



## Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Rintangan Sederhana dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 tahun

Ria Handayani Hasibuan<sup>1</sup>, Febby Ardera Br Ginting<sup>2</sup>, Miftahul Zannah<sup>3</sup>,  
Mutiarra Firdausi An Tasya<sup>4</sup>, Najwa Mawaddah<sup>5\*</sup>, Fauziah Nasution<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: [riah88049@gmail.com](mailto:riah88049@gmail.com)<sup>1</sup>, [febbyarderaabrginting@gmail.com](mailto:febbyarderaabrginting@gmail.com)<sup>2</sup>, [miftahulzannah1106@gmail.com](mailto:miftahulzannah1106@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[mutiarra13antasya10@gmail.com](mailto:mutiarra13antasya10@gmail.com)<sup>4</sup>, [najwamawaddah2004@gmail.com](mailto:najwamawaddah2004@gmail.com)<sup>5</sup>

Korespondensi penulis: [najwamawaddah2004@gmail.com](mailto:najwamawaddah2004@gmail.com)\*

**Abstract.** *At preschool age, the development of kinesthetic intelligence is strongly influenced by stimulation provided through varied physical activities and games. One approach that can be used by teachers is through games, especially obstacle games or handicap games. These games are designed to provide structured physical challenges, so that children are encouraged to develop gross motor skills, balance, agility, and overall body coordination. This study aims to determine the improvement of grossmotor skills through simple obstacle games. This research is a Classroom Action Research (PTK). The subjects in this study were children in the age range of 5-6 Years at ABA Bustanul 10 Medan Kindergarten ,namely 10 people .Datacollection was done by observation and non-test. This observation is used to determine the ability ofstudents in gross motor skills, the data is analyzed by the percentage formula. The result soft here searc hobtain edwere BB 30%, MB 40%,BSH 20%,BSB 10%.IncycleI and in cycle II BB 0%, MB 20%, BSH 20%, BSB 60%. Gross motor skills in developing kinesthetic intelligence of children aged 5-6 years through simple obstacle games in cycle I only reached completeness with a value of 10% (Less), and in cycle II it increased classically with a value of 60% (Very good). Thus the improvement of gross motor skills of children aged 5-6 years through simple obstacle games can improve gross motor skills in developing kinesthetic intelligence of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *Grossmotorskills, Kinesthetic intelligence, Simple obstacle game.*

**Abstrak.** Pada usia prasekolah, perkembangan kecerdasan kinestetik sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan melalui aktivitas fisik dan permainan yang bervariasi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru adalah melalui permainan, khususnya permainan rintangan atau *handicap games*. Permainan ini dirancang untuk memberikan tantangan fisik yang terstruktur, sehingga anak terdorong untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan motoric kasar melalui permainan rintangan sederhana. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anakdalam rentang usia 5-6 tahun TK ABA Bustanul 10 Medan yaitu sebanyak 10 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan non-tes. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam keterampilan motoric kasar,data dianalisis dengan rumus persentase. Hasil penelitian yang diperoleh adalah BB 30%, MB 40%, BSH 20%, BSB 10%. Pada siklus I dan pada siklus II BB 0%, MB 20%, BSH 20%, BSB 60%. Keterampilan motoric kasar dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anakusia 5-6 tahun melalui permainan rintangan sederhana pada siklus I hanya mencapai ketuntasan dengan nilai 10% (Kurang), dan pada siklus II meningkat secara klasikal dengan nilai 60% (Baik sekali). Dengan demikian peningkatan keterampilan motoric kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan rintangan sederhana dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** Keterampilan motorik kasar, Kecerdasan kinestetik, Permainan rintangan sederhana

## 1. LATAR BELAKANG

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5-6 tahun. Kecerdasan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengekspresikan ide, perasaan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh secara efektif. Pada usia prasekolah, perkembangan kecerdasan kinestetik sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan melalui aktivitas fisik dan permainan yang bervariasi. Namun, masih banyak ditemukan anak-anak yang belum optimal dalam mengoordinasikan gerakan tubuh, menjaga keseimbangan, serta mengontrol motorik kasarnya, sehingga diperlukan metode yang efektif untuk meningkatkan aspek tersebut (Dewi dkk, 2024: 559).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan, khususnya permainan rintangan (*handicap games*). Permainan ini dirancang untuk memberikan tantangan fisik yang terstruktur, sehingga anak terdorong untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh secara menyeluruh. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa implementasi permainan rintangan secara sistematis dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan motorik anak, serta memberikan stimulus yang bervariasi pada gerakan tubuh anak. Selain itu, permainan tradisional dan rintangan terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta interaksi sosial anak dalam lingkungan bermain. (Juniarta & Siswantoyo, 2014, hlm. 88–98).

Meskipun sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti pengaruh permainan rintangan pada anak usia sekolah dasar, kebutuhan untuk mengadaptasi model permainan ini pada anak usia dini semakin penting, mengingat periode emas perkembangan motorik terjadi pada usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan *handicap games* pada anak usia 5-6 tahun, dengan harapan dapat mendukung dalam optimalisasi tumbuh kembang anak secara holistik. (Pelana, dkk, 2021 : 73)

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Definisi Kecerdasan Kinestetik

Istilah “kinestetik” atau “kinestesis,” berakar pada bahasa Yunani yang berarti “bergerak” (Yusvarira, 2012, melalui Ruhdini). Kecerdasan kinestetik mencakup pemahaman posisi dan gerakan tubuh, melibatkan sensasi kompleks dari otot, tendon, dan persendian (Oktanira, 2023). Kemampuan ini meliputi manipulasi objek dan gerakan tubuh, meliputi koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan (Denok D, 2015).

Gardner (Yoniartini, 2020) mendefinisikannya sebagai kemampuan memproses beragam gerakan motorik, baik kasar maupun halus. Lebih lanjut, kecerdasan ini mencakup ekspresi ide dan perasaan melalui gerakan tubuh, serta keterampilan tangan dalam memanipulasi objek (Majidah, 2018). Perkembangannya dirangsang melalui aktivitas bermain yang melibatkan berbagai gerakan tangan dan kaki (misalnya, menggambar, menulis, melempar), kemampuan lokomotor (berjalan, berlari, melompat), dan keterampilan non-lokomotor (membungkuk, berjongkok). Kecerdasan kinestetik juga diartikan sebagai kemampuan mengekspresikan ide dan perasaan melalui gerakan tubuh, yang mencakup kelenturan, kelincahan, kekuatan, keseimbangan, daya ledak, koordinasi, kecepatan, ketangkasan, dan keterampilan motorik (Muarifah, 2020).

### **Aspek-Aspek Perkembangan Kecerdasan Kinestetik**

Berikut adalah aspek-aspek perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun:

1. Gerakan Tubuh Terkoordinasi

Mampu melakukan aktivitas fisik yang teratur, seperti berlari, melompat, menangkap bola, dan melakukan gerakan yang berirama. Mereka juga mengerti konsep-konsep seperti tinggi, berat, jarak, dan kedalaman melalui pergerakan tubuh (Lestantun, dkk. 2015: 4)

2. Gerakan Tubuh Terkoordinasi

Mampu melakukan aktivitas fisik yang teratur, seperti berlari, melompat, menangkap bola, dan melakukan gerakan yang berirama. Mereka juga mengerti konsep-konsep seperti tinggi, berat, jarak, dan kedalaman melalui pergerakan tubuh (Lestantun, dkk. 2015: 4)

3. Gerakan Tubuh Terkoordinasi

Mampu melakukan aktivitas fisik yang teratur, seperti berlari, melompat, menangkap bola, dan melakukan gerakan yang berirama. Mereka juga mengerti konsep-konsep seperti tinggi, berat, jarak, dan kedalaman melalui pergerakan tubuh (Lestantun, dkk. 2015: 4)

4. Kesadaran Tubuh, Ruang dan Ritmik

Anak dapat melakukan aktivitas motorik besar (berlari, melompati, meluncur, mengguling, mendorong, menarik, mengayunkan, memutar, meregangkan tubuh) dan motorik kecil (menyusun blok, bermain teka-teki, menciptakan kerajinan tangan).

5. Kesadaran Tubuh, Ruang dan Ritmik

Anak dapat melakukan aktivitas motorik besar (berlari, melompati, meluncur, mengguling, mendorong, menarik, mengayunkan, memutar, meregangkan tubuh) dan motorik kecil (menyusun blok, bermain teka-teki, menciptakan kerajinan tangan).

6. Kemampuan Mengontrol dan Mengatur Tubuh

Anak mampu mengendalikan dan mengatur tubuhnya, seperti memulai langkah, menghentikan pergerakan, dan mengubah arah dengan tepat. (Hanum & Rohita. 2020:92-94).

**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik**

Perkembangan keterampilan motorik anak, menurut Amini dkk. (2020), berkembang bertahap dari gerakan dasar hingga gerakan khusus, dipengaruhi oleh faktor internal (fisik) dan eksternal (lingkungan). Faktor fisik, seperti postur tubuh, perkembangan fisik, berat badan, dan sistem saraf, berperan lebih dominan daripada faktor lingkungan dalam menentukan kemampuan gerak. Namun, lingkungan juga berperan; misalnya, objek menarik dapat memicu dorongan untuk bergerak. Selain itu, faktor keluarga seperti genetika, jenis kelamin, kesehatan, status sosial ekonomi, kondisi emosi, dan nutrisi turut memengaruhi perkembangan fisik anak (Rahmatia, dikutip dalam Winarsih, 2013). Kondisi fisik ini secara langsung mempengaruhi kemampuan gerak, dan secara tidak langsung mempengaruhi persepsi diri dan orang lain.

**Manfaat Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini**

Beberapa Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini memberikan beragam manfaat, di antaranya: pengembangan konsep dan bahasa, peningkatan kemampuan kognitif dan interaksi sosial, perkembangan pola pikir, peningkatan rasa percaya diri dan sportivitas, serta peningkatan kesehatan fisik.

**Indikator Kecerdasan Kinestetik**

Indikator atau tingkat pencapaian anak usia dini dalam kecerdasan kinestetik pada rentang usia 5-6 tahun di TK ABA Bustanul 10 Medan, antara lain:

**Tabel 1. Indikator Kecerdasan Kinestetik**

Variabel	Aspek	Indikator
Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Dalam Permainan Rintangan Sederhana	Aspek keseimbangan	Mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan
	Aspek koordinasi igerak	Mampu mengkoordinasi Tangan dankaki
	Aspek agilitas	Memiliki kelincahan saat melakukan fisik
	Aspek daya fisik	Mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan fisik

### **Defenisi Permainan Rintangan**

Berdasarkan penelitian sebelumnya, permainan dengan *handicap* atau permainan rintangan adalah model permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan fisik dan kebugaran jasmani anak melalui beragam tantangan atau rintangan yang ditempatkan secara terstruktur. Dengan permainan yang menantang, anak-anak secara tidak langsung mendapatkan latihan fisik yang bermanfaat bagi tubuh mereka, sambil juga merangsang perkembangan motivasi dan psikologis mereka. Para ahli berpendapat bahwa model permainan rintangan ini sangat efisien untuk latihan kebugaran fisik bagi siswa sekolah dasar, karena disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan menawarkan pengalaman bermain yang menarik serta menantang.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Mengenai peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik dari permainan *Handicap Games* pada anak usia 5-6 tahun, pendekatan yang dapat digunakan adalah studi kasus. Penelitian ini akan fokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi anak-anak terhadap partisipasi dalam permainan *Handicap Games* serta dampaknya terhadap kemampuan kecerdasan kinestetik mereka. Melalui wawancara, observasi, dan analisis konten dari catatan lapangan, penelitian ini akan mencoba menggali informasi kualitatif tentang bagaimana permainan tersebut memengaruhi perkembangan anak dari sudut pandang mereka sendiri. Dengan pendekatan studi kasus kualitatif, akan terbuka ruang untuk pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual tentang pengalaman anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik melalui permainan *Handicap Games*.

### **Subjek Penelitian**

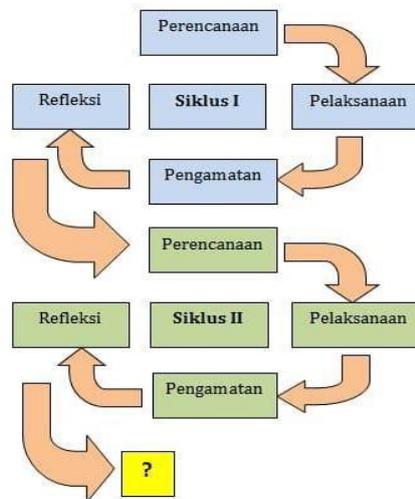
Anak dalam rentang usia 5-6 tahun di TK ABA Bustanul 10 Medan. Jalan Sehati Pendidikan No.5, Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan. Dengan jumlah 10 anak, yang terdiri dari 5 anak lelaki dan 5 anak Perempuan. Subjek ini dipilih karena penulis menilai bahwa anak pada kelompok ini perlu dilakukan suatu upaya peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik mereka. Adapun objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media kardus dalam permainan *handicap games*.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Bustanul 10 Medan, Jalan Sehati Pendidikan No.5, Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

## Desain Penelitian

Model desain Kemmis & McTaggart adalah model yang digunakan dalam desain penelitian tindakan kelas. Gagasan mendasar Kurt Lewin menjadi dasar pengembangan model ini. Paradigma desain Kemmis & McTaggart didasarkan pada prinsip-prinsip berikut: perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Keempat elemen tersebut membentuk siklus I; jika anda ingin melakukan dua siklus, kembali kelangkah pertama. Penelitian ini menggunakan dua siklus untuk melihat bagaimana kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak, berkembang atau tidak saat menggunakan permainan *handicap* games. Gambar di bawah ini mengilustrasikan premis model Kemmis & McTaggart.



**Gambar 1.** premis model Kemmis & McTaggart

Sumber: (SuharsimiArikunto,2)

Penelitian tindakan yang dilakukan pada penelitian ini kurang lebih selama dua siklus yaitu siklus I (pertama) dan siklus II (kedua) Dari setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

## Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen lembar observasi berupa checklist. Checklist adalah daftar pedoman pengamatan yang penulis gunakan untuk mengamati aspek apa saja yang akan dikumpulkan datanya.

**Tabel 2.**

NO	Indikator	Deskriptor			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menjaga keseimbangan saat melakukan permainan	Anak belum mampu menjaga keseimbangansaat melakukan permainan	Anak mulai mampu menjaga keseimbangansaat melakukan permainan	Anak mampu menjaga keseimbangansaat melakukan permainan	Anak sudah Mampu menjaga keseimbangansaat melakukan permainan dan dapat membantu temannya
2	Mampu mengkoordinasi tangan dan kaki	Anak belum mampu mengkoordinasi tangan dan kaki	Anak mulai mampu mengkoordinasi tangan dan kaki	Anak mampu mengkoordinasi tangan dan kaki	Anak sudah mampu mengkoordinasi tangan dan kaki dan dapat membantu temannya
3	Memiliki kelincahan saat melakukan permainan	Anak belum mampu lincah saat melakukan permainan	Anak mulai mampu lincah saat melakukan permainan	Anak mampu lincah saat melakukan permainan	Anak sudah mampu lincah saat melakukan permainan dan mampu membantu temannya melakukan permainan
4	Mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan	Anak belum mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan	Anak mulai mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan	Anak mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan	Anak sudah mampu memaksimalkan kekuatan fisik saat melakukan permainan dan mampu membantu temannya

Keterangan:

BB =Belum Berkembang Skor=1

MB =Mulai Berkembang Skor=2

BSH =Berkembang Sesuai Harapan Skor=3

BSB =Berkebang Sangat Baik Skor=4

**Tabel 3. Lembar Instrumen Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini**

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu menjaga Keseimbangan saat Melakukan permainan				
2	Mampu mengkoordinasi Tangan dan kaki				
3	Memiliki kelincahan saat Melakukan permainan				
4	Mampu memaksimalkan Kekuatan fisik saat melakukan permainan				

SkalaSkor:

BB =BelumBerkembang Skor=1

MB =Mulai Berkembang Skor=2

BSH =BerkembangSesuaiHarapan Skor=3

BSB =BerkembangSangat Baik Skor=4

Skortertinggitiapindikator $4 \times 10 = 40$  Skorterendahtiapindikator $1 \times 10 = 10$

### Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan non-tes merupakan strategi pengumpulan data yang peneliti terapkan pada penelitian ini. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan ranah perkembangan yang diteliti, yakni KemampuanKecerdasan Kinestetik pada anak berusia 5-6 tahun. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data non-tesyang dapat diterima dan dapat diterapkan pada penelitian ini:

#### a) Observasi Langsung

Pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan juga mengacu pada pengamatan dan dokumentasi kejadian-kejadian yang terjadi pada item penelitian. Pengamatan yang dilakukan untuk mengukur seberapa berpengaruh permainan *handicap games* pada kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

#### b) Dokumentasi

Untuk memperkuat data penelitian ini maka diperkuat dengan adanya dokumentasi secara langsung saat observasi berlangsung. Dalam dokumentasi ini memotret anak usia dini yang saat pembelajaran berlangsung, gambar dalam bentuk foto atau pun vidio bila diperlukan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, metode pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam merangsang aktivitas dan kepercayaan diri anak dalam bereksplorasi gerak. Oleh karena itu, peneliti mencoba pendekatan baru dengan permainan *handicap games*. Meskipun permainan ini menunjukkan peningkatan kecerdasan kinestetik, hasilnya belum optimal. Terdapat beberapa anak yang masih mengalami kesulitan, seperti tiga anak yang ragu saat melompat,

empat anak yang belum mampu melompati kardus dan kurang lincah saat berlari zigzag, sementara hanya dua anak yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik.

### Siklus I

Pada siklus I penelitian, dilakukan analisis menyeluruh terhadap proses pembelajaran peningkatan kecerdasan kinestetik menggunakan *handicap games*. Analisis ini meliputi diskusi, evaluasi proses pembelajaran, dan identifikasi kesenjangan. Dalam hasil pengamatan, peningkatan kecerdasan kinestetik pada siklus ini dirangkum dalam tabel berikut.

**Tabel 4 Penelitian Siklus I**

Penilaian	JumlahAnak	Persentase	GAP
BB	3	30%	70%
MB	4	40%	
BSH	2	20%	30 %
BSB	1	10%	

### Siklus II

Siklus II, penelitian berfokus pada analisis proses pembelajaran dan upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui diskusi, evaluasi, dan identifikasi kesenjangan. Peneliti juga memberikan bimbingan langsung kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan kinestetik mereka. Dalam hasil pengamatan, peningkatan kecerdasan kinestetik pada pertemuan pertama disiklus kedua ini disajikan dalam tabel dan grafik di bawah.

**Tabel 5 Penilaian Siklus II**

Penilaian	JumlahAnak	Persentase	GAP
BB	0	0	20 %
MB	2	20%	
BSH	2	20%	80%
BSB	6	60%	

Berdasarkan data pada tabel diatas menunjukkan hanya 10 anak (83%) yang menunjukkan perkembangan sesuai harapan, bahkan sangat baik, pada tahap awal. Terdapat peningkatan sebesar 41% dibandingkan siklus pertama. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan engklek efektif meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Karena target keberhasilan penelitian telah tercapai maka penelitian dihentikan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan tentang “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Rintangan Sederhana dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: Aktivitas pada siklus I dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik melalui permainan rintangan masih perlu perubahan dengan kategori

nilai cukup baik yaitu BB 30%, MB 40%, BSH 20%, BSB 10%. Aktivitas pada siklus II dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik melalui permainan rintangan dapat dikategorikan baik dan berkembang yaitu BB 0%, MB 20%, BSH 20%, BSB 60%. Keterampilan motorik kasar dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun melalui permainan rintangan sederhana pada siklus I hanya mencapai ketuntasan dengan nilai 10% (Kurang), dan pada siklus II meningkat tajam secara klasikal dengan nilai 60% (Baik sekali).

## DAFTAR REFERENSI

- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). *Metode pengembangan fisik* (hlm. 39–40). Banten: Universitas Terbuka.
- Denok, D. (2015). Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola (penelitian tindakan kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, tahun 2015). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(1), 67. <https://journal.trunojoyo.ac.id>
- Dewi, E. P., Lestari, M. C. D., & Dewi, A. C. (2024). Peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 tahun melalui permainan hula hoop. *TILA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 4(2), 559–563.
- Fitriani, & Fauziatul. (2020). Upaya meningkatkan kebiasaan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka pada anak kelompok A (4–5 tahun) di TK Tiara Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 26–27. <http://www.journal.umuslim.ac.id>
- Hanum, & Rohita. (2020). Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal AUDHI*, 2(2), 92–94. <https://jurnal.uai.ac.id>
- Juniarta, T., & Siswantoyo. (2014). Pengembangan model permainan rintangan (handicap games) untuk latihan kebugaran jasmani anak usia 10–12 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 88–98.
- Lestantun, dkk. (2015). Peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Santi Melawi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(5), 4. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Liani, dkk. (2023). Media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 77. <https://ejournal.yayasanpendidikandzzuriyyatulquran.ac.id>
- Muarifah. (2020). Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan gerak dan lagu (penelitian tindakan di kelompok B TK Pertiwi No.1 Uloe, Kecamatan Dua Bocoe, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, tahun 2016). *Jurnal Educhild*, 2(1), 6. <https://ejournal.iain.bone.ac.id>
- Nuridayu, dkk. (2020). Pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan gerakan binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 116. <http://fitk.uinbanten.ac.id>

- Oktanira. (2023). Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini rentang usia 5–6 tahun. *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 3(1), 20–25. <https://jurnal.ac.id/index.php/ALHANIF>
- Pelana, R., Priyono, A., & Lengkana, D. (2023). Permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar anak disabilitas tunagrahita. *e-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 4(2), 73–83.
- Winarsih, S. (2013). *Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain kucing dan tikus pada siswa kelompok B di TK Model Sleman Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Yoniantini, D. M. (2020). *Konsep Tri Hita Karana bagi anak usia dini* (hlm. 7). Malang: Literasi Nusantara.