



## **Analisis Sistem Pembelajaran Pak Kasur : Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini**

**Aulia Robiah Adawiah<sup>1</sup>, Esya Anesty Mashudi<sup>2</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail Korespondensi: [aularobiaha@gmail.com](mailto:aularobiaha@gmail.com)



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>Motor Development, Intelligence, Kinesthetics</i>	<i>Kinesthetic intelligence is the ability in a child to move all the limbs well, very important to develop in early childhood. It also involves the child's balance in coordinating the mind and body. A development of kinesthetic intelligence in children can also ensure that they can perform daily activities smoothly. This research is a case study. The approach used is a qualitative approach which involves analysing the results in the stage of one case to understand a phenomenon that is concerned well. And the data obtained is in the form of secondary data where the data is obtained from several related sources and focuses on the researcher's title. From the results of this study it can be seen that there are many different ways of applying or stages of the learning system to develop kinesthetic intelligence in early childhood. And the learning system from Mr Kasur is also very interesting to be applied in the educational environment to adjust the appropriate circumstances.</i>

<b>Kata kunci:</b>	<b>Abstrak</b>
<i>Perkembangan Motorik, Kecerdasan, Kinestetik</i>	<i>Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan dalam diri anak untuk menggerakkan seluruh anggota tubuh dengan baik, sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hal ini juga melibatkan keseimbangan anak dalam mengkoordinasikan pikiran dan tubuh. Suatu pengembangan kecerdasan kinestetik yang ada pada anak juga dapat memastikan bahwa mereka bisa melakukan aktivitas sehari-hari dengan lancar. Penelitian ini termasuk kedalam studi kasus (case study). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang</i>

	dimana melibatkan hasil analisis dalam tahapan satu kasus memahami sebuah fenomena yang bersangkutan dengan baik. Dan data yang didapat berbentuk data sekunder dimana data tersebut diperoleh dari beberapa narasumber terkait dan terfokus pada judul peneliti. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa banyak berbagai cara penerapan atau tahapan dari sistem pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Dan sistem pembelajaran dari Pak Kasur juga sangat menarik bisa diterapkan di lingkungan pendidikan menyesuaikan keadaan yang sesuai.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## I. PENDAHULUAN

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang bersifat majemuk, dimana sebuah konsep yang muncul dari sebuah karya tentang kinerja kognitif (Achkovska Leshkovska & Miovska Spaseva, 2016; Kezia et al., 2020; Syarifah, 2019). Menurut Howard, terdapat beberapa jenis kecerdasan majemuk, salah satunya adalah kecerdasan kinestetik. Pengertian kecerdasan kinestetik itu sendiri adalah sebuah kemampuan yang menggunakan seluruh tubuh dan gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan emosi. Kecerdasan kinestetik juga biasanya cepat dalam melakukan aktivitas fisik baik kasar maupun halus yang bisa dengan mudah dipelajari oleh anak.

Menurut *Public School Review*, anak yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung dalam mengungkapkan pikirannya dalam bekerja dan lebih efektif ketika melakukan aktivitas fisik. Menurut beberapa ahli dalam bidang ini, menjelaskan bahwa semua anak cenderung menunjukkan gaya belajar tertentu. Misalnya, beberapa siswa merupakan pembelajar auditori yang belajar paling baik dari instruksi audio atau perintah verbal, sementara siswa lainnya mendapat manfaat terbesar dari gambar, diagram, atau bentuk struktur berbasis visual lainnya. Menurut Pusat Pendidikan Kinestetik (CKE), anak-anak yang menunjukkan tanda-tanda kebutuhan kinestetik yang kuat sering kali mendapat manfaat dari aktivitas belajar yang dinamis (Halim, 2018; Sit, 2022; Widayati, 2018; Yuniati, R., & Andriani, 2017).

Terdapat beberapa tipe belajar atau gaya belajar yang mengacu pada kecenderungan seseorang untuk memperoleh, mengatur, dan mengelola informasi. Pembelajar kinestetik cenderung menyerap informasi melalui gerakan fisik dan latihan langsung. Untuk menangkap dan memahami informasi, pembelajar kinestetik harus berinteraksi langsung dengan informasi terkait dan mengambil tindakan tersebut. Untuk membantu anak mencapai potensinya, guru dan orang tua harus menggali dan mengembangkan kelebihan anak serta berusaha memperbaiki beberapa kelemahannya (Andrianie et al., 2019; Diana Putri Amalia. M et al., 2022; Restian & Alifatussa'dah, 2019a).

Peran orang tua sangat memiliki perannya sendiri dalam perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak. Semisal kesibukan orang tua, terutama dalam menangani anak dengan menggunakan ponsel yang diberikan untuk anak dapat menjadi faktor yang bisa memperlambat perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Maka dari itu, penting untuk mengenalkan anak pada permainan aktif/edukatif dan menarik di luar ruangan sebagai alternatif untuk mengatasi dampak negatif dari aktivitas pasif (Andriyani et al., 2022; Khasanah & Prasetyo, 2022; Restian & Alifatussa'dah, 2019b; Susanti & Jumiatin, 2022).

Tujuan pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini ini melibatkan perkembangan dalam keterampilan motorik dan pemahaman mereka terhadap dunia melalui gerakan fisik. Pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang perkembangan fisik dan kognitif anak serta dapat membantu anak dalam mengenali, mengendalikan, serta menggunakan tubuh mereka dengan efektif. Sebagaimana diketahui tumbuh kembang anak mempunyai pengaruh yang besar terhadap kecerdasan moral dan kecerdasan lainnya dalam tumbuh kembang anak (Baru, 2022; Kumala et al., 2022; Mayar & Putri, 2021; Minasadiyah et al., 2023).

Dalam analisis ini penulis fokus membahas gaya belajar Pak Kasur dalam kaitannya dengan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Meskipun pembelajaran ini sekarang sudah umum di sekolah lain, namun penulis mengetahui beberapa penerapan menarik dalam menerapkan metode pengajaran kasur ini kepada siswa. Misalnya saja menggunakan pedagogi paket kasur untuk

mempelajari kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Ketika seseorang memiliki kecerdasan kinestetik, ia cenderung memiliki emosi yang kuat dan kesadaran yang mendalam terhadap gerakan tubuh, mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan postur fisik lainnya, serta mampu melakukan tugas dan juga dapat melakukan (Lina Amelia, 2015; Sari et al., 2019; Sartika et al., 2023).

Pembelajaran kinestetik pada anak usai dini dengan metode Pak Kasur meliputi pengenalan warna, bentuk, angka, dan situasi. Media pembelajaran yang ada juga meliputi contoh, gambar, dan aktivitas fisik seperti menyentuh badan memegang benda. Pak Kasur merupakan seorang guru, seniman dan atlet yang kreatif. Pak Kasur juga dikenal memiliki gaya hidup yang sederhana dan menggunakan bahan-bahan sederhana untuk di gunakan kembali sebagai alat peraga. Pendadogi Pak Kasur memaduka prinsip dari berbagai pakar pendidikan dan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, santai, dan penuh kepedulian.

Pendekatan yang menyenangkan dianggap sebagai unsur pertama dalam mengenalkan anak pada dunia belajar dan bertujuan untuk mengembangkan anak yang mandiri, mampu bebas berekspresi, dan berprestasi. Menurut peneliti, pelaksanaan pembelajaran ala Pak Kasur ini berbeda dengan beberapa lembaga pendidik lainnya, dan dalam pengajaran beliau memiliki sistem pengelompokkan dalam pembelajaran yang dimana kelompok tersebut dikelompokkan berdasarkan usia anak dan dapat mempermudah guru dalam membagi metode pengajarannya.

## **II. METODE**

Penelitian ini termasuk kedalam studi kasus (case study). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang dimana melibatkan hasil analisis ke dalam tahapan satu kasus atau beberapa kasus untuk memahami sebuah fenomena yang bersangkutan dengan baik. Dan data yang didapat berbentuk data sekunder dimana data tersebut diperoleh dari dokumen-dokumen terkait dan fokus pada judul peneliti. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui berbagai jenis pembelajaran yang sudah menjadi ciri khas suatu sekolah ataupun lembaga pendidikan tertentu. Meski pembelajaran yang diterapkan pada setiap lembaga

berbeda ataupun cara pengarangannya juga beda tetapi memiliki satu tujuan yang sama yaitu mencerdaskan penerus generasi bangsa yang cerdas.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebagaimana kita ketahui, sistem pembelajaran yang baik mempunyai tujuan, yaitu berupa sistem pembelajaran yang dipersiapkan dan dibentuk sebelum tanggal pelaksanaannya, atau yang biasa disebut dengan rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar bila disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Dinia Rahmadani & Dewi Kusumastuti, 2022; Ratnaningsih & Dwi Febriati, 2023; Yeni & Anggraini, 2020). Pembelajaran juga terdiri dari dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Sistem belajar sendiri terdiri dari beberapa penjelasan sebagai berikut :

1. Belajar mengacu pada apa yang dilakukan seseorang sebagai subjek pengajaran. Pelajaran merupakan suatu kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan. artinya berhasil tidaknya mencapai tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah dan keluarga.
2. Pembelajaran menyebabkan perubahan (dalam arti sebuah perubahan baik perilaku yang aktual ataupun potensial)
3. Pembelajaran kuantitatif (dalam kuantitas) merupakan sebuah kegiatan melengkapi atau mengembangkan keterampilan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya.

Pembelajaran dengan sistem dari Pak Kasur dalam hal ini dapat dilihat dari segi banyaknya konten yang dikuasai oleh anak. Gaya pembelajaran Pak Kasur mempunyai sejumlah angka pertemuan yang efektif untuk dilakukan pembelajaran. Terdapat 72 pertemuan yang diadakan selama total 9 bulan dalam satu tahun ajaran. Penghitungan jumlah hari didasarkan pada jadwal sebagai berikut :

1. Sekolah biasanya menyelenggarakan berbagai acara dan program pada hari pembelajaran. Contoh : rekreasi, seminar, kartinian, dll.
2. Adanyaa jadwal libur sekolah tersendiri ataupun sesuai dengan kalender akademik.

3. Terdapat hari-hari besar seperti perayaan besar dan kecil berkaitan dengan keagamaan peserta didik atau lainnya.
4. Perayaan ulang tahun anak diluar dugaan sehingga menjadi penghambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui latihan, membaca, mendengarkan, dan mengamati. Mengajar, sebaliknya adalah sebuah kegiatan dalam memberi pelajaran atau petunjuk kepada orang lain. Dalam konteks pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses ini meliputi pengajaran, pembelajaran, dan penilaian yang dilakukan secara terencana dan terstruktur.

Pengertian kegiatan pembelajaran menurut para ahli dikemukakan ke dalam beberapa definisi kegiatan dan pembelajaran yang berbeda. Berikut adalah pengertian mengenai kegiatan pembelajaran menurut para ahli :

1. Kegiatan belajar adalah suatu proses mental yang melibatkan interaksi siswa dengan lingkungannya. Seperti pembelajaran mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari (Suharshimi Alikunt).
2. Kegiatan belajar merupakan sebuah pertukaran antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari, yang merupakan suatu proses interaksi (Ali Mustadi).
3. Kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan anak muris yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal melalui pembelajaran yang terencana, terstruktur, dan menyatakan ada (Jamala dan Zain).
4. Kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan interaksi siswa dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, dikatakan sebuah proses (Sugiyono).

Program kegiatan pembelajaran edukatif Pak Kasur terbagi dalam tiga tahap. Penjelasannya dapat dilihat disini:

1. Tahap Pertama: Tahap Pengenalan, Investigasi, Orientasi
  - a. Lingkungan: Orang Tua, Sekolah, Guru
  - b. Terutama berkaitan dengan motorik kasar dan ekspresi Pembelajaran di luar kelas dengan menggunakan materi
2. Tahap Kedua: Tingkat Perkembangan
  - a. Penyediaan materi pendidikan di luar dan di dalam kelas
  - b. Bentuk fisik meliputi keterampilan motorik kasar dan halus
3. Tahap Ketiga: Peningkatan Tingkat Bermain dan Belajar
  - a. Materi diberikan di luar dan di dalam kelas.

Selain program, kajian Pak Kasur ini juga menghadirkan berbagai materi pembelajaran, berikut penjelasannya:



1. Selain bermain, anak juga mengalami pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menyenangkan.
2. Kecerdasan, anak akan terlatih untuk mengetahui hal-hal baru dan meningkatkan kecerdasannya agar tidak ketinggalan dalam belajar.
3. Pengetahuan umum, anak mempelajari hal-hal umum yang dapat dimengerti dan mudah dipahaminya selama belajar.
4. Motorik halus, anak melatih motorik halusnya sambil belajar.
5. Lagu, anak dapat menyanyikan lagu kesukaannya.
6. Menari, anak dapat menggambar dan mengekspresikan ekspresi wajahnya serta bergerak bebas sesuai keinginannya sambil menari.
7. Puisi memungkinkan anak mengungkapkan pendapatnya sambil belajar.
8. Dongeng, apabila guru menceritakan dongeng yang mengandung pembelajaran yang baik bagi anak, maka anak dapat mempunyai pemahaman yang lebih dalam dan mempelajari hal-hal baru.

Dari pembahasan diatas, kecerdasan kinestetik untuk anak yang diterapkan dalam pembelajaran menggunakan materi pembelajaran sesuai dengan tahapan ala Pak Kasur dapat dilihat pada tabel penjelasan dibawah ini :

**Tabel 1.** Materi pembelajaran sesuai dengan tahapan

No.	Tahap I (3 Bulan Pertama Tahap Orientasi/masa )	Tahap II (3 Bulan Kedua Tahap Pengembangan)	Tahap III (3 Bulan Ketiga Tahap Penyempurnaan)
1.	Kisi-Kisi Bermain		
	Mengenal Warna : 1) Botol warna 2) Bangku warna Penjelasan : Anak belajar mengenal warna melalui objek seperti botol, bangku, dan lain-lain.  Simpai : 1) Loncat keluar dan masuk 2) Loncat buka, tutup	a. Mengenal Warna : 1) 4 warna dengan nyanyi 2) Lomba dengan bendera botol 3) Lomba dengan bangku warna Penjelasan : Anak mulai lebih mengenal warna dan memfokuskan 1 jenis warna sesuai dengan benda yang menjadi tujuannya.  b. Simpai : 1) Dengan egat-egot 2) Engklek – Dua tutup, dua buka	a. Mengenal Warna : 1) 12 warna dengan nyanyi 2) Lomba dengan kursi warna Penjelasan : Anak mulai terbiasa menyanyikan lagu tentang warna dan mulai mengenal warna  b. Simpai : 1) Sate, Sapi, Sapu
2.	Kecerdasan		
	a. Dengan jari menghitung sampai tiga (diiringi lagu “satu-satu, aku sayang ibu”)	a. Dengan jari menghitung sampai lima (5) b. Memukul benda sampai lima	a. Menghitung jari smpai lima dan dikembangkan

**Keterlibatan Peran Ayah Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**  
Firda Faradillah\*

	<p>b. Memukul : dung, dung, dung, sampai tiga kali (mencubit 1 dung, dung)</p> <p>c. Melompat : 1-3 (berbelanja)</p> <p>d. Kaki : Kaki saya dua Kaki bebek dua Kaki ikan ...?</p> <p>e. Roda : sepeda, bemo, becak, dan mobil (menjumlah)</p>	<p>c. Melompat : 1-5</p> <p>d. Kaki binatang</p> <p>e. Roda kendaraan</p>	<p>b. Memukul benda sampai lima dan dikembangkan</p> <p>c. Berbelanja dengan perintah atau kartu</p> <p>d. Binatang/kendaraan dengan cepat</p>
3.	Pengetahuan Umum		
	<p>a. Makanan dan minuman</p> <p>b. Binatang peliharaan (dirumah)</p> <p>c. Buah-buahan</p> <p>d. pakaian</p>	<p>a. Makanan + Sayuran</p> <p>b. Rasa</p> <p>c. Lawan kata : siang dan malam</p>	<p>a. Makanan + Sayuran + Minuman (sebutkan nama-nama makanan/sayuran/minuman)</p> <p>b. Pengemudi kendaraan (bermain peran sebagai pengemudi kendaraan)</p> <p>c. Macam-macam rasa : manis, asin, pedas, dan pahit</p>
4.	Motorik Halus		
	<p>a. Mewarnai gambar : Bendera</p> <p>b. Melengkapi gambar : balon</p> <p>c. Melipat : membuat buku</p>	<p>a. Mewarnai gambar</p> <p>b. Menulis buku kotak</p> <p>c. Melipat : melipat sapu tangan</p>	<p>a. Mewarnai gambar</p> <p>b. Menulis buku kotak :  </p> <p>c. Melipat : membuat bunga</p>
5.	Menyanyi		
	<p>a. Sekolah Mini (Rabu dan Sabtu)</p>	<p>a. Kucingku Belang Tiga</p> <p>b. Dua Mata Saya</p>	<p>a. Tari bangku</p> <p>b. Kebunku</p>

	b. Siapa Dapat Berbaris c. Benderaku d. Aku Pandai Menggambar e. Siapa Punya Baju Baru f. Adik Dapat Menari	c. Tanganku Ada Dua d. Bebekku/Suara Bebek e. Rasa>Nama-nama Rasa f. Banyak Kawan g. Tok...Tok...Tok h. Buah Apa Itu i. Kelinciku	c. Neng, neng, neng d. Kembang Api e. Adik Berhias Sendiri f. Kakek g. Jes – jes – jes h. Selamat Tinggal Ibu Guru i. Minum obat
6.	Menari		
	a. Senam b. Naik Sepeda c. Lihat Adik Menari d. Siapa Punya Baju Baru	a. Tari bangku b. Tanganku Ada Dua	a. Tari Kelinci b. Kreasi untuk Pesta Akhir Tahun
7.	Syair		
	Buah manggis, tomat, wortel	Buah manggis, dan buah tomat	Kreasi guru (dengan catatan hanya 4 bait)
8.	Dongeng/Cerita		
	Boneka dengan tokoh : Bapak, Ibu, dan Anak	Boneka dengan tokoh : Bapak, Ibu, Anak, Kakek, Nenek, dan Binatang	Boneka dengan tokoh : Bapak, Ibu, Anak, Kakek, Nenek, Adik, Kakak, Ibu guru, Binatang, dan orang jahat

## **SIMPULAN**

Kecerdasan kinestetik melibatkan pengguna tubuh untuk mengungkapkan ide, memanipulasi objek, serta mengekspresikan perasaan. Anak usia dini kadang mengalami keterlambatan dalam kecerdasan kinestetik, perlunya pelatihan dan beberapa permainan yang digabungkan dalam pembelajaran yang menyertakan aktivitas fisik supaya dapat membantu perkembangan anak. Selain itu peran orang tua juga penting dengan melibatkan atau memberikan kesibukan terhadap orang tua dalam mempengaruhi pembelajaran anak dengan cara mereka sendiri dalam kecerdasan kinestetik yang bisa menjadi hal positif.

Dibutuhkan alat permainan aktif dan edukatif di luar ataupun dalam ruangan sebagai alternatif untuk mengatasi dampak negatif dari aktivitas pasif. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik dan pemahaman anak melalui gerakan fisik. Dengan memanfaatkan berbagai informasi dalam pengajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, serta pemahaman terhadap masalah guru dalam menganalisis pembelajaran terkait kecerdasan kinestetik anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achkovska Leshkovska, E., & Miovska Spaseva, S. (2016). John Dewey's educational theory and educational implications of Howard Gardner's multiple intelligences theory. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 4(2). <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1602057A>
- Andrianie, P. S., Yuniati, R., & Giyanti, I. (2019). Pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Multiple Intelligences (MI) di Kelurahan Mojosongo. *Abdimas Dewantara*, 2(2). <https://doi.org/10.30738/ad.v2i2.3003>
- Andriyani, W. D., Salsabilah, I., Mubarak, H. E. S., Saripudin, S., & Nurdin, D. A. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual (Kajian Studi Literasi Pada Quran Surat Luqman Ayat 16, 17, 18 dan 19). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(2). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i2.249>
- Baru, Y. R. (2022). Implementasi Kegiatan Olah Tubuh Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Ceria SKB Kota Pangkalpinang. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2392>
- Diana Putri Amalia. M, Yetti, E., & Sumadi, T. (2022). Motions and Songs to Improve Basic Literacy through Animation Videos. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(2). <https://doi.org/10.21009/jpud.162.03>

- Dinia Rahmadani, I., & Dewi Kusumastuti, N. (2022). Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Melalui Seni Tari Tradisional Anak Usia 4-6 Tahun Di Sanggar Chandra Perfoming Art School. *Universitas Hamzanwadi*, 6(01).
- Halim, F. (2018). Pelatihan Pembuatan Ape ( Alat Permainan Edukatif ) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PAUD Di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. *Variasi : Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*, 10(3).
- Kezia, L., Krismayani, O., & Manajang, T. Y. (2020). Kecerdasan Anak Usia Dini ditinjau dari Perspektif Teori Kecerdasan Howard Gardner. *OSFPREPRINTs*, 1(1).
- Khasanah, I., & Prasetyo, S. A. (2022). Kegiatan Neurokinestetik Sebagai Bentuk Persiapan Motoric dan Literacy Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2341>
- Kumala, H. S. E., Rahmania, N. U., & Purnama, S. (2022). Impelementasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Senam Irama di TK Islam Al Madina Sampangan Semarang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1).  
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13178>
- Lina Amelia. (2015). Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindegarten Watching Siaga Bencana Gempabumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh. *Visipena Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.46244/visipena.v6i2.363>
- Mayar, F., & Putri, Y. D. (2021). Kegiatan Senam Otak ( Brain Gym ) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Alang Sungkai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5(3).
- Minasadiyah, P., Widiastuti, R. Y., Tyas, M. R., Masruroh, J., & Maghfirah, V. T. (2023). Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligence Pada

- Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 10(1).  
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2045>
- Ratnaningsih, E., & Dwi Febriati, L. (2023). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Bayi Balita Melalui Pelatihan Kader Posyandu Tentang Stimulasi Brain GYM. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2590>
- Restian, A., & Alifatussa'dah, A. (2019a). Kartu Ragam Gerak Tari Pendet Berbasis 3 Bahasa sebagai Stimulasi Kinestetik Anak Tuna Grahita. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2).  
<https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10245>
- Restian, A., & Alifatussa'dah, A. (2019b). Kartu Ragam Gerak Tari Pendet Berbasis 3 Bahasa sebagai Stimulasi Kinestetik Anak Tuna Grahita. *JURNAL SATWIKA*, 3(2). <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.98-102>
- Sari, P. ari, Prasetyawati, D., & Purwadi. (2019). Senam Irama Sebagai Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun. *Seminar Nasional PAUD*.
- Sartika, I. D., Wahyuni, D., Agustini, A. 'A, Aryanti, A., Sari, L. D., & Larasati, W. E. (2023). Desain Pembelajaran Kecerdasan Kinestetik Berbasis Pendekatan Reggio Emillia pada Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2).  
<https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15640>
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1912>
- Susanti, A., & Jumiatin, D. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Tarian Tradisional Pada Kelompok B. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2).  
<https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10254>

- Syarifah, S. (2019). Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2).  
<https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>
- Widayati, T. (2018). Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(2). <https://doi.org/10.21009/jiv.1302.5>
- Yeni, I., & Anggraini, V. (2020). Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Penggunaan Lagu Di Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Yuniati, R., & Andriani, P. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Sensori Integrasi Melalui Pemberian Stimulasi Neurokinestetik pada Anak 6-8 Tahun. *Intuisi Jurnal Psikologi Ilmiah*, 9(1).