

## **Penerapan Permainan Sirkuit Sensorik Berbasis Irama Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini**

Sofia Nur Rohmah<sup>1</sup>, Heri Yusuf Muslihin<sup>2</sup>, Resa Respati<sup>3</sup>

### **Info Artikel**

Keywords:  
Kinesthetic  
Intelligence;  
Circuit Games; Song  
Rhythms; Early  
Childhood; Preschool  
Learning;

Kata kunci:  
Kecerdasan Kinestetik;  
Permainan Sirkuit;  
Irama Lagu; Anak Usia  
Dini; Pembelajaran  
PAUD;

### **Abstract**

This study aims to determine the application of song rhythm-based sensory circuit games in improving the kinesthetic intelligence of early childhood, especially in the aspects of balance and body coordination. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Mc Raggart models, which were implemented in two cycles. The research subjects in this study were 12 children from group B1 with an age range of 5-6 years at PGRI Galunggung Tasikmalaya Kindergarten. Data collection techniques used observation and documentation sheets with data analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the research that has been done show an increase in children's kinesthetic intelligence abilities. In the pre-cycle stage, the average achievement was 41.6% with the MB (Starting to Develop) category. After the implementation of song rhythm-based circuit games, there was an increase in cycle I to 72.9%, with the BSH (Developing According to Expectations) category. And in cycle II it reached 86.1% with the BSB (Developing Very Well) category. In addition, the teacher's ability to plan and implement learning has also increased. It can be concluded that rhythm-based sensory circuit training can be an effective and enjoyable method for enhancing kinesthetic intelligence in early childhood. This method also supports teachers in creating active and meaningful learning.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, khususnya pada aspek keseimbangan dan koordinasi tubuh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model kemmis dan Mc Raggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah 12 anak dari kelompok B1 dengan rentang usia 5-6 tahun di TK PGRI Galunggung Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi dengan data yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang sudah dilakukan kemampuan kecerdasan kinestetik anak terdapat peningkatan. Pada tahap pra-siklus, rata rata capaian sebesar 41,6% dengan kategori MB (Mulai Berkembang). Setelah diterapkannya permainan sirkuit berbasis irama lagu, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 72,9%, dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dan pada siklus II mencapai 86,1%

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [sofianurrohmah25@upi.edu](mailto:sofianurrohmah25@upi.edu)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [heriyusuf@upi.edu](mailto:heriyusuf@upi.edu)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: [respati@upi.edu](mailto:respati@upi.edu)

dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Selain itu juga kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa perminana sirkuit sensorik berbasis irama lagu dapat menjadi metode efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Metode ini juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

---

**Artikel Histori:**

Disubmit:  
07 Agustus 2025

Direvisi:  
24 Juni 2026

Diterima:  
28 Juni 2026

Dipublish:  
02 Juli 2026

---

**Cara Mensitasi Artikel:** Rohmah, S. N., Muslihin, H. Y., & Respati, R., (2026), Penerapan Permainan Sirkuit Sensorik Berbasis Irama Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini, *Jurnal Ar-Raihanah*, 6 (1), 186-192, <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.753>

---

**Korepondensi Penulis:** Heri Yusuf Muslihin, [heriyusuf@upi.edu](mailto:heriyusuf@upi.edu)

**DOI** : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.753>

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar, yang sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya, pada usia dini tumbuh kembang anak termasuk pada kecerdasan dan kepribadian yang menjadi aspek yang sangat penting (Suryana & Zulhijrah, 2025). Hal tersebut disebabkan oleh potensi besar anak yang terus berkembang melalui tahapan-tahapan sesuai proses pertumbuhannya. Perkembangan dan pertumbuhan anak merupakan salah satu pemberian stimulus yang diberikan oleh orang tua, namun selain itu diperlukan juga pendidikan yang dapat menstimulus seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan agar mendapatkan hasil secara optimal untuk melanjutkan pendidikan jenjang selanjutnya (Gola dkk, 2022).

Anak usia dini merupakan kelompok yang mengalami tahap perkembangan yang khas proses tumbuh dan kembang mereka berlangsung bersamaan dengan periode emas (Tanjung, dkk., 2020) Masa ini adalah waktu yang paling ideal untuk mengembangkan berbagai potensi kecerdasan secara maksimal, kecerdasan sangat penting bagi setiap anak, karena dapat membantu dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul (Sahara, dkk 2019.).

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup kemampuan menggunakan tubuh secara efektif untuk mengekspresikan ide, emosi, serta dalam menyelesaikan masalah (Gardner, 2003 dalam (Syarifah, 2019). Anak dengan kecerdasan kinestetik tinggi biasanya menunjukkan kemampuan gerak yang baik, koordinasi yang terlatih, serta respons fisik yang terarah dan terkontrol. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini yang belum mendapatkan stimulasi yang cukup melalui aktivitas gerak yang terstruktur dan bermakna. (Fajar & Ratnasari, n.d.)

Permainan sirkuit merupakan salah satu bentuk kegiatan motorik yang melibatkan berbagai rangsangan fisik seperti melompat, berjalan, menyeimbangkan tubuh, dan menangkap objek (Sulastri, 2021). Sementara itu, irama lagu memiliki kekuatan dalam mengatur gerakan tubuh anak serta meningkatkan daya fokus dan konsentrasi (Dalcroze, dalam Fauziah, 2022). Dalam memberikan atau menerapkan model pembelajaran harus yang cocok dan baik untuk diterapkan kepada anak usia dini, dengan model pembelajaran yang menyenangkan sesuai karakteristik anak, dan tidak berfokus pada pengembangan satu aspek saja, model tersebut dapat dikembangkan melalui pemberian model pembelajaran melalui gerak dan lagu yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan anak (Respatii, dkk 2018.) Ketika kedua elemen ini digabungkan dalam bentuk permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu, maka tercipta kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak (Naimah et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, khususnya pada aspek keseimbangan dan koordinasi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus, dan pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Nurliana & Ali, n.d.) Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Galunggung Tasikmalaya dengan subjek sebanyak 12 anak dari kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Menurut arikunto dalam (firdaus dkk, 2018:30) data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau gambar. Data kualitatif adalah penelitian yang diperoleh dari hasil observasi. Penelitian ini berupa kondisi objek sekolah, serta kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama proses belajar mengajar. sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka (Purba, dkk., 2021).

Dalam melaksanakan pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa alat yang digunakan, yaitu observasi dan studi dokumentasi. Observasi menurut (Sugiyono - Kualitatif, Kuantitatif, R&D (2019).) adalah suatu proses yang kompleks, atau suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan sirkuit sensorik dengan irama lagu. Aspek yang di observasi adalah aktivitas anak dan guru selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru dan peneliti. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak dan lembar aktivitas guru. Studi dokumentasi dalam penelitian ini adalah, dokumen yang digunakan berupa foto-foto untuk melihat kegiatan dalam setiap siklusnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif, penelitian yang menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta hasil dari peningkatan kinestetik anak, data ini diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Dan teknik analisis data kuantitatif, digunakan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak melalui permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Profil Sekolah**

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Galunggung yang terletak di Jalan Letjen Ibrahim Adjie No. 102 Desa Indihiang Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat. TK PGRI Galunggung ini berdiri pada tahun 1999. Untuk tahun ajaran 2024-2025 TK ini memiliki 4 kelas yang terdiri dari kelas kelompok A, kelompok B1, kelompok B2 dan kelompok B3.

TK PGRI Galunggung dikelola oleh 5 orang pendidik dan 1 orang karyawan. Dan pada tahun ajaran 2024-2025 TK ini memiliki 58 peserta didik. sejalan dengan hasil pengamatan awal yang sudah dilakukan, peneliti memilih kelompok B1 dengan jumlah 12 anak, yang terdiri 5 laki-laki dan 7 Perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun. untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik karena keterampilan kinestetik anak terlihat masih belum berkembang.

### **Kemampuan Guru dalam Merencanakan Pembelajaran**

Sebelum melakukan pemberian tindakan yang pertama dilakukan yaitu pengamatan di lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa kemampuan kinestetik anak usia 5-6 tahun masih banyak yang belum optimal, dilihat dari kegiatan yang sering dilakukan di kelas lebih banyak berfokus pada aspek kognitif anak, sehingga kegiatan yang dapat menstimulus kecerdasan kinestetik anak khususnya dalam keseimbangan tubuh dan koordinasi

jarang diberikan kepada anak. Kemampuan gerak anak masih banyak yang belum mampu dalam menyeimbangkan tubuh dan koordinasi antara mata, tangan, kaki dan tubuh.

Pemilihan aktivitas permainan sirkuit sensorik dengan irama lagu menjadi pilihan yang tepat untuk menilai kegiatan anak, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran merupakan faktor fundamental yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di PAUD (Millati dan Ari Hestaliana et al., 2021). Guru cenderung menyampaikan materi konvensional tanpa melibatkan media pembelajaran atau alat peraga yang menarik. Dalam merencanakan pembelajaran guru harus mampu dalam menyusun tujuan pembelajaran yang mengacu pada perkembangan aspek fisik-motorik anak, memilih metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, menyediakan alat dan media yang mendukung untuk gerak aktif anak, guru mampu menyusun kegiatan pembelajaran secara sistematis dan terstruktur (Kirana, dkk., 2021). Penerapan permainan sirkuit berbasis irama lagu menuntut perencanaan yang matang dari guru, dari mulai pengorganisasian alat permainan, penyesuaian jenis gerakan dengan lagu yang dipilih, hingga penilaian perkembangan anak. (Pendidikan & Konseling, n.d.)

Setelah menyusun rencana pembelajaran berbasis permainan sirkuit berirama terdapat perubahan positif, guru lebih terampil dalam memilih lagu sesuai tempo gerak anak, menentukan jenis permainan yang bertahap dari mudah ke kompleks, serta menyusun evaluasi berdasarkan indikator perkembangan anak seperti keseimbangan dan koordinasi.

### **Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran**

kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran merupakan indikator paling penting dari keberhasilan suatu proses belajar mengajar ((imelda, 2020). Pelaksanaan pembelajaran yang efektif mencerminkan sejauh mana guru mampu menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata, dengan menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata, dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini (Sumarsono, dkk., 2020)

Kegiatan permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu yang dilaksanakan di TK PGRI Galunggung, dari proses awal pembelajaran dibuka dengan aktivitas yang menyenangkan dapat menciptakan suasana positif dan mampu mengondisikan emosi anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tahap tindakan, pelaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan setelah diberikan intervensi berupa permainan sirkuit berbasis irama lagu. Pada kondisi awal guru masih terlihat kaku dan kurang variatif dalam memberikan instruksi, serta belum optimal dalam memfasilitasi anak untuk gerak aktif sesuai dengan irama.

Seiring berjalannya waktu dan siklus tindakan, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menunjukkan perkembangan positif. Guru mampu mengarahkan anak melakukan kegiatan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak seperti meniti papan, menangkap bola dan melompat dengan mengikuti ketukan lagu, guru dapat mengatur alur permainan sirkuit secara bertahap dari aktivitas yang sederhana ke yang lebih kompleks, mendampingi dan memotivasi anak secara aktif saat kegiatan berlangsung (Muarifah Ngewa et al., n.d.).

Temuan di atas sejalan dengan pendapat dari Rusman (2014), menyatakan bahwa guru yang baik harus mampu menciptakan pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif. Guru yang memiliki kemampuan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran akan mampu menjadikan anak lebih antusias, fokus dan terlibat secara aktif dalam proses belajar (Nainggolan, dkk., 2024). hal ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran berbasis gerak seperti permainan sirkuit berirama, di mana keterlibatan fisik dan emosional anak menjadi kunci perkembangan kecerdasan kinestetik.

Keterlibatan guru secara personal dengan memberikan arahan secara langsung dapat menandakan pemahaman mendalam bahwa keterampilan kinestetik anak dapat berkembang melalui latihan berulang secara terarah (Berliana & Atikah, 2023). Dengan melakukan aktivitas fisik yaitu dengan melakukan permainan sirkuit berbasis irama lagu secara konsisten dapat membantu dalam

pembelajaran yang menyenangkan yang mengutamakan interaksi antara pendidik dengan anak, untuk mendukung peningkatan kecerdasan kinestetik anak (Rismawati & Paais, 2024).



**Gambar 1. Guru Dengan Peneliti Berkolaborasi**

Kegiatan yang terlaksana pada pra-siklus, masih ada beberapa kendala dalam melaksanakan kegiatan fisik, yang di mana masih ada beberapa anak yang belum mampu dalam melakukan kegiatan melompat, menyeimbangkan tubuhnya saat melompat dengan satu tumpuan kaki, berjalan diatas papan titian. Pada kegiatan siklus I guru memeberikan kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetiknya dengan memberikan kegiatan bentuk permainan sirkuit sensorik dengan diiringi irama musik, yang di mana anak harus mampu menyingkronkan dari setiap permainan sirkuit dengan mengikuti ketukan irama lagu yang dimainkan. Dan pada siklus II, guru menambahkan hal yang dapat membantu lebih cepat untuk meningkatkan kinestetik anak, dimana pada permainannya ditambahkan item, atau ciri untuk memepmudah mereka dalam bermain seperti menambahkan angka yang sesuai untuk dilewati anak pada setiap rintangan.

**Tabel 1. Daftar Nama Anak Kelompok B TK PGRI Galunggung Tasikmalaya**

Tahap penelitian	Total skor	Total maksimum	Rata-rata	persentase	kriteria
Pra-siklus	60	144	5%	41,6%	MB
Siklus I	105	144	8,7 %	72,9%	BSH
Siklus II	124	144	10,3%	86,1%	BSB

pada tahap pra siklus, hasil dari observasi awal Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 masih banyak yang berada pada kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai berkembang (MB). Pada aspek keseimbangan dan koordinasi terbilang rendah, sehingga perlu di stimulus, dan dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan kegiatan penelitian melalui permainan sirkuit dengan irama lagu, dengan kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Dengan presentase capaian 41,6 % masalah ini muncul dikarenakan kurangnya diberikan kegiatan fisik yang optimal, anak jarang diberikan latihan fisik sehingga kegiatan kegiatan kinestetik anak menunjukkan masih banyak anak yang belum berkembang, anak anak masih memiliki hambatan dalam melakukan kegiatan fisik seperti melompat, mempertahankan keseimbangan dan mengkoordinasi antara mata dan tangan. Anak anak masih memerlukan kegiatan yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak agar dapat meningkatkan pertisipasi anak untuk melaksanakan kegiatan fisik.



**Gambar 2. Anak Sedang Melakukan Kegiatan Pra-Siklus**

Setelah melakukan pra-siklus dan mendapatkan data dari peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan sirkuit berbasis irama lagu peneliti melakukan kegiatan siklus I, pada pelaksanaan kegiatan siklus I terjadi peningkatan persentase pada keterampilan kinestetik anak menjadi 72,9%, dengan kriteria BSH (berkembang sesuai Harapan). Kegiatan pada siklus I anak diberikan permainan sirkuit dengan beberapa pos dan diiringi dengan lagu, anak mengikuti ketukan irama lagu saat melakukan permainannya. Kemampuan anak mulai menunjukkan perbaikan dalam menyeimbangkan posisi tubuh saat melompat, dan mulai bisa mengkoordinasikan antara mata dan tangannya. Anak mulai menunjukkan ketekunan dan mulai menikmati permainan sehingga peningkatan ini dapat membuktikan bahwa kegiatan permainan sirkuit berbasis irama lagu dapat memberikan stimulus awal yang positif. Namun, capaian tersebut ini menunjukkan bahwa hasil tersebut belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.



**Gambar 3. Anak Sedang Melaksanakan Kegiatan Permainan Sirkuit Sensorik Berbasis Irama Lagu**

Pada siklus II peningkatan kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase mencapai 86,1% dengan kriteria (Berkembang Sangat Baik). Anak-anak sudah mulai menikmati kegiatan permainan sirkuit berbasis irama lagu, mereka sudah dapat mengikuti permainan dengan mengikuti setiap ketukan irama lagu yang dimainkan. Mereka sudah mulai percaya diri dan terlibat aktif dalam kegiatan, dari mulai kegiatan permainan awal hingga akhir. Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa semua indikator kecerdasan kinestetik anak telah mencapai target keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya. oleh karena itu, penelitian dihentikan sampai pada pelaksanaan siklus II.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sirkuit sensorik berbasis irama lagu dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, terutama dalam hal keseimbangan tubuh dan koordinasi gerakan. Sebelum diberi kegiatan, banyak anak belum mampu melakukan gerakan seperti melompat, meniti, atau menangkap bola dengan baik. Hal ini karena kegiatan di kelas sebelumnya lebih fokus pada kemampuan kognitif, bukan gerak tubuh. Setelah dilakukan kegiatan permainan sirkuit yang diiringi lagu, kemampuan gerak anak mulai meningkat. Pada tahap awal (pra-siklus), rata-rata anak masih dalam kategori mulai berkembang dengan capaian 41,6%. Setelah dilakukan kegiatan pada siklus I, meningkat menjadi 72,9%. Dan pada siklus II, meningkat lagi menjadi 86,1%, yang

menunjukkan anak sudah dalam kategori berkembang sangat baik. Guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Guru mampu membuat kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dengan demikian, permainan sirkuit yang disertai lagu bisa menjadi cara yang efektif dan menyenangkan untuk membantu perkembangan fisik anak, khususnya dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik mereka.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Berliana, D., & Atikah, C. (2023). Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1108–1117. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>
- Fajar, Y. W., & Ratnasari, E. (n.d.). Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *gautama,+12+JISD+Vol.+4.+No.2+Imelda+229-240*. (n.d.).
- Istifadah, (2022). *Seni Musik Untuk Anak Usia Dini*. Penerbit Lintas Nalar, CV
- Millati dan Ari Hestaliana, I. R., An-Nur Nangro Aceh, S., & Lamgugop Desa Lamgugob Banda Aceh, J. T. (2021). *Genta Mulia Kompetensi Pedagogik Guru Di Paud*. 1.
- Muarifah Ngewa, H., Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, P., & Bone Jl HOSCokroaminoto Watampone, I. (n.d.). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Gerak Dan Lagu (Penelitian Tindakan di Kelompok B TK Pertiwi No.1 Uloe, Kecamatan Dua Boccoe, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, Tahun 2016). <http://content.ebscohost.com/>
- Naimah, K., Tinggi, S., Islam, A., Ulama, N., Stainu, (, & Madiun, ). (2019). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Makan Bersama Di Sekolah. *Jurnal Studi Agama*, 7(1).
- Nainggolan, Diniyati dan Febriyanto, (2024) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 8)
- Nurliana, S., & Ali, M. (n.d.). Strategi Guru Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Sari Pontianak.
- Paud, D. I., Kirana, T., Tamalate, K., & Makassar, K. (n.d.). *Skripsi Strategi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Tari Kijang di TK IT Al-Wasiilah (Vol. 4).
- Purba, Juliana, Sitopu, yuniwati dan Masrul. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas*, Penerbit Yayasan Kita Menulis
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. (n.d.). Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Rismawati, R., & Paais, R. L. (2024). Strategi Penerapan Multiple Intelligences pada Pembelajaran di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1015–1023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6293>
- Sahara, A., Hidayat, R., & Mentari, E. G. (n.d.). Peran Orangtua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.
- Sugiyono - *Kualitatif, Kuantitatif, R&D* (2019) . penerbit Alfabet Bandung.
- Sulastri, N. (2021). *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Di Tk Hip Hop Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Suryana, E., & Zuhijrah, dan. (2025). Perkembangan Masa Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan Islam. 6(1), 887–897. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1274>
- Sumarsono, inganah, iswatiningsih dan husamah, (2020) *Belajar dan Pembelajaran Di era Milenial*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang
- Syarifah. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *Jurnal Ilmiah Sustainable*, 2, 154–157.
- Tanjung, P. S., Izzati, & Hartati, S. (2020). Pengaruh Pola Komunikasi Verbal Orang Tua Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3380–3386. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/854/777/1698>