mail : [dekanat.fkip@unib.ac.id](mailto:dekanat.fkip@unib.ac.id)

### SURAT IZIN PENELITIAN

Diberitahukan bahwa mahasiswa yang tertulis di bawah ini :

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A11020030  
Prodi : S1 PAUD  
Judul "Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun"

Telah melaksanakan seminar proposal pada tanggal 21.01.2023 dan telah melakukan perbaikan proposal seperti yang disarankan dalam seminar dan dengan ini dosen pembimbing memberikan izin penelitian kepada yang bersangkutan.

NO	Dosen Pembimbing	NAMA DOSEN	NIP	TANDA TANGAN
1	Pembimbing Utama	Prof. Dr. Riyanto, M.Pd	19620425 198612 1 001	
2	Pembimbing Pendamping	Dr. Nesna Agustriana, M.Pd.	19870828 202321 2 045	

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bengkulu 3 Januari 2024

Koordinator Prodi,

Dr. Didik Suryadi, M.A.  
NIP. 19620425 198612 1 001

Lampiran 7 b



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A  
Telepon (0736) 21170, Psw.203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186  
Laman: [www.fkip.unib.ac.id](http://www.fkip.unib.ac.id) e-mail: [fkip@unib.ac.id](mailto:fkip@unib.ac.id)

Nomor : 100 /UN30.7/PL/2024  
Lamp : 1 (satu) berkas Proposal  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

09 Januari 2024

Kepada Yth:

1. Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
3. Kepala Sekolah PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu
4. Kepala Sekolah TK Fatma Kenanga Kota Bengkulu

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A11020030  
Prodi : Pendidikan Guru PAUD  
Judul Skripsi : "Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistik* Anak Usia 5-6 Tahun"  
Tempat Penelitian : PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 11 - 20 Januari 2024

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Abdul Rahman, S.Si., M.Si., Ph.D.  
NIP 198108202006041006

Lampiran 7 c



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Alamat : Jl. Melur No.1 Kelurahan Nusa Indah  
 Email : bkesbangpolkotabengkulu@gmail.com

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR 000.9.2/21/BADAN KESBANGPOL-REK/2024

**Dasar** : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian

**Memperhatikan** : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor : 100/UN30.7/PLJ/2023 Tanggal 9 Januari 2024 Perihal Izin Penelitian

**DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA**

Nama : FRANSELIN PUSPITA ESTER NIRAVIONA  
 NPM : A11020030  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Prodi/ Fakultas : Pendidikan Guru PAUD/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Judul Penelitian : PENGARUH SENTRA BERBASIS EDUTAINMENT TERHADAP KECERDASAN LINGUISTIK ANAK USIA 5 - 6 TAHUN KOTA BENGKULU

Tempat Penelitian : 1. PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu  
 2. TK Fatma Kenanga Kota Bengkulu

Waktu penelitian : 11 s.d 20 Januari 2024  
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

**Dengan Ketentuan:**

1. Tidak di benarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
2. Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adati stiadat setempat.
3. Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
4. Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 10 Januari 2024

a.n. WALI KOTA BENGKULU  
 Plt. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota  
 Bengkulu



Dra. FENNY FAHRIANNY  
 Pembina (IV.a)  
 NIP. 196709041986112001

Lampiran 7 d



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu; Pos 38227  
Laman : [disdik.bengkulukota.go.id](http://disdik.bengkulukota.go.id); Pos-el (e-mail) : [disdikbengkulu@gmail.com](mailto:disdikbengkulu@gmail.com)

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor: 421.75/ 002 /IV.DIKBUD/2024

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor: 100/UN30.7/PL/2024 tanggal 09 Januari 2024 tentang Permohonan Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan ilmiah dan pengembangan pendidikan nasional khususnya dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : FRANSELIN PUSPITA ESTER NIRAVIONA  
NPM : A11020030  
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD  
Judul Penelitian : "Pengaruh Sentra Berbasis Edutainment Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun"  
Tempat Penelitian : PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 11 s.d 20 Januari 2024

Dengan keterangan sebagai berikut:

1. Sebelum mendapat surat izin penelitian, peneliti supaya melapor dan berkonsultasi kepada Dinas Pendidikan Kota Bengkulu;
2. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti wajib melapor pada pimpinan tempat penelitian;
3. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan;
4. Menyampaikan hasil penelitian tersebut kepada Dinas Pendidikan Kota Bengkulu

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pada tanggal Januari 2024  
an. Kepala Dinas Pendidikan dan  
Kebudayaan Kota Bengkulu  
Kabid PAUDN  
  
MIN ARN, M.Pd  
Pembina - IV/a  
NIP. 197607102005022002

**LAMPIRAN 8**  
**Surat Izin Selesai Penelitian**

Lampiran 8 a



**YAYASAN PENDIDIKAN, SOSIAL, DAN DAKWAH AL FIDA  
PAUD IT AULADUNA KOTA BENGKULU  
( TERAKREDITASI A )**

Jl. Semeru No. 27 RT. 04/01 Sawah Lebar Kec. Ratu Agung Kota Bengkulu Telp. (0736) 7313698

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 800.U/158/I/TK/PAUD IT AULADUNA/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu (PAUD IT) AULADUNA Kota Bengkulu, menerangkan :

**Nama** : Franselin Puspita Ester Niraviona  
**NPM** : A11020030  
**Program Studi** : Pendidikan Guru PAUD  
**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

Telah melaksanakan Penelitian di PAUD IT AULADUNA Kota Bengkulu dengan Judul "Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistik* Anak Usia 5 - 6 Tahun" dari tanggal 11 s.d 20 Januari 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 22 Januari 2024  
 Kepala Sekolah,




**Isnaini, S.Pd.AUD**  
 NIPY. 197105201999072009

Lampiran 8 b



**YAYASAN FATMA AL ISLAMI**  
**TAMAN KANAK KANAK "FATMA KENANGA"**  
**Islamic Character School**



Jl. Flamboyan 23 Skip Ujung No. 49 Kota Bengkulu  
 Email : fatmakenanga@gmail.com, No HP. 085268580044

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 038/TK-FK/I/2024

Kepala TK Fatma Kenanga, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
 NPM : A11020030  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Fakultas : FKIP  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Penelitian : Pengaruh Sentra Berbasis Edutainment Terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Kota Bengkulu.

Benar-benar telah melakukan penelitian di TK Fatma Kenanga mulai tanggal 15 Januari sampai 16 Januari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 19 Januari 2024  
 Kepala TK Fatma Kenanga

  
 Retno Setioningrum, S. Pd  
 NUPTK: 0041770671130083

**LAMPIRAN 9**  
**Surat Plagiarisme**

Lampiran 9 a



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A  
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232,21186 Faksimile : (0736) 21186  
Laman: [fkip.unib.ac.id](http://fkip.unib.ac.id) e-mail: [jip@unib.ac.id](mailto:jip@unib.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME**  
**Nomor : 254/UN30.7.7/PP/JIP/2024**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Franselin Puspita Ester Niraviona  
NPM : A11020030  
Program : Sarjana (S1)  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi :

Pengaruh Sentra Berbasis *Edutainment* Terhadap Kecerdasan *Linguistic* Anak Usia 5--6 Tahun.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 20% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Bengkulu, 1 April 2024  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,  
  
Dr. Osa Juarsa, M.Pd  
NIP. 196206151986031027