

PERKEMBANGAN MENURUT MI	MULTIPLE INTELLIGENCES AUD			STIMULASI YG TEPAT
	3 Tahun	4 Tahun	5 Tahun	
<b>VERBAL- LINGUISTIK</b>	Kosa kata 2000-4000 kata, sering menggeneralisasikan makna, kalimat 3-4 kata, hambatan bercakap-cakap, mudah berganti topik, kendala lafal, menggunakan apa, siapa, di mana, mengapa, sering bingung merespon pertanyaan, banyak menggunakan karena, misal, tetapi, ketika, fokus cerita pada bagia yang disukai,	Kosa kata 4000-6000 kata, perhatian pada kata abstrak, kalimat 5-6 kata, suka memerintah dengan kata-kata, mau bicara kadang tutup mulut, suka bercerita, dpt menggunakan kalimat kompleks, cepat belajar kata baru, suka bereksperimen dg kalimat,	Kosa kata sampai 8000 kata, Menulis huruf dengan kasar, memasukkan konteks dalam adegan, menulis namanya sendiri, suka menyela pembicaraan, mulai pandai bercerita, dapat mengingat puisi pendek, dapat meniru gaya bicara orang : iklan, dapat bergaya saat berbicara, lancar dalam mengungkapkan ide, dapat bermain peran	mengajak berbicara, menyediakan banyak buku-buku, rekaman, & alat tulis tape recorder, menyediakan mesin ketik atau keyboard untuk belajar mengidentifikasi huruf dalam kata-kata. Selain itu, berikan dongeng & lakukan tanya jawab. Sesekali, bawa anak-anak ke toko buku atau perpustakaan
<b>LOGIKO- MATEMATIK</b>	Mulai mengkonstruk pemikiran sebab-akibat, merencanakan penampakan dan realitas (utuh lebih kecil dari potongan), belum tahu konsep angka & penomoraran, tahu sedikit hubungan korespondensi,	Masih egosentris, memfokuskan perhatian pada 1 elemen, berpikir ketekterbalikan, masih bingung dlm tugas konservasi (ditumpuk & dijejer, belum sulit menggunakan konsep abstrak, mulai tertarik pada angka, menghitung, mengukur, membandingkan, hafal angka tapi tanpa konsep, belajar menyerikan	Berminat terhadap angka, tahu beberapa konsep angka & waktu, dapat mengurutkan benda, dapat mengelompokkan benda, dapat mengikuti 3 perintah sekaligus, dapat melakukan penjumlahan, dapat menyerikan benda,	permainan mencampur warna, permainan aduk garam-aduk pasir; menjawab pertanyaan anak dg penjelasan logis; permainan yang merangsang logika anak seperti maze, permainan misteri, permainan membandingkan dan membutuhkan pemecahan masalah. Apabila perlu, ajak anak mendatangi pameran komputer, museum.
<b>VISUAL-SPASIAL</b>	Mulai mengenal pola dan bentuk, menggambar bentuk (lingkaran), membangun balok, tahu 3-4 warna, mewarnai sesuka hati	Menata balok dg lebih kompleks & lebih tinggi, mampu prakiraan spasial, suka merusak posisi benda, mengubah mainan yg memiliki bagian2, menggambar kombinasi sederhana (orang dg 4 kombinasi), tahu atas bawah,depan belakang, tapi masih bingung kanan-kiri, suka bereksperimen dengan warna,	Menata balok dalam 3 dimensi, senang memisahkan dan menggabungkan kembali objek, menyalin bentuk, mengkombinasikan 2 bentuk geometri, menggambar orang, dapat menggunakan cat air, tahu banyak warna, pewarnaan lebih variatif Tahu kanan kiri dari diri sendiri,	melukis, membentuk sesuatu dengan plastisin, mengecap, dan menyusun potongan gambar; menyediakan fasilitas yang mengembangkan daya imajinasi : permainan konstruktif (lego, puzzle, lasie,), balok-balok bentuk geometri aneka warna dan ukuran, peralatan menggambar, pewarna, alat-alat dekoratif (kertas warna-warni, gunting, lem, benang) dan berbagai buku bergambar, menyediakan miniatur benda-benda yang disukai anak, seperti mobil-mobilan, pesawat terbang, rumah-rumahan, hewan, dan orang-orangan.

<b>MUSIKAL</b>	Suka lagu dg pengulangan kata, bereaksi ketika mendengar musik, hafal global lagu,	Suka menyanyi lagu sederhana, tahu rima, dpt mengontrol volume suara, dapat mengenal suara orang dengan baik, dapt membedakan bunyi-bunyi yang mirip, dapat menirukan nada atau irama bicara, menikmati musik dengan gerakan	Dpt mengidentifikasi alat musik, mampu mengikuti bit musik, pandai menyanyi, dapat memainkan beberapa alat musik, peka terhadap suara-suara, dapat menyelaraskan suara dg musik, mudah hafal lagu	Memperengarkan musik, memperkenalkan berbagai alat musik, tepuk dan salam berirama, dialog berirama, permainan menebak suara-suara, lomba menyanyi
<b>GERAK-KINESTETIK</b>	berjalan mundur, berlari, meniti tangga dg berpegangan, melompay jarak pendek, blm dpt mengira-ira beberapa objek, mengendarai sepeda roda tiga walau kadang menabrak, mengenali ketinggian dan kecepatan objek, berdiri 1 kaki secara tdk stabil, meniti balok 4 inci tapi melihat terus ke kaki	Berjalan jinjit, melompat tak beraturan, berdiri dg 1 kaki selama 5 detik, meniti balok 4 inci, memanjat jaring, dpt mengira-ira, over aktif & kurang dpt mengendalikan diri	Berjalan mundur dg cepat, lihat melompat & berlari, tangkas dlm permainan motorik, meniti balok 2 inci, melompati berbagai objek, lihai meloncat, naik-turun > 1 anak tangga, melompati tali, pintar memanjat, mulai berenang, bersepeda roda 2, melempar & menangkap bola, , tdk bisa diam	Guru dapat memfasilitasi anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberi kesempatan pada mereka untuk bergerak. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak leluasa bergerak dan memiliki peluang untuk mengaktualisasikan dirinya secara bebas. Pembelajaran dapat dilakukan di luar ruangan seperti meniti titian, berjalan satu kaki, senam irama, merayap, dan lari jarak pendek. Permainan yang bermuatan akademis sangat membantu anak menyalurkan kebutuhan mereka untuk bergerak.
	Mengikat manik2 besar, menuangkan cairan dg tumpah, cepat lelah dlm koordinasi tangan, memegang krayon dg jari-jemari (bukan menggenggam), melepas pakaian, melepas kancing, perlu dibantu dalam memakai.	Menguntai manik-manik kecil, menuangkan air dalam bejana kecil, dpt menggunakan gunting, menyikat gigi, menyisir rambut, mengikat sepatu (tanpa simpul), jarang menumpahkan air saat menggunakan cangkir atau sendok	Dpt memaku dg martil, memakai gunting & obeng, menggunakan keyboard komputer, melepaskan pakaian boneka, dapat merenggut dg tangan kanan-kiri, menutup resleting, mengikat sepatu dg simpul, berpakaian dg cepat, menempel & mengelem dg baik,	
<b>INTERPERSONAL</b>	Mulai akrab dg teman, masih sulit mengambil giliran & berbagi, butuh pertolongan untuk konflik, lebih kooperatif dari sebelumnya, ingin menyenangkan orang dewasa,	Mengusik teman lain, meniru perilaku orang lain, mulai dapat bermain kooperatif tapi masih sulit berbagi, ingin menyenangkan teman, memuji penampilan orang lain, dapat mematuhi aturan bersama, memiliki perasaan yg kuat terhadap rumah, mengkhayalkan teman sepermainan	Dapat bekerja, membentuk kelompok, dapat mengancam, sok jadi boss, dapat menyenangkan orang lain, bisa bersikap hangat & empatik, bergurau & mengganggu demi dapat perhatian, suka mengejek secara verbal, tahu peran laki-laki & perempuan, suka berpartisipasi, punya teman karib, mulai belajar menghayati nasib tokoh.	Permainan-permainan berpasangan dan berkelompok Memberi perhatian dan kasih sayang, sosialisasi, dongeng, merangsang empati, melihat film-film tentang nasib spt "Children of Heaven", "Finding Nemo", pengkondisian untuk memahami orang lain : dorongan untuk memperhatikan orang lain

<b>INTRAPERSONAL</b>	Lekas marah, kurang mampu mengukur kemampuan diri, mengekspresikan perasaan yg kuat (ketakutan & kasih sayang), menunjukkan selera humor,	Suka pamer aktivitas, belajar mengendalikan kemarahan (mengontrol diri), belajar menolerir frustrasi, mengekspresikan diri dengan isyarat wajah, masih sulit menyelesaikan masalah secara verbal, mulai tahu keteraturan, belum dpt menunggu, mulai memiliki kesadaran diri, takut gelap, takut diitnggalkan, takut pada situasi yang asing.	Mendua terhadap aturan, memilih berbohong daripada mengakui, mudah diberanikan & ditakut-takuti, kembali ke perilaku kekanak-kanakan bila norma tidak sesuai dg dirinya, kadang mengekspresikan diri dengan lagu ciptaan, menendai perasaan, dapat mengontrol diri, belajar dari kesalahan, cenderung posesif, mengembangkan kesadaran	Perhatian dan kasih sayang, dorongan untuk mengenal diri sendiri, dorongan untuk berani, dialog tentang apa yang disukai & tidak disukai, dongeng atau cerita, tugas mandiri, pujian yang tulus, sikap tidak mencela, dukungan yang positif, menghargai pilihan anak, serta kemauan mendengarkan cerita dan ide-ide anak
<b>NATURALIS</b>	Menunjukkan minat pada hewan tetapi masih takut, kadang-kadang masih keliru mengidentifikasi hewan/ tumbuhan	Mulai menunjukkan minat pada hewan, tahu kebutuhan hewan, takut pada hewan tertentu, menyukai minitoys dan gambar-gambar hewan, suka pada bunga	Menegal sedikit sains (semua benda punya kelas, kategori, & fungsi), mengenal ciri-ciri hewan dan tumbuhan, mengenal jenis-jenis hewan, ingin memiliki hewan & tumbuhan yg disukai,	mengajak anak-anak menikmati dan mengamati alam terbuka. menyediakan materi-materi yang tepat untuk naturalis, seperti membiasakan menyiram tanaman di halaman setiap pagi, menanam biji-bijian dalam media yang mudah dibawa dan mengamati pertumbuhannya;
				menciptakan permainan dan program pembelajaran yang berkaitan dengan unsur-unsur alam : membandingkan bentuk daun dan bunga, mengamati perbedaan tekstur pasir, tanah, dan kerikil, mengoleksi biji-bijian, menyediakan buku-buku dan VCD yang memuat seluk-beluk hewan, alam, dan tumbuhan dengan gambar-gambar yang bagus dan menarik.

<b>EKSISTENSIALIS</b>	-	Mengaitkan hantu dengan orang yang sudah meninggal. Bertanya tentang Tuhan	Mempertanyakan akhir kehidupan, mempertanyakan arti kebaikan, belajar memahami keberadaan diri. Belajar memahami Tuhan	Stimulasi eksistensial tidak mudah dilakukan. Meskipun demikian, tugas merenungkan sesuatu yang ada di sekitar anak dapat menumbuhkan kecerdasan ini. Kegiatan bercerita yang diakhiri pertanyaan-pertanyaan yang menggugah kesadaran dapat digunakan sebagai stimulasi eksistensial, seperti "Bagaimana jika kita tidak punya ibu?", "Bagaimana jika tidak ada air?" Perlu penanaman konsep baik buruk, kejujuran, teladan,
-----------------------	---	--	--	--

### PROFIL KECERDASAN MAJEMUK

15									
14									
13									
12									
11									
9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	L	LM	M	K	la	le	N	VS	E

### STIMULASI DAN KONTRASTIMULASI KECERDASAN MAJEMUK YANG PERNAH DILAKUKAN TERHADAP ANAK DIDIK

<b>KECERDASAN</b>	<b>STIMULAI YG DILAKUKAN</b>	<b>KONTRASTIMULASI YG DILAKUKAN</b>
<b>Linguistik</b>		
<b>Logiko-matematik</b>		
<b>Musikal</b>		
<b>Kinestetik</b>		
<b>Intrapersonal</b>		
<b>Interpersonal</b>		
<b>Naturalis</b>		
<b>Visual-spasial</b>		
<b>Eksistensial</b>		

BPKB PROPINSI DIY, 12 JULI 2005 (Tadkiroatun Musfiroh)