

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

dalam Rangka Dies Natalis ke-51
Universitas Negeri Yogyakarta
diselenggarakan di UNY, 20-21 April 2015



Tema
*Penelitian dan PPM
untuk Mewujudkan Insan Unggul*

Buku 1. **Bidang Pendidikan**

Penyunting:

Prof. Dr. Suharti

Prof. Dr. Endang Nurhayati

Dr. Enny Zubaidah

Dr. Tien Aminatun

Dr. Giri Wlyono

Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

Ary Kristiyani, M.Hum.

Zulfi Hendri, M.Sn.

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Prosiding Seminar Nasional

dalam Rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta ke-51

Penelitian dan PPM untuk Mewujudkan Insan Unggul

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

All right reserved

2015

ISBN 978-979-562-032-7

Penyunting:

Prof. Dr. Suharti

Prof. Dr. Endang Nurhayati

Dr. Enny Zubaidah

Dr. Tien Aminatun

Dr. Giri Wiyono

Sri Harti Widyastuti, M.Hum.

Ary Kristiyani, M.Hum.

Zulfi Hendri, M.Sn.

Venny Indria Ekowati, M.Litt.

Diterbitkan oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)

Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat Penerbit:

Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 550840, 555682, Fax. (0274) 518617

Website: lppm.uny.ac.id

DAFTAR ISI

Kata Pengantar Ketua LPPM UNY	i
Kata Pengantar Ketua Panitia Seminar Nasional.....	ii
Daftar Isi	iii

BIDANG PENDIDIKAN

1. Pengembangan <i>Subject Specific Pedagogy</i> Tematik untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Insih Wilujeng, Muhsinatun Siasah Masruri, dan Muhammad Nur Wangid.....	1
2. Strategi Peningkatkan Kemampuan <i>Teacherpreneur</i> Melalui Model Partnership Guru Produktif SMK dengan DUDI Endang Mulyatiningsih, Sugiyono, dan Sutriyati Purwanti	21
3. Latihan Imageri untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik <i>Lay-up Shoot</i> Bola Basket Dimiyati, Sri Winarni, Tri Ani Astuti, dkk.	40
4. Tri Sakti sebagai Sarana Pembentuk <i>Entrepreneurship Building</i> (Kajian <i>Best Practice Guru</i>) Dwi Ermavianti dan Wahyu Sulistyorini	55
5. Implementasi Model Pendidikan Wirausaha Berbasis <i>Hypnometacreativepreneur</i> untuk Menghasilkan Wirausaha yang Memiliki Keyakinan, Mindset, Spiritual, dan Kreativitas Positif Kompetitif Subiyono, Sutiyono, dan Moerdiyanto	73
6. Pembelajaran Praktik Pemesinan Berbasis <i>Collaborative Skill</i> sebagai Upaya Peningkatan Mutu Lulusan Pendidikan Vokasi Dwi Rahdiyanto, Putut Hargiyarto, Asnawi	93
7. Identifikasi Latihan Visualisasi Atlet Selabora Senam FIK UNY Tahun 2014 Ch. Fajar Sriwahyuniati dan Ratna Budiarti	108
8. Kelayakan <i>Software ANBUSO</i> Sebagai Alat Analisis Butir Soal bagi Guru Ali Muhson, Barkah Lestari, Supriyanto, dan Kiromim Baroroh	123
9. Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Berbasis Pendidikan Karakter untuk Peserta Didik SMP AK Prodjosantoso, Jumadi, dan Bambang Subali	139
10. Standarisasi Kualitas Butir Tes Ujian Sekolah Menggunakan Teknik <i>Equating</i> dan Program QUEST untuk Menjamin Penilaian Portofolio pada SNMPTN Dadan Rosana dan Sukardiyono.....	145
11. Profil Kompetensi Sosial Mahasiswa Calon Guru Universitas Negeri Yogyakarta Suparman, A. Manap, dan M. Yamin	157
12. Pengembangan Bahan Ajar Sastra Karawitan Melalui Model Eksibisi Seni di SMA Negeri 9 Yogyakarta Suwarna, Sutiyono, dan Afendy Widayat	171

13. Program Pemantapan Penyesuaian Diri dengan Bimbingan Konseling Kelompok <i>Rational Behaviour Therapy</i> (REBT): Model Pendampingan Mahasiswa Baru MM Sri Hastuti dan Juster Donal Sinaga	188
14. Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sistem Robotika Melalui Pendekatan <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Robot Manipulator Dengan <i>Neural Network Backpropagation</i> Nur Kholis, Moh. Khairudin, Haryanto	205
15. Komik Sosiologi: Jembatan untuk Memahami Realitas Sosial Grendi Hendrastomo, Poerwanti Hadi Pratiwi	218
16. Pengembangan Sistem Tes Diagnostik Kesulitan Belajar Kompetensi Dasar Kejuruan Siswa SMK Samsul Hadi, K. Ima Ismara, dan Effendie Tanumihardja	232
17. Pemberdayaan Lingkungan dan Teknologi untuk Mewujudkan Insan yang Unggul Haryadi, Tackiroatun Musfiroh, Suwardi	241
18. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Pendidikan Karakter di SD C. Asri Budiningsih	253
19. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru SMK Program Keahlian Ketenagalistrikan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Portal <i>e-learning</i> Soeharto, Sukir, dan Ariadie Chandra Nugraha	277
20. Pendampingan Implementasi Kurikulum 2013 bagi Kepala SD Provinsi Jawa Tengah Slameto	295
21. Pembinaan Karakter Kewargaan Multikultural dalam Program Kurikuler di Madrasah Aliyah se-Daerah Istimewa Yogyakarta Samsuri dan Marzuki	316
22. Pengukuran <i>Transferable Skills</i> Mahasiswa Berdasarkan QAA <i>for Higher Education</i> Siswandari dan Binti Muchsini	332
23. Studi Tingkat Kesulitan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Skripsi Berbasis Penelitian Kualitatif (Studi Kasus Program Studi Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS Surakarta Slamet Subiyantoro dan Endang Widyastuti	350
24. Analisis Pengembangan Sistem Informasi Penilaian Kualitas <i>E-Learning</i> Muhammad Munir dan Handaru Jati	364
25. Validitas Tes Keterampilan Bermain Futsal Agus Susworo Dwi Marhaendro	373
26. Model Pembelajaran Praktik Pengayaan Motor Listrik Arus Searah Berbantuan Program DELPHI Istanto Wahyu Djatmiko, Sunyoto, dan Deny Budi Hertanto	390
27. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Personal dan <i>Social Skill</i> bagi Anak Jalanan di Daerah Istimewa Yogyakarta Aman, Lia Yuliana, dan Ngadirin Setiawan	401

28. Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Haryanto	433
29. Efektivitas Trainer Digital Berbasis Mikrokontroler dengan Model <i>Briefcase</i> Sebagai Sarana Pembelajaran Praktik di SMK Umi Rochayati dan Suprpto	447
30. Penggunaan Program <i>Differential Reinforcement of Other Behavior</i> (DRO) untuk Mengurangi Perilaku Mengganggu Anak Tunarungu Saat Pembelajaran (Studi Kasus A+B di Kelas VII SLB B YRTRW Surakarta Grahita Kusumastuti	464
31. Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan Berpendapat dan Ketuntasan Belajar IPS Kiswanti	477
32. Pengembangan Pedoman Ruang Ramah Anak (<i>Child Friendly Space</i>) Berbasis Kearifan Lokal untuk Fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini Hajar Pamadhi, Dwi Retno Ambarwati, Eni Puji Astuti	490
33. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Lagu dan Dolanan Mami Hajaroh, Rukiyati, Sudaryanti, Joko Pamungkas	509
34. Budaya dan Kearifan Lokal sebagai Modal Penyelenggaraan Pendidikan Multikultural di Kabupaten Poso Sulawesi Tengah Saliman, Taat Wulandari, dan Mukminan	522
35. Model Modifikasi Perilaku Terintegrasi Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Berrnasalah Saat Pembelajaran pada Siswa dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Edi Purwanta, Aini Mahabbati, dan Pujaningsih	535
36. Penerapan Metode Pembelajaran Tari Bambu dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Sri Purwanti	551
37. Upaya Meningkatkan Keterampilan Mencolet dan Hasil Belajar Membuatik Melalui Metode Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbantuan Video Endriyani	561
38. Studi Analisis Proses Penyusunan dan Implementasi Rencana Pengembangan Sekolah pada Sekolah Berbasis Multikultural: Studi Kasus di SMA Selamat Pagi Indonesia Batu Nunuk Hariyati	570
39. Aktivitas Kolaboratif dan Faktor yang Mempengaruhinya: Studi Pada Pembekalan Profesionalisme Calon Guru Kimia Antuni Wiyarsi, Sumar Hendayana, Harry Firman, Sjaeful Anwar	587
40. Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Menengah 1 Ditinjau dari Partisipasi Mahasiswa dalam Organisasi Mahasiswa dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2012 Hangga Sylvia Haris dan Titik Asnawati	601

41. Pembelajaran Etika Bisnis Menggunakan Pendekatan Framework-Based Untuk Mencegah <i>Creative Accounting</i> Ratna Candra Sari, Dhyah Setyorini, Mimin Nur Aisyah, Annisa Ratna Sari	608
42. Rekayasa CNC <i>Turning</i> sebagai Media Pembelajaran CNC Bambang Setiyo Hari Purwoko	623
43. Muatan Pendidikan Karakter dalam Buku Teks Pelajaran Bahasa Inggris Sugirin, Agus Widyantoro, Siti Sudartini	638
44. Pengembangan Model Pembelajaran <i>Entrepreneurship</i> Untuk Anak Usia Dini Martha Christianti, Nur Cholimah, dan Bambang Suprayitno	652
45. Uji Penggunaan <i>Aplikasi Physics Mobile Learning</i> Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik Sabar Nurohman, Suyoso	662
46. Pengembangan Kosakata Siswa SMK Menggunakan <i>Mobile Phone</i> Sugirin, Joko Priyana, Ella Wulandari, Nunik Sugesti, Lusi Nurhayati	676
47. Kesiapan Guru SMK Program Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Amat Jaedun, V. Lilik Hariyanto dan Nuryadin, E.R.	701
48. Pengembangan Model Praktik Mengajar Reflektif: Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik dan Membentuk Karakter Pendidik Profesional Mahasiswa PGSD	718
Haryono, Hardjono, Budiyo, dan Yuli Utanto	
49. Kemampuan Mahasiswa PJKR FIK UNY dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada Pengajaran Mikro Tahun 2014 Tri Ani Hastuti, Nur Rohmah Muktiani dan A. Erlina Listyarini	732
50. Peran <i>Self-Assessment</i> pada Pembelajaran Praktek Menjahit Emy Budiastuti	751
51. Pengembangan Modul Perangkat Pembelajaran <i>Robot Intelligent Direction Detector</i> dengan Pendekatan <i>Student Centered Learning</i> Berbasis Masalah Untuk Pembelajaran Sistem Kendali <i>Fuzzy</i> Haryanto	761
52. Pengembangan Model Rekayasa Mitigasi Bencana Geologi Berorientasi pada <i>Emergency Preparedness</i> dan <i>Disaster Awareness</i> untuk Menumbuhkan Karakter Tanggap Bencana dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Woro Sri Hastuti, Pujiyanto, dan Supartinah	780
53. Pembentukan Karakter Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Konsumen Berbasis Masalah Sebagai Asesmen Alternatif Sri Wening	796
54. Keterampilan Proses Sains untuk Anak Berkebutuhan Khusus Pratiwi Pujiastuti, Ikhlasul Ardi Nugroho, Vinta Angela Tiarani	812

55. Analisis <i>Pedagogic Content Knowledge</i> (PCK) terhadap Buku Pegangan Guru IPA SMP/MTs Kelas VIII pada Implementasi Kurikulum 2013 Maryati dan Susilowati	826
56. Efektifitas Penggunaan Media Gambar untuk Peningkatan Kosakata Benda Pada Siswa Tuna Rungu di SLB B Dena Upakara Wonosobo Eko Hari Parmadi , Priyo Widiyanto, dan Ratri Sunar Astuti	846
57. Evaluasi Program Kewirausahaan Masyarakat Bidang Boga di Daerah Istimewa Yogyakarta Marwanti	861
58. Upaya Meningkatkan Kreativitas, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Sosiologi Menggunakan <i>Software Autoplay Media Studio</i> Afiri N Kurniawan	878
59. Antara Konstruksi Nasionalisme dan Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Studi Kasus Peranan Pembelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam Rangka Membangun Konstruksi Nasionalisme Generasi Muda di Surabaya Sarmini	893
60. Efektivitas Pembelajaran PAI dengan Pendekatan <i>Social Emotional Learning</i> (SEL) untuk Memperbaiki Karakter dan Akhlak Mulia Akif Khilmiyah	914
61. Strategi Membangun <i>Learning Organization</i> Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran dan Kinerja Sekolah Menengah Kejuruan Giri Wiyono	929
62. Pengembangan Model Evaluasi Diklat Orientasi Dampak (MEDOK) dengan Referensi Diklat Nasional Penguatan Kompetensi Pengawas SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta Sutarto HP, Husaini Usman, dan Amat Jaedun	942
63. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Firosalia Kristin	957
64. Pengaruh Pendekatan <i>Project Based Learning</i> terhadap Kreativitas Belajar IPS Mahasiswa Calon Guru SD Naniek Sulistya Wardani	971
65. Pemetaan Capaian Standar PAUD Fullday di DIY Sugito dan Puji Yanti Fauziah	986

MELATIH KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN

Haryanto

Universitas Negeri Yogyakarta
email: haryanto_tp@uny.ac.id

Abstrak

Anak usia dini perlu dilatih kecerdasan majemuknya, agar potensi kecerdasan majemuknya dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah bermain. Hampir semua aspek dalam diri anak akan berkembang dengan bermain, oleh sebab itu untuk melatih kecerdasan majemuk anak perlu menciptakan aktivitas berbasis permainan. Beberapa aktivitas yang dapat melatih kecerdasan majemuk anak antara lain: menggunakan permainan tradisional (kecerdasan *Bodily-Kinesthetic*), melakukan *role play* (kecerdasan interpersonal), menceritakan kembali suatu peristiwa (kecerdasan linguistik), menghitung jumlah kancing baju (kecerdasan *logical-mathematical*), menyiram tanaman di pot setiap hari (kecerdasan *naturalist*), merawat barang miliknya sendiri (kecerdasan intrapersonal), menggunakan pensil warna warni (kecerdasan spasial), menyanyikan lagu anak-anak (menyanyikan kecerdasan musikal). Di samping itu kecerdasan majemuk dapat dilatih dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran. Setidaknya terdapat empat jenis kecerdasan majemuk yang dapat dilatih dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yaitu: kecerdasan spasial, kinestetik, bahasa, dan musical.

Kata Kunci: kecerdasan majemuk, multimedia, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak adalah amanah dari Allah SWT dan juga aset pembangunan dan pemberdayaan peradaban umat manusia. Untuk itu anak harus diasuh, dilatih, dididik, dan dibina agar kelak menjadi anak yang saleh, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, bermoral, dan memiliki etika serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna bagi dirinya sendiri, bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan agamanya.

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Para ahli mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya.

Peningkatan kecerdasan pada anak menjadi sangat penting karena pada prinsipnya anak cerdas adalah dambaan setiap orang, karena kecerdasan memberikan modal yang tak ternilai bagi si anak untuk mengarungi kehidupan di masa depan. Belum banyak orang yang paham bahwa kecerdasan yang baik bukanlah harga mati, tetapi sesuatu yang bisa diupayakan. Bernard Devlin dari Fakultas Kedokteran Universitas

Pittsburg dalam Khamid Wijaya (2004), memperkirakan bahwa faktor genetik hanya memiliki peranan sebesar 48% dalam pembentukan kecerdasan anak, selebihnya adalah faktor lingkungan.

Pada dasarnya anak dilahirkan dalam kondisi cerdas, hanya kadangkala orang tua tidak memahami tugas-tugas perkembangan anak dan bagaimana sebaiknya proses pembelajaran bagi anak, sehingga pada akhirnya kurang dapat memunculkan kecerdasan yang dimiliki anak. Landasan psikologis untuk belajar harus dimulai sejak anak-anak berada pada usia dini. Oleh sebab itu melatih kecerdasan majemuk pada anak usia dini dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, supaya potensi kecerdasan majemuknya dapat berkembang secara optimal. Didalam makalah ini akan menyampaikan bagaimana cara melatih kecerdasan majemuk pada anak usia dini dalam pembelajaran.

Kecerdasan

Pandangan tradisional melihat kecerdasan secara operasional sebagai kemampuan untuk menjawab berbagai tes kecerdasan, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk nilai tes IQ. Buzan (1991: 23) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki nilai IQ tinggi belum tentu dapat mandiri dalam berfikir, mandiri dalam bertindak, mampu menilai rasa humor yang baik, menghargai keindahan, menggunakan akal, relativistik, mampu menikmati sesuatu yang baru, orisinil, dapat dipahami secara komprehensif, fasih, fleksibel, cerdik. Nilai IQ hanya sebagian kecil dari kecerdasan manusia yang dapat terukur, namun nilai IQ bukanlah tolak ukur utama kecerdasan manusia.

Dakir (1993: 68) beranggapan bahwa seseorang dikatakan cerdas kalau orang yang bersangkutan dapat menjalankan fungsi pikir, sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Anastasi & Urbina (2006: 333) memiliki pandangan berbeda tentang kecerdasan, kecerdasan menurutnya lebih pada keberhasilan yang dapat dicapai individu dalam pengembangan dan penggunaan kemampuannya yang mempengaruhi penyesuaian emosional, hubungan antar pribadi, serta konsep diri yang dimiliki seseorang.

Kecerdasan dapat berkembang sepanjang hidup, asal dibina dan ditingkatkan. Pendapat ini hampir senada dengan yang diungkapkan oleh Gardner (1993: 14) bahwa *intelligences is a general ability that is found in varying degrees in all individuals. It is the key to success in solving problems.*

Konsep kecerdasan bukanlah sekedar mitos, namun merupakan konsep fungsional yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan beragam cara. Sebab pada intinya kecerdasan lebih pada bagaimana seseorang menyelesaikan problem yang dihadapinya dengan tepat dan benar. Amstrong (2003: 1) berpendapat bahwa, hal terpenting bagi kita adalah menyadari dan mengembangkan semua ragam kecerdasan

manusia dan kombinasi-kombinasinya. Kita berbeda karena memiliki kecerdasan yang berlainan. Apabila menyadari hal ini, setidaknya kita lebih mempunyai peluang menangani berbagai masalah yang kita hadapi di dunia ini dengan baik.

Freeman (Fudyartanta, 2004: 12-13) mengemukakan bahwa ada tiga macam tipe definisi kecerdasan, yaitu: (1) Definisi kecerdasan yang menekankan pada kemampuan adaptasi atau penyesuaian diri; (2) Definisi kecerdasan yang menekankan pada kemampuan belajar; (3) Definisi kecerdasan yang menekankan pada kemampuan abstraksi. Dari tiga tipe definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa orang cerdas adalah orang yang mampu menyesuaikan diri terhadap berbagai situasi dan perubahan-perubahan.

Sangat sulit untuk mendefinisikan kata cerdas. Ada banyak faktor yang mempengaruhi cara seseorang untuk memberikan definisi dari kata cerdas. Faktor-faktor tersebut antara lain pengalaman hidup, latar belakang pendidikan, agama, suku, bangsa, kebudayaan, dan lain-lain. Namun demikian para ahli berpendapat yang sama, bahwa yang dimaksud dengan cerdas haruslah mengandung dua aspek penting yaitu kemampuan untuk belajar dari pengalaman dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Multiple Intelligences

Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, baik jenis maupun tingkatannya. Kecerdasan yang dimaksud tidak hanya kecerdasan akademik, tetapi lebih luas dari itu. Pembelajaran untuk anak usia dini harus disusun dengan memperhatikan berbagai kecerdasan yang ada sehingga mampu mengembangkan semua aspek kecerdasan yang ada pada anak. Oleh karena itu guru diharapkan dapat memfasilitasi anak dengan menyediakan berbagai kegiatan main yang dapat mengembangkan kecerdasan anak.

Kecerdasan majemuk diperkenalkan oleh **Prof. Howard Gardner**, yaitu seorang psikolog dan profesor utama di Cognition and Education, Harvard Graduate School of Education dan juga profesor di bidang Neurologi, Boston University School of Medicine. Konsep ini memiliki esensi bahwa **setiap orang/anak adalah unik**, setiap anak perlu menyadari dan mengembangkan ragam kecerdasan manusia dan kombinasi-kombinasinya. Setiap anak berbeda karena mempunyai kombinasi kecerdasan yang berlainan. Titik tekan dari teori kecerdasan majemuk menurut Gardner terletak pada kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan untuk menciptakan suatu produk atau karya. Secara lebih terperinci dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.

2. Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
3. Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Keanekaragaman kecerdasan dan indikator-indikatornya menurut Gardner salah besar apabila kita mengasumsikan IQ adalah suatu entitas atau besaran tunggal dan tetap, yang bias diukur dengan tes menggunakan pensil dan kertas. Gardner juga mendefinisikan kecerdasan adalah sebuah kebudayaan yang tercipta dari proses pembelajaran, perilaku, pola kehidupan antar manusia, dan alam atau lingkungan yang terkristalisasi dalam habit (kebiasaan). Demikian, kecerdasan adalah sebuah perilaku yang diulang-ulang. Setiap kecerdasan memiliki perkembangannya sendiri, tumbuh dan menjelma dalam kurun waktu berbeda untuk setiap individu. Berikut ini kecerdasan *Multiple intelligences* menurut Gardner dalam (Munif Chotib, 79-101:2012);

1. Kecerdasan Linguistik (Cerdas Bahasa)
2. Kecerdasan Logis-Matematis (Cerdas Angka)
3. Kecerdasan Spasial-Visual (Cerdas Ruang dan Gambar)
4. Kecerdasan Kinestetis (Cerdas Olah Tubuh – Jasmani)
5. Kecerdasan Musik (Cerdas Musik)
6. Kecerdasan Interpersonal (Cerdas Bergaul)
7. Kecerdasan Intrapersonal (Cerdas Diri)
8. Kecerdasan Naturalis (Cerdas Alam)
9. Kecerdasan majemuk selalu ada dalam diri individu dengan beragam tingkatan kememonjolannya pada setiap individu. Prinsip-prinsip utama dalam memahami kecerdasan majemuk adalah;
 1. Setiap orang memiliki delapan kecerdasan. Setiap orang memiliki kapasitas dalam delapan kecerdasan yang berfungsi bersamaan dengan cara yang berbeda-beda pada setiap orang.
 2. Pada umumnya orang dapat mengembangkan setiap kecerdasan sampai tingkat penguasaan memadai.
 3. Kecerdasan umumnya bekerja bersamaan (simultan) dengan cara yang kompleks.
 4. Dalam kehidupan sehari-hari, tidak ada kecerdasan yang berdiri sendiri. Kecerdasan selalu berinteraksi satu sama lain.
 5. Ada banyak cara untuk cerdas dalam setiap kategori.
 6. Kecerdasan majemuk menekankan keanekaragaman cara manusia menunjukkan bakatnya, baik dalam kecerdasan tertentu maupun antar kecerdasan.

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan antara lain faktor biologis, sejarah hidup pribadi, dan latar belakang kultural dan historis. Faktor keturunan atau genetik, luka atau cedera otak (sebelum, selama, dan sesudah kelahiran) sangat berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan. Pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, kawan-kawan dan orang lain dapat membangkitkan maupun menghambat pengembangan kecerdasan. Waktu dan tempat dilahirkan dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan historis atau kultural di tempat-tempat lain juga berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan.

Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Adapun dalam pembelajarannya untuk memenuhi aspek-aspek dalam perkembangan anak baik aspek fisik, kognitif, sosial emosional dan bahasa serta aspek lainnya seperti agama dan moral, kemandirian dan seni), maka perlu memperhatikan berbagai prinsip yang meliputi:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak
2. Berpusat pada anak.
3. Dilaksanakan dalam suasana bermain
4. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang
5. Merangsang semua indera
6. Mengembangkan semua aspek kecerdasan
7. Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi
8. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber dan media pembelajaran
9. Menggunakan pembelajaran tematik dan terpadu.

Pendidikan anak usia dini (*Early Childhood Education*) merupakan bidang ilmu yang relatif baru. Bila sebelumnya anak didik berdasarkan pemahaman orang dewasa saja bagaimana cara memperlakukan anak dan apa yang terbaik bagi anak, saat ini setelah berkembang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), diharapkan anak dapat diperlakukan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

Banyak aspek-aspek perkembangan Anak Usia Dini AUD. Secara Internasional *Nasional Assosiation in Education for Young Children (NAEYC)* (Dewi dan Eveline, 2004: 351-356) mengungkapkan sebenarnya aspek-aspek perkembangan AUD adalah:

1. Perkembangan fisik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Yang termasuk motorik halus dalam hal ini adalah gerakan tangan dan yang termasuk dalam motorik kasar adalah gerakan si anak saat naik-turun tangga ataupun memanjat.
2. Perkembangan emosional dan sosial. Emosional dalam hal ini menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan perasaan si anak, baik itu perasaan, sedih, senang, kesal, gembira, dll. Sedangkan perkembangan sosial dalam hal ini adalah interaksi si anak dengan lingkungan, terutama orang-orang yang ada di sekitar si anak.
3. Perkembangan kognitif/intelektual. Perkembangan kognitif di sini contohnya adalah perkembangan kemampuan si anak untuk menggunakan bahasa.

Melatih Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dalam Pembelajaran

Kecerdasan majemuk yang dimiliki anak perlu dilatih, agar anak dapat belajar dengan efektif dan mampu menghargai dirinya sendiri. Amstrong (2003: 243-249) mengungkapkan bahwa untuk melatih kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh anak, maka perlu memperhatikan beberapa petunjuk berikut: gunakan bahasa yang sederhana, hubungkan semua kecerdasan dengan dunia anak, tekankan bahwa anak mempunyai semua jenis kecerdasan, tunjukkan tokoh panutan dalam hidup anak, kunjungi tempat-tempat di mana berbagai kecerdasan dihargai, gunakan cara-cara kreatif.

Pembelajaran bagi anak usia dini adalah dengan bermain, maka untuk melatih kecerdasan majemuk pada anak usia dini kita harus kreatif dalam membuat permainan yang mengandung nilai pendidikan. Abdullah (2007 : 26-27) mengungkapkan tiga langkah penting yang menjadi pertimbangan utama untuk melatih kecerdasan majemuk anak, yaitu:

1. Melihat kemampuan anak dalam berinovasi.
2. Metode ilmiah yang digunakan harus dapat diterapkan kepada siapa saja.
3. Penerapan metode yang dipilih secara bertahap, sabar dan tidak tergesa-gesa.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, hampir semua bidang akan berkembang dengan bermain, oleh sebab itulah kita perlu untuk menciptakan permainan edukatif untuk melatih kecerdasan anak, agar anak dapat bermain sambil belajar dan itu berlangsung tanpa disadarinya dan tanpa adanya tekanan dari orang tua. Bermain menurut Slamet Suyanto (2003: 135-137) banyak perkembangan anak yang terjadi karena bermain, antara lain:

1. Bermain mengembangkan kemampuan motorik.
2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif.
3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif.

4. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa.
5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial.

Begitu pentingnya bermain bagi perkembangan anak, maka perlu untuk diperhatikan perkembangan anak dalam bermain itu sendiri. Jika ingin melatih kecerdasan majemuk pada anak, maka anak tidak boleh dipaksakan melakukan sesuatu yang tidak disukainya, jangan sampai terjadi kesalahan dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam masa pembelajaran melalui bermain, dan yang terpenting adalah bagaimana melatih anak untuk bisa bermain sambil belajar, agar otak anak dapat berkembang secara sempurna.

Secara lebih rinci masing-masing jenis kecerdasan dapat dilatih dengan treatment tertentu dengan tetap berprinsip bahwa permainan menjadi aktivitas utama melatih kecerdasan majemuk anak. Deskripsi tentang bentuk latihan masing-masing jenis kecerdasan majemuk ini didasarkan atas kajian teori dan atas hasil penelitian Haryanto, dkk (2014).

Melatih kecerdasan majemuk tentu tidaklah parsial, melainkan secara holistik komprehensif melalui aktivitas yang dirancang. Beberapa aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan majemuk anak dapat diidentifikasi atas dasar kajian teori dan juga atas dasar hasil FGD. FGD dilakukan dalam rangka penelitian yang dilakukan Haryanto, dkk (2014) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* Bagi Anak Usia Dini di Daerah Istimewa Yogyakarta. FGD melibatkan guru TK dari DIY yang masing-masing kabupaten kota diwakili oleh dua TK.

Bodily-Kinaesthetic

Kecerdasan Bodily-Kinaesthetic merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan bergerak dan mengerjakan sesuatu. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini pada umumnya senang pada aktivitas fisik. Mereka memiliki kemampuan untuk membangun otot memori. Otot memori di sini diartikan sebagai memori yang akan mereka simpan dengan baik ketika mereka menciptakannya dengan menggunakan gerakan tertentu ketimbang perkataan atau gambar. Seorang pianis dan musisi pada umumnya meningkatkan memori otot dengan banyak berlatih musik dan mengingatnya. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan kinestetik antara lain;

1. Menggunakan papan flannel untuk merepresentasikan proses, diagram, dan sebagainya. Papan flanel sebagai media yang dapat digunakan untuk menempelkan sesuatu bermanfaat untuk merangsang kecerdasan kinestetik anak. Tentu dengan cara pelibatan anak semaksimal mungkin dalam proses menempelkan sesuatu pada papan flanel tersebut. Secara bergantian anak diminta untuk menempelkan sesuatu

pada papan flanel yang sudah disiapkan. Dengan cara ini anak tentu akan terus bergerak beraktivitas sesuai yang diharapkan pendidik.

2. Menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional seperti Engklek, Gobaksodor, Petak Umpet sangat potensial untuk melatih kecerdasan kinestetik. Permainan ini menuntut anak untuk terus bergerak, sehingga dengan sendirinya akan mampu mengasah kecerdasan kinestetiknya.
3. Melakukan role-play. Bermain peran dalam hal ini lebih diutamakan pada peran-peran yang menuntut anak untuk bergerak (menari, berjalan, berlari)
4. Saling melempar dan tangkap bola. Melempar dan menangkap bola merupakan aktivitas potensial untuk melatih kecerdasan kinestetik anak. Lebih-lebih jika dikemas dalam bentuk permainan dimana anak tidak saja dituntut untuk melempar atau menangkap saja, tetapi anak dituntut juga untuk berlari, mengejar temannya, dan sebagainya.
5. Menggunakan tarian-tarian. Indonesia sangat kaya dengan jenis tari-tarian, mulai dari tari klasik tradisional sampai tari kontemporer dan atau kreasi baru. Itulah sebabnya sangat dianjurkan untuk anak usia dini berlatih menari agar kecerdasan kinestetiknya terasah dengan baik. Bahkan gerakan berupa tarian sederhana (menirukan gerakan binatang) perlu sering dilakukan anak usia dini untuk mengasah kecerdasan kinestetiknya.

Interpersonal

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan interaksi dengan orang lain. Seseorang memiliki kecerdasan interpersonal ketika mereka dapat dengan mudah berkenalan dengan orang lain, memahami perasaan teman sekitarnya, senang memberikan motivasi dan sebagainya. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan interpersonal antara lain;

1. Melakukan role-play. Bermain peran terutama terakut mengekspresikan empati pada teman, menolong teman, kasihan pada makhluk lain adalah upaya untuk mengasah kecerdasan interpersonal anak.
2. Berinteraksi langsung dengan pakarnya. Jangan meremehkan proses wawancara anak dengan penjual di pasar untuk sekedar mengetahui bagaimana cara membuat dawet cendol yang dijual oleh penjual tersebut. Ketika anak tahu bagaimana proses pembuatan minuman dawet cendol, bukan tidak mungkin akan menginspirasi anak untuk menghargai pembuat dawet cendol karena ternyata prosesnya rumit dan tidak secepat dawetnya ketika diminum. Hal ini tentu akan melatih kecerdasan interpersonalnya dengan baik.

3. Menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Membiasakan anak bekerjasama dengan temannya merupakan upaya yang sangat baik untuk melatih kecerdasan interpersonalnya.

Linguistik

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan mengenai bagaimana seseorang mengolah kata-kata, bicara dan penulisan dengan baik. Seseorang memiliki kecerdasan linguistic ketika mereka pandai membaca, menulis dan bercerita. Mereka pada umumnya mengingat sesuatu melalui memori verbal dan memiliki kemampuan yang sangat baik dalam mengingat banyak kata dan tanggal. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan linguistik antara lain:

1. Mendiskripsikan suatu model dengan menggunakan kata dan frasa yang berbeda. Mendeskripsikan benda-benda yang dimiliki anak dengan kata-katanya sendiri merupakan latihan potensial untuk melatih kecerdasan bahasa anak. Meminta anak untuk menceriterakan makanan, minuman, atau mainan yang dibawa hari ke sekolah adalah hal yang dapat melatih kecerdasan bahasa anak.
2. Menuliskan ide-ide dengan menggunakan bahasa mereka masing-masing. Pendidik menempel gambar buah pepaya di papan flanel, kemudian anak diminta bercerita tentang buah pepaya merupakan upaya potensial untuk melatih kecerdasan bahasa anak.
3. Menceritakan kembali mengenai suatu peristiwa, bagaimana awal mulanya, prosesnya dan bagaimana akhirnya. Meminta anak untuk menceriterakan kembali tentang pengalamannya ketika mengikuti program pengenalan lingkungan di museum angkasa merupakan upaya untuk melatih kecerdasan bahasa anak. Begitu juga anak diminta menceriterakan pengalamannya atau aktivitasnya masing-masing ketika hari minggu.

Logical-Mathematical

Kecerdasan ini meliputi analisis, berpikir logis dan menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan angka. Seseorang memiliki kecerdasan ini biasanya memiliki skor IQ yang tinggi, mampu mengidentifikasi pola abstrak, merasa nyaman dengan angka dan rasional. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan *logical mathematical* antara lain;

1. Menghitung jumlah kancing baju, jumlah jari, jumlah temannya, jumlah pintu, jumlah jendela merupakan upaya untuk mengasah kecerdasan matematik.
2. Anak diminta untuk mengambil daun yang ada di halaman dengan jumlah lembar tertentu kemudian mengambil lagi beberapa lembar daun dengan jumlah tertentu

diakhiri dengan menghitung berapa lembar jumlah keseluruhan daun yang telah diambil, merupakan latihan untuk mengasah kecerdasan matematik.

3. Anak diminta mengamati ada berapa anak yang hari ini membawa tas berwarna biru.

Naturalist

Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap lingkungan alam. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini sanga peduli soal lingkungan hidup, dapat dilihat dari bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Biasanya orang-orang dengan kecerdasan ini sangat baik dalam merawat tumbuhan dan berinteraksi dengan hewan. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan nauralistik antara lain;

1. Diberi buku cerita tentang binatang atau tumbuhan yang berwarna-warni akan mengisnpirasi anak untuk mencintai tumbuhan dan binatang yang pada akhirnya akan mengasah kecerdasan naturalistiknya.
2. Anak diberitanggungjawab untuk menyiram tanaman di pot setiap hari merupakan upaya untuk melatih kecerdasar naturalistik.
3. Anak diberitanggungjawab untuk memberi makan ikan di kolam setiap hari juga merupakan upaya yang bagus untuk mengasah kecerdasan naturalistik.

Intrapersonal

Kecerdasan ini meliputi kecerdasan dalam mengelola diri sendiri. Mereka sangat peka terhadap emosi, kebutuhan, keinginan dan motivasi yang mereka miliki. Mereka cenderung lebih memilih menyelesaikan suatu permasalahan dengan berpikir. Filsuf-filsuf terkenal di dunia memiliki kecerdasan ini. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan intrapersonal antara lain;

1. Membiasakan menempatkan pakaian dalam anak pada tempat tersendiri terpisah dari pakaian kakak, ayah, dan ibu merupakan uapaya melatih kecerdasan intrapersonal anak.
2. Membiasakan anak untuk merawat barang miliknya sendiri juga latihan potensial untuk mengasah kecerdasan intrapersonal.
3. Membuat catatan harian mengenai pengalaman yang dialami merupakan latihan mengasah kecerdasan intrapersonal

Spatial

Kecerdasan ini meliputi kecerdasan dalam memvisualisasikan sesuatu. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini memliki memori visual yang sangat baik dan mudah

beradaptasi ketika diberikan obyek yang dimanipulasi. Mereka juga memiliki ingatan baik tentang arah atau peta. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan spasial antara lain;

1. Membuat catatan dengan menggunakan buku gambar pribadi
2. Menggunakan pensil warna warni
3. Menciptakan mind map
4. Memotong gambar pada halaman majalah untuk membuat catatan

Musikal

Kecerdasan ini meliputi ritme, musik dan pendengaran yang baik. Orang yang memiliki kecerdasan ini memiliki sensitifitas yang tinggi pada suara dan akan bekerja dengan baik ketika diperdengarkan suara atau music yang mengiringi. Aktivitas yang dapat mengasah kecerdasan musikal antara lain;

1. Menyanyikan lagu dengan nada yang familiar untuk mengingat materi
2. Menyanyikan lagu anak-anak
3. Menyanyikan lagu-lagu daerah
4. Bereksperimen dengan music yang diputar saat pembelajaran
5. Menggunakan contoh suara yang berkaitan dengan materi tersebut
6. Mendengarkan dongeng dari radio

Secara lebih khusus penelitian Haryanto, dkk (2014) membuktikan bahwa kecerdasan majemuk anak usia dini dapat dilatih dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran. Penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* Bagi Anak Usia Dini di Daerah Istimewa Yogyakarta mampu mengidentifikasi empat jenis kecerdasan majemuk yang dapat diasah menggunakan multimedia pembelajaran. Keempat jenis kecerdasan tersebut adalah kecerdasan Spasial, kecerdasan Kinestetik, kecerdasan Bahasa, dan kecerdasan Musikal.

Pengembangan kecerdasan Spasial dilakukan melalui permainan mencocokkan bangun datar yang warnanya berbeda-beda untuk dimasukkan pada wadah dengan warna yang berbeda pula. Anak dilatih agar mengenal bangun datar (segitiga, lingkaran, segi empat) dan sekaligus pengenalan warna. Setelah itu pada permainan ini anak juga dirangsang untuk memasukkan gambar benda nyata yang bentuknya berbeda pada wadah yang sesuai (benda segitiga harus dimasukkan pada wadah yang ada gambar bangun segitiga, benda lingkaran harus dimasukkan pada wadah yang ada gambar bangun lingkaran, dan seterusnya). Jika anak berhasil memasukkan seluruh benda yang bentuknya berbeda (bola, pengaris segitiga, CD, dan lain-lain) pada wadah yang sesuai/benar, maka anak akan memperoleh penguatan dengan pemberian pujian secara auditif oleh narator. Jika hal ini dilakukan berulang-ulang maka akan menimbulkan rasa

senang dan atau puas. Kepuasan dan kesenangan inilah yang akan mengasah kecerdasan spasial anak. Model permainan ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Piaget bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Pengembangan kecerdasan Kinestetik dengan memberikan rangsangan berupa lagu disertai animasi tokoh "Marsha" (tokoh yang digemari anak-anak) yang sedang menari mengiringi lagu yang sedang dinyanyikan. Dalam hal ini guru dapat juga meminta anak untuk ikut menari ketika mendengar lagu yang sedang dinyanyikan. Terdapat tiga pilihan lagu yaitu; *Aku Anak Indonesia*, *Pada Hari Minggu*, dan *Naik Kereta Api*. Rangsangan ini sengaja menggunakan tokoh "Marsha" untuk **menarik** perhatian anak, karena tokoh ini saat ini sangat digemari anak-anak. Demikian juga tiga lagu yang dipilih adalah lagu-lagu yang secara alamiah sering didengar dan dinyanyikan anak. Sehingga permainan ini dapat melatih kecerdasan kinestetik anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Masitoh dkk. (2005: 6.9 – 6.12) bahwa karakteristik cara belajar anak adalah; anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah, dan anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, **menarik**, dan fungsional. Jenis permainan ini juga sesuai dengan apa yang dikatakan Slamet Suyanto (2003: 162) bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, dengan melibatkan unsur bermain, **bergerak**, **bernyanyi**, dan belajar.

Pengembangan kecerdasan Bahasa dilakukan dengan cara memberikan rangsangan dalam bentuk pengenalan huruf. Anak diajak berselancar atau **berpetualang** menuju pulau yang dituju. Sesampainya di pulau anak akan menemukan sebuah huruf. Atas dasar huruf yang ditemukan, anak diminta untuk menebak buah dan binatang apa yang namanya diawali dengan huruf yang ditemukan itu. Melalui permainan tebak-tebakan ini kemampuan bahasa akan meningkat, karena disertai dengan suara dari narator yang memberikan peringatan atau penguatan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough (dalam Masitoh dkk., 2005: 1.12-1.13) bahwa hakekat anak usia dini (anak TK) antara lain; anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, dan anak bersifat eksploratif dan **berjiwa petualang**.

Pengembangan kecerdasan Musikal dilakukan dengan cara bermain tebak-tebakan juga. Anak diperdengarkan dengan suara sebuah alat musik. Kemudian anak diminta untuk menunjukkan alat musik apa yang terdengar, dengan cara mengarahkan cursor ke gambar alat musik yang didengarnya. Jika anak salah dalam menunjuk alat

musik tersebut maka akan diperingatkan oleh narator. Jika penunjukan alat musik benar maka narator akan memberikan penguatan. Alat-alat musik yang dipilih adalah alat musik yang ada di **lingkungan** anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Greeberg (Isjoni, 2006) bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan **lingkungannya**. Permainan semacam ini tentu akan mengasah kemampuan anak dalam mengenal alat-alat musik sekaligus mengasah kecerdasan musikal anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan majemuk anak dapat dilatih melalui beberapa aktifitas antara lain: menggunakan permainan tradisional (kecerdasan *Bodily-Kinesthetic*), melakukan *role play* (kecerdasan interpersonal), menceritakan kembali suatu peristiwa (kecerdasan linguistik), menghitung jumlah kancing baju (kecerdasan *logical-mathematical*), menyiram tanaman di pot setiap hari (kecerdasan *naturalist*), merawat barangnya miliknya sendiri (kecerdasan intrapersonal), menggunakan pensil warna warni (kecerdasan spasial), menyanyikan lagu anak-anak (menyanyikan kecerdasan musical). Di samping itu kecerdasan majemuk dapat dilatih dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran. Setidaknya terdapat empat jenis kecerdasan majemuk yang dapat dilatih dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yaitu: kecerdasan spasial, kinestetik, bahasa, dan musikal

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Muhammad Abdul Muthy. (2007). *Quantum Parenting: Cara cerdas mengoptimalkan daya inovasi dan kreativitas anak anda*. Surakarta: Quala Smart Media.
- Anastasi, Anne & Urbina, Susana. 7. (2006). *Tes Psikologi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Amstrong, Thomas. (2002). *7 Kinds of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2003). *Sekolah Para Juara*. Bandung: Mizan Media Utama.
- _____. (2003). *Setiap Anak Cerdas! Panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. (2004). *Use Both Side of Your Brain*. Surabaya: IKON.
- Dakir. 1993. *Dasar-Dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Dewi Salma & Eveline Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta.
- Fudyartanta. (2004). *Tes Bakat dan Perskalaan Kecerdasan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligences (The Theory in Practice)*. New York: Basic Books.
- Haryanto, Sisca Rahmadonna, dan Nur Cholimah. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* Bagi Anak Usia Dini di Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: LPPM UNY.
- Isjoni. (2006). Model Pembelajaran yang Efektif bagi Pendidikan Anak Usia Dini. www.isjoni.net/web/content/view/44/4/-44k-Tembolok-Laman sejenis: 17 Oktober 2007.
- Khamid Wijaya, dr. Audrey Luize, dkk. (February 2004) *Mencetak Anak Cerdas?... Gampang!*. www.balitacerdas.com: 20 Mei 2007.
- Masitoh, dkk. (2005). Pmasiendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Munif Chotib. 2012. S. Sekolah Anak-Anak Juara. Jakarta: Kaifa.
- Slamet Suyanto. (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14.
- <https://www.google.co.id/www.tallistraining.co.uk%2FMultiple%2520intelligences.pdf>.