

Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Hulahoop*

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi

(STIT) Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang.

esispuspa2007@gmail.com, megacdlestari@gmail.com, ayucitra94dewi@gmail.com

Abstract

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan suatu ide. Kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan dengan berbagai metode atau dengan berbagai jenis aktivitas bermain. Salah satu yang dapat digunakan adalah aktivitas bermain hulahoop. Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang belum optimal dan perlu ditingkatkan. Anak belum bisa menjaga keseimbangan tubuh yang menyebabkan anak sering terjatuh ketika bermain bebas di halaman sekolah, anak belum mampu mengkoordinasi mata, kaki, tangan dan kepala saat bermain,. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *hulahoop*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan kinestetik anak, mengetahui proses kegiatan melalui permainan *hulahoop* pada anak, dan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan hulahoop. Adapun jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B1 di Tk Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang, semester genap tahun ajaran 2024-2025. Berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Kinestetik anak melalui permainan *hulahoop* mengalami peningkatan. Pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebesar 33%, pertemuan kedua 41%, dan pertemuan ketiga 55%. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 69%, pertemuan kedua 76% dan pertemuan 88%. Sedangkan observasi guru yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama sebesar 56%, pertemuan kedua 63%, dan pertemuan ketiga 68%. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 75%, pertemuan kedua 88%, dan pertemuan ketiga 97%. Dari Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan peningkatan siklus yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan hulahoop

Kata Kunci: *Kecerdasan Kinestetik, Permainan Hulahoop*

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

Abstract

Kinesthetic intelligence is intelligence related to the ability to use the body skillfully to express an idea. Kinesthetic intelligence can be improved with various methods or with various types of play activities. One that can be used is the activity of playing hula hoops. The kinesthetic intelligence of children aged 5-6 years at the Islamic Kindergarten of the Jihad Grand Mosque, Padang Panjang is not optimal and needs to be improved. Children have not been able to maintain body balance which causes children to often fall when playing freely in the school yard, children have not been able to coordinate their eyes, feet, hands and head while playing. Therefore, this study was conducted to improve children's kinesthetic intelligence through hula hoop games. This study aims to determine children's kinesthetic intelligence, to determine the process of activities through hula hoop games in children, and to determine the extent of the development of children's kinesthetic intelligence through hula hoop games. The type of this research is Classroom Action Research (CAR), with the research subjects being children in group B1 at the Islamic Kindergarten of the Jihad Grand Mosque, Padang Panjang, even semester of the 2024-2025 academic year. A total of 12 children, consisting of 5 girls and 7 boys. Data collection techniques in this study were observation and documentation. Children's kinesthetic through the hula hoop game increased. In cycle I, 3 meetings were held, the first meeting was 33%, the second meeting was 41%, and the third meeting was 55%. In cycle II, the first meeting was 69%, the second meeting was 76% and the meeting was 88%. While teacher observations conducted in cycle I, the first meeting was 56%, the second meeting was 63%, and the third meeting was 68%. In cycle II, the first meeting was 75%, the second meeting was 88%, and the third meeting was 97%. From the results of this study, it shows that the increase in intelligence in the cycles carried out, it can be concluded that this study has succeeded in increasing children's kinesthetic intelligence through the hula hoop game.

Keyword: *Kinesthetic Intelligence, Hula Hoop Game*

PENDAHULUAN

Pembaca Setiap anak dilahirkan dengan berbagai kecerdasan dalam dirinya, namun perbedaannya terletak tingkat kecerdasan, ada yang dominan pada tingkat kecerdasan namun rendah aspek lainnya, hal tersebut sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang diperoleh anak, bagi anak-anak khususnya anak usia dini masih mempunyai peluang yang cukup besar untuk mengembangkan dan memiliki kecerdasan, karena pada saat masa tersebut merupakan saat yang paling untuk penentuan kecerdasannya (Shafira, Et Al 2020).

Kecerdasan merupakan anugerah terbesar yang diberikan Allah kepada manusia, Allah menjadikan manusia Khalifah di muka bumi karena manusia merupakan makhluk istimewa yang memiliki akal untuk berfikir untuk dapat membedakan kebaikan dan keburukan. Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang kecerdasan yang dimiliki setiap anak yaitu dalam surat an-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur”.(Q.S An-Nahl:78). (Al-Qur'an,dep ri)

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

Kecerdasan atau intelegensi dapat dipandang sebagai kemampuan untuk belajar dari masa lalu, kecerdasan dapat pula dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai kemampuan tertentu atas aneka macam keterampilan. Menurut Sutratinah Tirtonegoro dalam buku Bety

Bea Septi *Intelegensi* adalah kecerdasan yaitu, sebuah istilah yang banyak digunakan oleh ahli psikologi, dan orang awan untuk menyatakan seseorang itu cerdas atau memiliki intelegensi tinggi apabila dia dapat dengan cepat, dan berhasil menyelesaikan soal atau tugas-tugas, dan problem yang dihadapinya.(Bety, 2012)

Kecerdasan *multiple* (*multiple intelegensi*) adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak, berikut beberapa kecerdasan anak, menurut Howard Gardner dalam buku Viarti Eminita & Arlin Astriyani antara lain: Kecerdasan Linguistik (Cerdas Bahasa), Kecerdasan Matematis-Logis (cerdas Angka), Kecerdasan Spasial-Visual (Cerdas Ruang dan Gambar), Kecerdasan Musikal (Cerdas Musik), Kecerdasan Interpersonal (Cerdas Bergaul), Kecerdasan Intrapersonal (Cerdas Diri), Kecerdasan Naturalis (Cerdas Alam), Kecerdasan Eksistensial dan Kecerdasan Kinestetik (Cerdas Olah Tubuh-Jasmani), Berdasarkan teori Gardner kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang melibatkan fisik/tubuh anak, baik motorik halus maupun motorik kasar, mereka menyukai aktivitas yang bergerak (lari, melompat, dll), suka olahraga, bongkar pasang, keterampilan dan kerajinan tangan, pandai meniru gerakan, atau perilaku orang lain.(Viatri, 2018) Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa setiap anak yang lahir sudah memiliki kecerdasan masing-masing untuk perkembangan kecerdasan tersebut orang tua sangat berperan penting untuk menstimulus kecerdasan anak tersebut.

Kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan, ketika saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan, anak yang memiliki kecerdasan kinestetik pada umumnya memiliki kontrol pada gerakan keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak, menyukai pengalaman belajar yang nyata, seperti permainan yang menggunakan fisik, olah raga dan mengerti hidup sehat, suka menyentuh, memegang atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari dan suka belajar dengan terlibat secara langsung, ingatannya kuat pada apa yang dialami atau dilihat.(Lilis. 2016) Jadi anak yang memiliki kemampuan kecerdasan kinestetik trampil dalam menggunakan anggota tubuhnya, anak cenderung aktif baik dalam kelas maupun diluar kelas yang berkaitan dengan

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan gerak tubuh dimana kemampuan ini diawali dengan terbentuknya refleks dan keterampilan motorik sederhana yang kemudian berkembang menjadi kemampuan mengontrol gerakan, kecepatan, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, fleksibilitas, dan keindahan gerak yang dilakukan baik dalam kehidupan sehari-hari.(Arrofa, 2019) Kecerdasan kinestetik cenderung berkaitan dengan permainan menggunakan fisik. Adapun permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik seperti permainan engklek, bermain bola, senam, menari, bermain hulahoop dan lainnya.

Hulahoop merupakan alat permainan berbentuk lingkaran biasanya terbuat dari plastik maupun rotan dan cara memainkannya yang populer adalah diputar pada bagian pinggang tapi karena banyak modifikasi *hulahoop* kini memiliki banyak variasi dalam memainkannya seperti melompat, melempar, dan lain-lain. Falgueras menjelaskan bahwasanya, *hulahoop* ialah olahraga menggunakan keseimbangan dan keterampilan tubuh seperti hanya aktivitas olahraga lainnya.(Nadya, 2020)

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

Hulahoop adalah benda yang berbentuk lingkaran yang dengan bahan lunak dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan di mana saja, melalui permainan *hulahoop* dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini, juga bisa melatih daya tahan anak, misalnya melompat, berjalan dan berlari agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih sejak dini. (Reni, 2019) Jadi berdasarkan penekanan tersebut bahwa permainan *hulahoop* dapat digunakan untuk membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak, dimana permainan *hulahoop* dapat menghasilkan keseimbangan tubuh, koordinasi mata, tangan dan kaki dan kelincahan.

Namun masih banyak dijumpai bahwa program kegiatan fisik atau kecerdasan kinestetik (gerak) anak usia dini seringkali terabaikan atau dilupakan orang tua, atau bahkan guru sendiri, hal ini dikarenakan di masyarakat secara umum belum memahami bahwa kegiatan fisik dalam hal program pengembangan kecerdasan kinestetik menjadi bagian terpisah dalam kehidupan anak usia dini, mereka masih beranggapan bahwa sekolah adalah lebih menekankan pada baca, tulis dan berhitung (calistung), karena tuntutan orangtua lebih menginginkan dan bangga bila memiliki prestasi pada bidang akademis dibandingkan prestasi bidang lain, hal tersebut tidak disadari bahwa berbagai aktivitas kegiatan fisik juga sangat penting sebagai dasar untuk membangun dan mencetak generasi penerus yang berkualitas harus diawali dengan kesiapan fisik dengan kecerdasan kinestetik yang baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 s/d 4 Agustus 2023, di kelas kelompok B1 sebanyak 12 anak, 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Peneliti menemukan 7 orang anak yang belum berkembang kemampuan kinestetik mereka yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak anak-anak kelompok B1 bermain di lapangan sekolah. Adapun masalah yang peneliti temukan, yaitu saat bermain anak belum bisa menjaga keseimbangan tubuh yang menyebabkan anak sering terjatuh, kemudian masalah lain yang peneliti temukan antara lain: anak belum mampu mengkoordinasi mata, kaki, tangan dan kepala saat bermain, anak belum mampu meniru gerakan yang sudah diajarkan seperti ketika senam, anak kurang aktif saat bermain, serta anak belum mampu kerjasama pada saat bermain di halaman sekolah, dan anak belum bisa menjaga keseimbangan badan ketika bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru kelas kelompok B1 yang bernama bu Dahnur, S.Pd, beliau mengatakan bahwasanya dari 12 orang anak ada 7 orang anak yang belum berkembang kecerdasan kinestetiknya, Ibu Dahnur menyatakan bahwa anak kelompok B1 memiliki karakteristik yang bermacam-macam, ada anak yang aktif bergerak namun tidak sedikit juga anak yang pendiam dan tidak bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak. Arikunto mengemukakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kemampuan anak. (Suhasini, 2006) banyak bergerak serta terlihat kurang semangat, di lihat ketika bermain di lapangan sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Hulahoop* Di TK Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang”

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan pemaparan dari siklus-siklus yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *hulahoop*. Dalam penilaian ini, peneliti langsung menjadi guru dan bekerjasama dengan guru kelas dalam melakukan penelitian terhadap pembelajaran yang berlangsung. Sebelum peneliti melakukan penelitian disiklus I peneliti akan memaparkan kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan. Pengamatan awal (pra siklus) dilaksanakan pada tanggal 4-6 Desember 2023.

Siklus pertama

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 15, 16, dan 17 Januari 2023. Pada awal penelitian peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan permainan *hulahoop* dan menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh anak selama proses kegiatan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti mengamati aktivitas yang dilakukan anak, bagaimana kemampuan kecerdasan kinestetik anak saat bermain *hulahoop*. Semua pengamatan tersebut dicatat dalam lembar evaluasi yang diisi oleh peneliti dan lembar observasi diisi oleh observer. Pada siklus pertama ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan yang masing-masing terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut

Siklus Kedua

Proses pembelajaran melalui permainan *hulahoop* pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75%, masih ada anak yang kurang memuaskan dalam kecerdasan kinestetiknya. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka dalam penelitian ini merencanakan tindakan pada siklus II. Siklus II ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu: pertemuan pertama hari Senin tanggal 22 Januari 2024, pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2024, dan pertemuan ketiga pada hari Rabu tanggal 24 Januari 2024. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, maka perlu dilakukan tindakan tambahan pada siklus II untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *hulahoop*.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *hulahoop* dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu di siklus I pertemuan ketiga 55%. Pada siklus II meningkat menjadi 88% pada pertemuan ketiga.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I sampai dengan siklus II, yaitu 56% pada pertemuan pertama menjadi 63% pada pertemuan kedua, dan 68% pada pertemuan ketiga. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 75% pada pertemuan pertama, 88% pada pertemuan kedua, dan 97% pada pertemuan ketiga.

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

Kemampuan anak dalam permainan hulahoop menandakan adanya ketertarikan anak pada saat guru menjelaskan, dan anak semakin tertarik dalam melakukannya. Dalam melakukan kegiatan, guru memberikan stimulus dan pijakan kepada anak secara terus menerus bagaimana cara bermain dalam bermain hulahoop, jumping hulahoop, melompat ke dalam hulahoop dengan pola 1-2-1-2, moving hulahoop, lingkaran hulahoop, merangkak melewati hulahoop serta estafet hulahoop. Dengan demikian, kecerdasan kinestetik anak semakin terlatih melalui permainan hulahoop.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, dapat dianalisis bahwa penerapan permainan hulahoop dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, permainan hulahoop ini sesuai digunakan dalam solusi permasalahan yang peneliti hadapi. Kecerdasan kinestetik anak dapat dilihat dari setiap pertemuan ketika anak bermain melalui permainan hulahoop. Serta mencatat dan mengumpulkan data dari evaluasi guru.

SIMPULAN

1. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan hulahoop dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu di siklus I pertemuan ketiga 55%. Pada siklus II meningkat menjadi 88% pada pertemuan
2. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I sampai dengan siklus II, yaitu 56% pada pertemuan pertama menjadi 63% pada pertemuan kedua, dan 68% pada pertemuan ketiga. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 75% pada pertemuan pertama, 88% pada pertemuan kedua, dan 97% pada pertemuan ketiga.

Kemampuan anak dalam permainan *hulahoop* menandakan adanya ketertarikan anak pada saat guru menjelaskan, dan anak semakin tertarik dalam melakukannya. Dalam melakukan kegiatan, guru memberikan stimulus dan pijakan kepada anak secara terus menerus bagaimana cara bermain dalam bermain *hulahoop*, *jumping hulahoop*, melompat ke dalam *hulahoop* dengan pola 1-2-1-2, *moving hulahoop*, lingkaran *hulahoop*, merangkak melewati hulahoop serta *estafet hulahoop*. Dengan demikian, kecerdasan kinestetik anak semakin terlatih melalui permainan *hulahoop*.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, dapat dianalisis bahwa penerapan permainan *hulahoop* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, permainan *hulahoop* ini sesuai digunakan dalam solusi permasalahan yang peneliti hadapi. Kecerdasan kinestetik anak dapat dilihat dari setiap pertemuan ketika anak bermain

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

melalui permainan *hulahoop*. Serta mencatat dan mengumpulkan data dari evaluasi guru

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta Arrofa .2019. *Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Serta Pengembangannya*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Anas Sudijono. 2009. *statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arianto. 2008. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Armstrong Thomas. 1994. *Multiple Intellingence In The Classroom*. Unied State Of America: Association For Supervision And Curriculum Devolopment
- Aslindah Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center
- Connel Diance. 2005. *Brain Based Strategies To Reach Every Learner*. USA: Scholastic Inc
- Dapertemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Semarang: CV.AL WAAH
- Diana Nirva & Mesiono. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan*. Medan: Perdana Publishing
- Dlillah M. Fa. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Eminita Viarti & Astriyani Arlin. 2018. *Persepsi Orang Tua Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak*. *Fibonacci 4 No 1*
- Fadillah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Handayani Silmi. 2020. *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hulahoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar*. Batusangkar
- Hasan M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Hasil *Observasi*. 2023. *Di TK Islam Masjid Raya Jihad Padang Panjang*: Padang Panjang
- Hasil *Wawancara* .2023. *Dengan Guru Sentra Olah Tubuh Ibu Dahnur TK Islammasjid Raya Jihad Padang Panjang*
- Hidayat Abdul Salam & Rustam Effendi. 2020. *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: CV Sarnu Untung
- Indarwati & Suttrisno. 2023. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka *Intelligences*. Jawa Tengah: Mangku Bumi

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

- Jaya Sufi, *Multiple Intelligences: Menyalami Potensi Dan Kekuatan Kecerdasan Individu*. Semarang: Tiram Media
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Kustiawan Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran anak Usia Dini*. Malang: Samuder
- Loveita Meitarani Loveita. 2019. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Tari Kreatif Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Assaid Larangan*. Jakarta
- Madyawati Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Madyawati Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Majdah Khotimatul. 2019. *Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B Di RA Al Ikhlas*. Medan
- Maspupah Ulpah. 2019. *Manajemen Pengembangan Kurikulum PAUD Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhammad Muhyi Faruq. 2007. *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Dengan Media Hula Hoop*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Mulyana Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyani Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Muqowim, Dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Ngewa*
- Herviana Muarifah. 2016. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Gerak Dan Lagu*. Sulawesi Selatan
- Novitasari. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebongreni*. Rejang Lebongreni
- Okmayanti. 2022. *Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hulahoop Di Taman Kanak-Kanak Al Quran Al-Islam Kota Sawahlunto*. Sawahlunto
- Oktavia Claury. 2019. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Tarian Tradisional Di Ra Firdaus Griya Prim*. Medan
- Prastowo Andi. 2019. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah*. Depok: Prenadamedia Group

Esis Puspa Dewi, Mega Cahya Dwi Lestari, Ayu Citra Dewi
Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan *Hulahoop*

- Putri Ikwanul. 2019. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Basketball*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan : Aceh
- R, Pice. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak lebih Dari 100 Permainan*. Jakarta: PT Indeks
- Rahmayuni Nadya & Hazizah Nur. 2020. *Penggunaan Permainan Hulahoop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Rakimahwati. 2021. *Buku Panduan Video Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Bekasi
- Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar. 2002. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sarjana Atmaja Budi & Trijono Bambang. 2010. *Pendidikan Jasmani , Olah Raga Dan Kesehatan*. Jakarta: Teguh Karya
- Subroto Joko. 2021. *Mengenal Kecerdasan Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,
- Suharsimi Arkunto. 2006. *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta: Sinar Grafik
- Sujiono. 2011 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks Permpuri Media
- Syah Muhammad Erwan & Damayanti Esti. 2023. *Mengerti Anak Usia Dini: Landasan Psikologi PAUD*. Selawesi Tengah: CV Feniks Muda Sejahtera
- Undang-Undang Sisdiknas (*Sistem Pendidikan Nasional*). 2012. Bandung: Fokus Sindo Mandiri
- Wardaniyah Izzetul. 2019. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak Senam Pinguin Dan Lagu Senam Pinguin*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Jember
- Yamin Martin dan Sanan Jamilah Sabri. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Gaung Persada
- Yuriastien Effiana. 2009. *Game Therapy Untuk Kecerdasan Bayi & Balita*, Jakarta Selatan
- Zainal Aqib Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Drama Widya