ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1760-1768
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Video Senam Ceria Berbasis Kecerdasan Kinestetik Untuk Anak Usia Dini

Sri Maya Abdullah [a]✉, Syarifah Halifah [b], Novita Ashari [c], Andi Tien Asmara Palintan
[a b c d] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video senam ceria berbasis kecerdasan kinestetik guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia, Pinrang. Metode yang digunakan adalah model Research and Development (R&D) Borg and Gall yang dilaksanakan hingga tahap ketujuh. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, lembar observasi perkembangan kinestetik anak, serta angket respons guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor 83%, ahli media 86%, dan ahli bahasa 92%, seluruhnya berkategori sangat layak. Observasi kecerdasan kinestetik anak menghasilkan rata-rata persentase 96,4% dengan kategori sangat baik, dan respons guru mencapai 84% (sangat layak). Video senam ceria terbukti efektif dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik anak pada aspek koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, dan kecepatan gerak.

Kata Kunci: *anak usia dini, kecerdasan kinestetik, media video, senam ceria*

Abstract

This study aims to develop cheerful gymnastics video media based on kinesthetic intelligence to improve gross motor skills of children aged 4–5 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia, Pinrang. The Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model was implemented up to the seventh stage. Data collection instruments included material expert, media expert, and language expert validation sheets, child kinesthetic development observation sheets, and teacher response questionnaires. Results showed that material expert validation obtained 83%, media expert 86%, and language expert 92%, all categorized as very feasible. Children's kinesthetic intelligence observations yielded an average percentage of 96.4% (very good), and teacher response reached 84% (very feasible). The cheerful gymnastics video is proven effective in stimulating children's kinesthetic intelligence across coordination, balance, agility, flexibility, and movement speed aspects.

Keywords: *cheerful gymnastics, early childhood, kinesthetic intelligence, video media*

Copyright (c) 2026 Cut Alyana Tsabita et al.
✉ Corresponding author:
E-mail address: srimayaabdullah@iainparepare.ac.id (Parepare, Indonesia)
Received 15 April 2026, Accepted 25 May 2026, Published 30 May 2026

Pendahuluan

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu dimensi penting dalam kerangka *multiple intelligences* yang dikemukakan Gardner (2020). Kecerdasan ini mencerminkan kemampuan individu untuk menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, mencakup koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan gerak (Prasetio et al., 2023). Gardner menegaskan bahwa setiap anak memiliki profil kecerdasan yang unik dan majemuk, sehingga pendidik perlu memfasilitasi pengembangan seluruh jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan kinestetik, sejak usia dini (Berliana & Atikah, 2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Kecerdasan kinestetik tidak dapat diamati secara langsung, melainkan tampak melalui cara anak berinteraksi secara fisik dengan lingkungan sekitarnya (Rahmah et al., 2025).

Pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini berkaitan erat dengan stimulasi motorik kasar yang diberikan sejak masa *golden age*. Ashari (2023) menegaskan bahwa rangsangan gerak yang tepat pada periode ini secara langsung mendukung perkembangan kognitif dan kinestetik anak. Aulia, Halifah, dkk. (2024) dalam penelitiannya di Parepare menemukan bahwa media gerak dan lagu secara signifikan meningkatkan koordinasi dan kelenturan anak kelompok A. Hasil penelitian tersebut menggarisbawahi bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur gerak, musik, dan visual dirancang secara sistematis dan berbasis teori kecerdasan sangat diperlukan dalam pembelajaran PAUD.

Senam ceria merupakan aktivitas gerak terstruktur yang diiringi musik ceria, dan telah terbukti efektif meningkatkan motorik kasar dan kecerdasan kinestetik anak usia dini (Yumaika & Ardisal, 2020). Hasibuan et al. (2020) membuktikan pengaruh signifikan senam irama terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK. Akan tetapi, efektivitas senam sangat bergantung pada variasi gerakan, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Ketika gerakan senam monoton dan tidak variatif, motivasi anak untuk terlibat aktif akan menurun dan berdampak pada terhambatnya perkembangan kinestetik (Kumala et al., 2022).

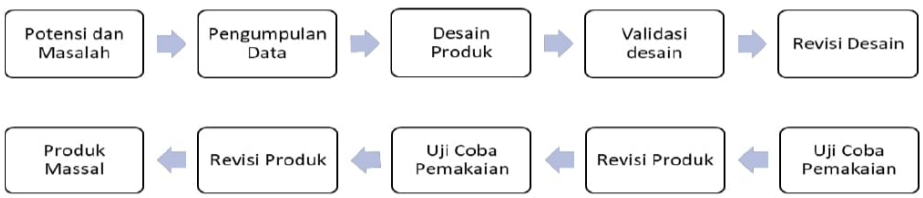
Observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia, Pinrang, menemukan bahwa kegiatan senam hanya menggunakan gerakan "tangan di putar-putar" dengan lagu yang sama sepanjang semester 1 hingga semester 2. Dari 10 anak kelompok A, ditemukan 5 anak—3 laki-laki dan 2 perempuan—yang menunjukkan perilaku pasif: tidak mengikuti gerakan sesuai irama, mengganggu teman, keluar dari barisan, tidak fokus, dan cepat bosan. Wawancara dengan guru mengungkapkan ketidakmampuan guru dalam menciptakan variasi senam baru. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan stimulasi kinestetik anak dan media yang tersedia di lapangan.

Pemanfaatan media video sebagai solusi atas permasalahan tersebut didukung oleh sejumlah penelitian. Siregar et al. (2022) menunjukkan bahwa lagu kartun dalam video senam meningkatkan konsentrasi, imajinasi, dan daya ingat anak karena musik dan gerak terbukti mendukung proses belajar gerak yang bermakna. Ashari (2023) menegaskan kontribusi media video terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian pengembangan video senam ceria yang secara spesifik mengintegrasikan teori kecerdasan kinestetik Gardner untuk anak usia 4–5 tahun masih sangat terbatas—kesenjangan inilah yang menjadi landasan penelitian ini. Tujuan penelitian adalah menghasilkan video senam ceria berbasis kecerdasan kinestetik yang layak dan efektif sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model ini mencakup sepuluh tahapan: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal (Daniel & Harland, 2018). Model ini dipilih karena menyediakan prosedur sistematis yang memandu pengembangan media dari analisis kebutuhan hingga produk akhir yang tervalidasi (Rohman et al., 2025). Mengingat keterbatasan waktu dan anggaran, penelitian dilaksanakan hingga tahap ketujuh.

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, selama kurang lebih satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh anak kelompok A yang berjumlah 10 orang berusia 4–5 tahun. Instrumen pengumpulan data terdiri atas: (1) lembar validasi berskala Likert (1–5) untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan 15 butir per validator; (2) lembar observasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang memuat 5 indikator penilaian; dan (3) angket respons guru yang terdiri atas 15 butir penilaian mencakup aspek irama, kelenturan tubuh, dan kontinuitas gerakan. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase kelayakan P = (f/N) × 100%, dengan interpretasi: 80%–100% (sangat layak), 60%–80% (layak), 40%–60% (cukup layak), 20%–40% (tidak layak), dan 0%–20% (sangat tidak layak).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model Borg and Gall (Sugiyono, 2020)

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media video senam ceria berbasis kecerdasan kinestetik untuk anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia. Berikut diuraikan hasil setiap tahap pengembangan beserta data kelayakan dan efektivitas produk.

Potensi dan Masalah

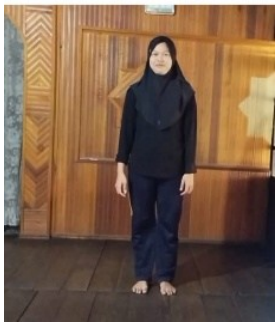
Tahap pertama dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia. Masalah yang ditemukan adalah kegiatan senam yang hanya menggunakan gerakan "tangan di putar-putar" dengan satu lagu yang tidak pernah berganti sepanjang semester 1 dan semester 2. Dari 10 anak, ditemukan 5 anak (3 laki-laki dan 2 perempuan) yang menunjukkan perilaku pasif selama senam: diam, tidak menyimak gerakan, mengganggu teman, tidak fokus, keluar dari barisan, dan kurang semangat. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa guru belum mampu menciptakan variasi senam baru. Kondisi ini merupakan kesenjangan nyata yang mendorong perlunya pengembangan media senam yang variatif, inovatif, dan berbasis teori kecerdasan kinestetik.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Kajian literatur berfokus pada teori kecerdasan kinestetik Gardner (2020), hasil penelitian Aulia, Halifah, dkk. (2024) tentang gerak dan lagu untuk kinestetik anak, serta kajian Ashari (2023) tentang media berbasis gerak dan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan sintesis data lapangan dan literatur, ditetapkan bahwa produk yang akan dikembangkan adalah video senam ceria dengan lagu *Pam Pim Pum* yang diambil dari kanal YouTube dan dimodifikasi sesuai lima indikator kecerdasan kinestetik.

Desain Produk

Desain produk menghasilkan video senam ceria berdurasi 2–3 menit format MP4 dengan tiga fase gerakan: pemanasan (*warming up*) ±5 menit, gerakan inti, dan pendinginan (*cooling down*). Produk juga dilengkapi modul ajar pendamping. Spesifikasi produk: nama senam "Senam Ceria Pam Pim Pum", musik ceria, gerakan kombinasi motorik kasar (lompat, berputar, menggerakkan tangan dan kaki kanan-kiri) yang disesuaikan karakteristik anak usia 4–5 tahun. Desain awal produk, terdiri atas video instruktur dan modul ajar, disajikan pada Gambar 2.

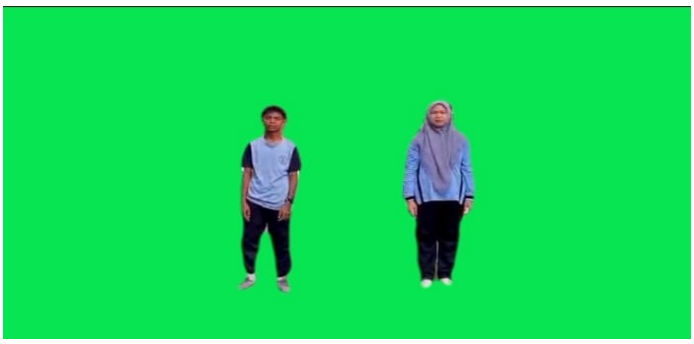


Desain Instruktur Video (Awal)



Desain Modul Ajar (Awal)

Gambar 2. Desain Awal Produk Video Senam Ceria dan Modul Ajar



Gambar 3. Tampilan Instruktur pada Sesi Perekaman Awal (Green Screen)

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Validasi Desain

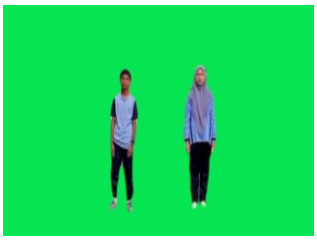
Validasi desain melibatkan tiga validator. Hj. Mutmainnah berperan sebagai ahli materi, Syarifah Halifah dan Sri Rika Amriani H. sebagai ahli media, serta Tadzkirah sebagai ahli bahasa. Validasi ahli materi mencakup 15 indikator meliputi kesesuaian materi dengan perkembangan anak, ketepatan dengan kondisi anak, kesesuaian dengan kecerdasan kinestetik, kesesuaian dengan jasmani dan kesehatan anak, kemampuan media dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik, nilai inovasi pembelajaran, kesesuaian dengan aspek perkembangan lainnya, kemampuan media menjaga kebugaran, kemampuan mengasah keterampilan, kejelasan bahasa, kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, kemudahan menghafal gerakan, dan daya tarik visual. Berdasarkan penilaian seluruh indikator tersebut, validasi ahli materi memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli media mencakup 4 aspek: kualitas media (5 butir), penggunaan bahasa dalam media (5 butir), kualitas audio dan teks (5 butir), dan tata letak media (layout) (5 butir). Secara keseluruhan, validasi ahli media menghasilkan persentase 86% dengan kategori sangat layak. Capaian ini mencerminkan bahwa kualitas visual, audio, dan tata letak video telah memenuhi standar media pembelajaran PAUD yang menarik dan fungsional. Validasi ahli bahasa mencakup 5 indikator: kemudahan pemahaman bahasa, kesesuaian bahasa dengan gerakan, sifat komunikatif dan interaktif bahasa, kesesuaian dengan kaidah EYD, dan kemudahan lirik untuk dihafal anak. Validasi ahli bahasa menghasilkan persentase 92% dengan kategori sangat layak—nilai tertinggi di antara ketiga validator, yang menunjukkan bahwa bahasa dan lirik dalam video sangat mudah dipahami dan dihafal oleh anak usia 4–5 tahun. Pratama & Saputra (2025) menyatakan bahwa anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika mendapatkan senam dengan gerakan dan lagu yang baru dan menarik, yang sejalan dengan respons positif anak dalam penelitian ini.

Revisi Desain

Berdasarkan masukan para validator, revisi desain difokuskan pada penggantian latar belakang video dari *green screen* polos menjadi latar animasi alam yang cerah dan ceria, serta penyempurnaan ekspresi dan tampilan instruktur agar lebih atraktif. Modul ajar juga direvisi dengan penambahan ilustrasi anak yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tabel 1 menyajikan perbandingan tampilan produk sebelum dan sesudah revisi.

Tabel 1. Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 *Background green screen polos*	 *Background animasi alam yang ceria*
 *Instruktur sebelum revisi visual*	 *Instruktur sesudah revisi dengan latar animasi*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 *Modul Ajar sebelum revisi*	 *Modul Ajar sesudah revisi*

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada 10 anak kelompok A berusia 4–5 tahun. Pengamatan langsung menggunakan lembar observasi dengan 5 indikator kecerdasan kinestetik, masing-masing dinilai pada skala 1–4 sehingga skor maksimal per indikator adalah 40 (10 anak × 4). Tabel 2 menyajikan hasil observasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak, dan Tabel 3 menyajikan nilai N-Gain ternormalisasi per aspek kinestetik.

Tabel 2. Hasil Observasi Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak

No	Indikator Perkembangan Kinestetik	∑ Nilai	Skor Maks	Persentase
1	Anak mampu menggabungkan gerakan tubuh (koordinasi)	38	40	95%
2	Anak mampu melakukan gerakan ke kiri dan ke kanan (keseimbangan)	40	40	100%
3	Anak mampu melakukan gerakan tubuh dengan cepat dan tepat (ketangkasan)	37	40	92%
4	Anak mampu melakukan gerakan dengan lentur (kelenturan)	40	40	100%
5	Anak bergerak begitu cepat dan juga sebaliknya (kecepatan)	38	40	95%
	Rata-rata	**38,6**	**40**	**96,4%**
	Kategori			**Sangat Baik**

Tabel 3. Hasil N-Gain Ternormalisasi per Aspek Kecerdasan Kinestetik

No	Aspek Kinestetik	∑ Pre (Maks 40)	∑ Post (Maks 40)	Skor Maks	Gain	N-Gain	Kategori
1	Koordinasi gerak tubuh	19	38	40	19	0,90	Tinggi
2	Keseimbangan gerak kiri-kanan	18	40	40	22	1,00	Tinggi
3	Ketangkasan gerak tubuh	18	37	40	19	0,86	Tinggi
4	Kelenturan tubuh	19	40	40	21	1,00	Tinggi
5	Kecepatan gerak	19	38	40	19	0,90	Tinggi
	Rata-rata	**18,6**	**38,6**	**40**	**20**	**0,93**	**Tinggi**

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator kecerdasan kinestetik mencapai persentase di atas 90%, dengan rata-rata 96,4% yang berkategori sangat baik. Capaian sempurna (100%) diperoleh pada aspek keseimbangan (∑40) dan kelenturan (∑40), yang menunjukkan bahwa seluruh 10 anak mampu melakukan gerakan kiri-kanan dan gerakan lentur dengan sangat baik. Aspek ketangkasan memperoleh persentase terendah yaitu 92% (∑37), namun tetap berada dalam kategori sangat baik. Secara individual, terdapat 7 anak (FS, GS, PT, FT, MT, MA, AH) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak (AN, MF, AR) mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai N-Gain ternormalisasi seluruh aspek berada dalam kategori tinggi ($g > 0,70$), dengan rata-rata N-Gain 0,93. Nilai N-Gain tertinggi diperoleh pada aspek keseimbangan dan kelenturan (masing-masing 1,00), yang menandakan peningkatan maksimal dari kondisi awal ke kondisi akhir. Nilai N-Gain terendah pada aspek ketangkasan (0,86) tetap termasuk kategori tinggi. Capaian ini secara

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

kuantitatif membuktikan efektivitas video senam ceria dalam meningkatkan seluruh dimensi kecerdasan kinestetik anak.

Revisi Produk dan Respons Guru

Revisi produk pada tahap ketujuh dilakukan berdasarkan masukan dari guru melalui angket respons yang mencakup 15 butir pada tiga aspek. Tabel 4 menyajikan hasil angket respons guru secara rinci.

Tabel 4. Hasil Angket Respons Guru terhadap Video Senam Ceria

No	Aspek	Indikator	Skor	Maks	Persentase
1	Irama	Kesesuaian irama musik dengan gerakan senam	5	5	100%
2		Ketepatan tempo musik dengan kemampuan gerak anak	5	5	100%
3		Variasi irama yang menarik dan tidak membosankan	4	5	80%
4		Kemudahan anak mengikuti irama musik	5	5	100%
5		Motivasi bergerak yang ditimbulkan oleh musik	4	5	80%
		Subtotal Irama	**23**	**25**	**93%**
6	Kelenturan Tubuh	Variasi gerakan yang melatih kelenturan sendi	3	5	60%
7		Kesesuaian intensitas kelenturan dengan usia anak	4	5	80%
8		Peluang anak memodifikasi gerakan kelenturan	3	5	60%
9		Kemudahan melakukan gerakan kelenturan	4	5	80%
10		Keamanan gerakan kelenturan untuk anak	4	5	80%
		Subtotal Kelenturan	**18**	**25**	**73%**
11	Kontinuitas Gerakan	Urutan gerakan yang logis dan berkesinambungan	4	5	80%
12		Transisi antar fase yang halus dan mudah diikuti	5	5	100%
13		Kemudahan anak mengingat urutan gerakan	4	5	80%
14		Konsistensi gerakan dari awal hingga akhir	5	5	100%
15		Manfaat nyata bagi kecerdasan kinestetik anak	4	5	80%
		Subtotal Kontinuitas	**22**	**25**	**88%**
	TOTAL / RATA-RATA		**63**	**75**	**84% (Sangat Layak)**

Berdasarkan Tabel 4, total skor respons guru mencapai 63 dari 75 (84%) dengan kategori sangat layak. Aspek irama memperoleh skor tertinggi (23/25 = 93%), menunjukkan bahwa pemilihan musik ceria dengan tempo yang sesuai sangat berhasil memotivasi gerak anak. Aspek kontinuitas gerakan memperoleh skor 22/25 (88%), mencerminkan bahwa urutan gerakan tiga fase yang dirancang—pemanasan, inti, pendinginan—dirasakan guru sebagai alur yang logis dan mudah diikuti anak. Aspek kelenturan memperoleh skor terendah, yaitu 18/25 (73%), masih dalam kategori layak, namun mengindikasikan perlunya penambahan variasi gerakan kelenturan dan peluang anak untuk memodifikasi gerakan pada pengembangan berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil validasi tiga ahli secara konsisten menunjukkan kategori sangat layak: ahli materi 83%, ahli media 86%, dan ahli bahasa 92%. Capaian ini mengonfirmasi bahwa video senam ceria yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari tiga dimensi yang dipersyaratkan dalam pengembangan media PAUD. Validasi ahli materi membuktikan kesesuaian konten dengan lima indikator kecerdasan kinestetik Gardner (2020) meliputi koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, dan kecepatan. Hal ini sejalan dengan temuan Aulia, Halifah, dkk. (2024) yang menegaskan bahwa media kinestetik yang efektif harus dirancang berdasarkan indikator kecerdasan kinestetik yang terukur dan sesuai tahap perkembangan anak usia dini. Validasi ahli media (86%) menguatkan temuan Rohman et al. (2025) bahwa kualitas visual dan audio pada media interaktif berbasis ICT secara signifikan memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar gerak anak. Capaian tertinggi pada validasi ahli bahasa (92%) sesuai dengan prinsip yang dikemukakan Norita (2021) bahwa media PAUD memerlukan bahasa yang komunikatif, interaktif, dan mudah dihafal anak agar dapat memandu gerakan secara efektif.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Hasil observasi kecerdasan kinestetik anak mencapai rata-rata 96,4% (kategori sangat baik) dengan N-Gain rata-rata 0,93 (kategori tinggi). Nilai N-Gain tertinggi pada aspek keseimbangan dan kelenturan (masing-masing 1,00) membuktikan bahwa desain tiga fase gerakan—khususnya fase pemanasan yang menekankan peregangan dan gerakan kiri-kanan—sangat efektif untuk kedua aspek ini. Ashari (2023) menegaskan bahwa media berbasis gerak ritmis yang diterapkan secara sistematis mampu menghasilkan perubahan perilaku motorik yang terukur pada anak usia dini. Hasil ini juga selaras dengan Hasibuan et al. (2020) yang membuktikan bahwa senam irama berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan kinestetik anak, khususnya pada kemampuan koordinasi dan keseimbangan. Sementara itu, N-Gain aspek ketangkasan (0,86) yang sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lain dapat dijelaskan melalui karakteristik ketangkasan sebagai aspek kinestetik yang membutuhkan waktu latihan lebih panjang untuk mencapai kemahiran (Prasetio et al., 2023).

Perbedaan capaian antara 7 anak BSB dan 3 anak BSH (AN, MF, AR) tidak mengurangi efektivitas media, melainkan mencerminkan variasi kemampuan awal anak. Manurung & Aprial (2025) menjelaskan bahwa pelaksanaan senam sehat gembira memberikan dampak positif yang berbeda-beda pada setiap anak bergantung pada kesiapan awal dan intensitas keterlibatannya, namun secara keseluruhan seluruh anak menunjukkan peningkatan kinerja kinestetik yang nyata. Hermawan et al. (2024) menambahkan bahwa aktivitas fisik senam ceria membantu anak menjadi lebih terampil, kreatif, dan aktif dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dampaknya melampaui aspek kinestetik semata. Kuswanto & Indriani (2025) juga membuktikan bahwa pengenalan gerakan senam secara bertahap melalui media audio-visual meningkatkan koordinasi dan fleksibilitas anak secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Respons guru mencapai 84% (sangat layak) dengan aspek irama tertinggi (93%) dan aspek kelenturan terendah (73%). Temuan ini mengkonfirmasi pernyataan Norita (2021) bahwa media pembelajaran yang dinilai sangat praktis oleh guru berkontribusi pada konsistensi implementasi di kelas. Aspek irama yang mendapat nilai tertinggi sejalan dengan Kumala et al. (2022) yang menyatakan bahwa musik ceria dengan tempo yang tepat merupakan faktor utama yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam senam irama. Nurjani & Tini (2024) juga menegaskan bahwa gerakan senam yang diintegrasikan dengan irama musik secara langsung meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Nilai aspek kelenturan yang lebih rendah (73%) menjadi temuan penting yang perlu ditindaklanjuti, sebab Yumaika & Ardisal (2020) menunjukkan bahwa aspek kelenturan memerlukan variasi gerakan yang lebih beragam dan waktu latihan yang lebih panjang dibandingkan dengan aspek kinestetik lainnya.

Berdasarkan keseluruhan temuan, video senam ceria yang dikembangkan terbukti layak dan efektif, namun beberapa aspek perlu ditingkatkan pada pengembangan berikutnya. Pertama, variasi gerakan kelenturan perlu diperkaya dengan menambahkan gerakan-gerakan peregangan otot besar yang lebih beragam, misalnya gerakan yoga sederhana atau peregangan sambil bernyanyi, sebagaimana disarankan Arifah (2025) untuk meningkatkan dimensi kelenturan dalam senam irama PAUD. Kedua, uji coba perlu diperluas ke kelompok yang lebih besar dan sekolah yang berbeda untuk menguji generalisabilitas produk, mengingat penelitian ini hanya melibatkan 10 anak di satu lembaga (Grudhowaringin, 2025). Ketiga, aspek sosial-emosional dan kognitif anak yang turut terstimulasi selama senam perlu diteliti lebih lanjut, karena Rahmah et al. (2025) menegaskan bahwa aktivitas fisik yang menyenangkan pada anak usia dini secara bersamaan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk lainnya, tidak hanya kinestetik. Keempat, pengembangan versi digital interaktif yang memungkinkan anak memilih level gerakan atau variasi musik akan meningkatkan personalisasi pembelajaran berbasis kecerdasan kinestetik (Siregar et al., 2022).

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video senam ceria berbasis kecerdasan kinestetik melalui tujuh tahap model Borg and Gall. Kelayakan produk dibuktikan melalui validasi ahli materi (83%), ahli media (86%), dan ahli bahasa (92%), yang seluruhnya berkategori sangat layak. Efektivitas dikonfirmasi melalui data observasi kecerdasan kinestetik anak dengan rata-rata 96,4% (sangat baik) dan N-Gain rata-rata 0,93 (kategori tinggi) pada seluruh lima aspek kinestetik. Respons guru mencapai 84% (sangat layak). Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas sampel, memperkaya variasi gerakan kelenturan, serta mengkaji dampak video senam ceria terhadap perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para validator, kepala sekolah dan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Punnia atas dukungan selama pelaksanaan penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8329

Daftar Pustaka

Arifah, N. (2025). Pelaksanaan senam irama untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Aulad: Journal on Early Childhood, 8(1), 207–215. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.923

Ashari, N. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis gerak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4210–4218. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4892

Aulia, F. S., Halifah, S., Islam, A., & Parepare, N. (2024). Perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui media gerak dan lagu pada anak usia dini di Parepare. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 16–23. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.4891

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

Daniel, B. K., & Harland, T. (2018). Higher education research methodology: A step-by-step guide to the research process. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315149783

Grudhowaringin, D. (2025). Eksplorasi kecerdasan kinestetik anak sekolah dasar lewat video tari tradisional cempe. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(1), 45–58. https://doi.org/10.56916/jipd.v3i1.1023

Hasibuan, N. R. F., Fauzi, T., & Novianti, R. (2020). Pengaruh kegiatan senam irama terhadap kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B TK Mustabaqul Khoir Palembang. Jurnal Pendidikan Anak, 9(2), 118–123. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.33564

Hermawan, R. A., Hasanah, F. H., Wahyuni, S., & Sabban, I. F. (2024). Peningkatan imunitas tubuh melalui aktivitas fisik senam ceria. Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia, 5(1), 34–42. https://doi.org/10.33369/joki.v5i1.28901

Kumala, H. S. E., Rahmania, N. U., & Purnama, S. (2022). Implementasi pengembangan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan senam irama di TK Islam Al Madina Sampangan Semarang. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 9(1), 22–29. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13178

Kuswanto, C. W., & Indriani, S. (2025). Pengenalan gerakan senam untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik: Studi komparatif pada anak usia dini. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 4(1), 135–148. https://doi.org/10.36232/jurnalkesehatan.v4i1.3812

Manurung, J. D., & Aprial, B. (2025). Analisis senam sehat gembira dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 12(1), 19–24. https://doi.org/10.17509/jpjo.v12i1.72301

Norita, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio-visual untuk anak usia dini. Jurnal Basicedu, 5(2), 561–570. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.800

Nurjani, Y. Y., & Tini, A. (2024). Pengembangan gerak motorik kasar melalui senam sehat gembira bagi anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(3), 1–12. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i3.4923

Prasetio, P. A., Acesta, A., Damayanti, D., & Nugraha, F. F. (2023). Implementasi senam ceria dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa sekolah dasar. COLLASE, 6(1), 1–6. https://doi.org/10.22460/collase.v6i1.15408

Pratama, I. P., & Saputra, A. A. (2025). Strategi pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui kegiatan senam di RA Perwanida 4 Palembang. Jurnal Pendidikan Anak, 2(2), 110–119. https://doi.org/10.31004/jpa.v2i2.5671

Rahmah, A. R., Ramadhan, A., & Alwi, B. M. (2025). Multiple intelligences: Kecerdasan majemuk pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(5), 7217–7225. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.8901

Rohman, U., Huda, M., & Awiryanto, F. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif visual Adobe Flash berbasis ICT-TPACK untuk meningkatkan hasil belajar senam lantai siswa sekolah dasar. Jurnal PJKR, 11(1), 129–144. https://doi.org/10.23969/pjkr.v11i1.9823

Siregar, D., Nugraha, U., Muzaffar, A., & Jambi, U. (2022). Pengaruh lagu animasi dalam video pembelajaran terhadap perkembangan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 83–93. https://doi.org/10.31004/jpaud.v2i2.4523

Yumaika, C., & Ardisal. (2020). Efektivitas senam ceria untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development, 2(3), 46–52. https://doi.org/10.38035/rrj.v2i3.234