

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, diperlukan kecerdasan yang baik, khususnya kecerdasan majemuk. Teori kecerdasan majemuk, yang diperkenalkan oleh Howard Gardner, menjelaskan bahwa setiap orang memiliki berbagai jenis kecerdasan. Gardner menyebutnya "*multiple intelligences*" untuk menunjukkan bahwa kecerdasan manusia tidak hanya terbatas pada nilai akademik. Kecerdasan sejatinya adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain. (Syarifah, 2019).

Gardner (Armstrong, 1994) mengemukakan bahwa kecerdasan majemuk atau kecerdasan *multiple intelligences* terbagi kedalam sembilan kecerdasan. Yaitu *linguistic, logical-mathematical, spatial, bodily-kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal, and naturalist*. Kecerdasan majemuk didasarkan pada fakta bahwa setiap orang mempunyai kemampuan pemahaman yang berbeda dan gaya pemahaman yang berbeda. Membawa visi alternatif berdasarkan gambaran yang sangat berbeda, dan visi tersebut menciptakan visi sekolah yang sangat berbeda yang berfokus pada individu dan menganut pandangan multidimensi tentang kecerdasan yang membantu siswa meningkatkan kecerdasan seseorang.

Seperti yang dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا تَعْلَمُونَ
تَشْكُرُونَ ۚ ۷۸

Artinya:”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur” (An-Nahl, 16:78).

Bisa diberikan kesimpulan bahwa setiap manusia akan diberikan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani untuk digunakan sebaik-baiknya. Teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* sebenarnya merupakan fungsi dari dua belahan otak manusia, yaitu otak kanan dan kiri. Otak kanan

mempunyai kemampuan merespon hal-hal yang bersifat kualitatif, artistik dan abstrak, namun harus diingat bahwa semua itu masih dalam lingkup persepsi dunia luar, sedangkan pengetahuan diri belum tercapai. Pada saat yang sama, otak kiri memiliki kemampuan dan potensi untuk memecahkan masalah matematika, logika dan fenomenal (Nita et al., n.d., 2019).

Merujuk kepada teori *multiple intellegences* bahwa kecerdasan itu bukan hanya mengenai kognitif saja, dilihat dari salah satu dari sembilan kecerdasan tersebut yaitu *bodly-kinesthetic*. Gardner (Amstrong, 2009) mengemukakan bahwa *bodly-kinesthetic* adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, seperti yang dilakukan oleh aktor, pantomim, atlet, atau penari, serta keterampilan dalam menggunakan tangan untuk membuat atau memodifikasi sesuatu, seperti yang dilakukan oleh perajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah. Kecerdasan ini mencakup keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan.

Mata pelajaran yang berkaitan erat dengan kecerdasan kinestetik adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan salah satu mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan formal dan mempunyai peranan penting juga pada mata pelajaran lainnya. Pendidikan jasmani adalah pembelajaran dengan menggunakan aktivitas jasmani yang tujuannya menggunakan seluruh fungsi tubuh untuk bergerak secara utuh untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Salah satu kecerdasan kinestetik yang dikembangkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga adalah keterampilan kinestetik. Keterampilan kinestetik bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan gerak tubuh dengan baik (Taqwim et al., 2020). Pentingnya peningkatan kecerdasan kinestetik terlihat jelas bahwa gerakan yang dilakukan dapat mencerminkan kondisi yang baik, semakin terampil seseorang dalam mengendalikan bagian tubuhnya maka akan semakin baik pula pemahaman pesan yang disampaikan, karena komunikasi tidak hanya melalui kata-kata saja.

Namun melalui bahasa tubuh, maka seseorang harus bisa belajar mengendalikan gerak bagian tubuh dengan baik.

Gardner (Amstrong, 2009) memaparkan gambaran kecerdasan kinestetik dalam buku *Multiple Intelligences*. Dari gambaran tersebut dapat dipahami bahwa orang dengan kecerdasan kinestetik dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan gerak tubuh sebelum mendapat pelatihan formal, atau dapat memahami dan melakukan gerakan dengan benar hanya dalam waktu pelatihan yang relatif singkat. Dengan kata lain, kecerdasan tubuh adalah kecerdasan olahraga yang mengontrol tubuh dengan sangat cermat.

Menurut Amstrong (2009) anak yang memiliki kecerdasan kinestetik jasmani cenderung unggul dalam olahraga kompetitif di sekolah atau di lingkungan sekitar, bergerak sambil duduk, berpartisipasi dalam aktivitas fisik seperti berenang, bersepeda, hiking atau skateboard. harus menyentuh sesuatu yang ingin dipelajari, senang melompat, berlari, bergulat atau aktivitas serupa lainnya, menunjukkan keahlian dalam kerajinan tangan, mampu meniru gerakan, kebiasaan atau perilaku orang lain, atau sangat suka membongkar sesuatu dan menyatukannya kembali. Karena kemampuan mengkoordinasikan gerakan tubuh yang sangat baik ini, maka sekolah hendaknya memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mempelajari keterampilan tersebut.

Setelah mempelajari kecerdasan majemuk kinestetik, maka diperlukan peran suatu model pembelajaran yang dapat mencakup kebutuhan untuk memahami makna pembelajaran. metode pengajaran dengan membentuk pengalaman siswa. Pembelajaran berdasarkan pengalaman memberikan peluang bagi siswa untuk berhasil dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang mereka fokuskan, keterampilan apa yang ingin mereka tingkatkan, dan bagaimana mereka mengonseptualisasikan pengalaman yang telah dialami (Susanti, 2022).

Pembelajaran *experiential* sebagai metode pembelajaran membantu pendidik menghubungkan isi materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata, membantu siswa mengingat dan memperoleh pemahaman lebih dalam tentang pembelajaran yang mereka terima dalam proses pendidikan berdasarkan

pengalaman nyata mereka. Dan pada akhirnya, mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Pembelajaran *experiential* adalah model pembelajaran komprehensif di mana seseorang belajar, berkembang dan tumbuh. Istilah *Experiential Learning* sendiri bertujuan untuk menekankan bahwa pengalaman memegang peranan penting dalam pembelajaran dan menjadi pembeda antara *Experiential Learning* dengan model pembelajaran lainnya seperti pembelajaran kognitif atau *behaviorisme* (Kolb, 2022).

Berdasarkan observasi awal terhadap 25 Siswa di MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi, diperoleh gambaran tentang kemampuan keterampilan kinestetik dengan menentukan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perolehan gambaran kemampuan keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah

No	Interval	Klasifikasi Keterampilan Kinestetik	Frekuensi	Persentase
1	26 - 30	Baik Sekali (BS)	0 siswa	0%
2	21 - 25	Baik (B)	0 siswa	0%
3	16 - 20	Sedang (S)	0 siswa	0%
4	11 - 15	Kurang (K)	12 siswa	48%
5	6 - 10	Kurang Sekali (KS)	13 siswa	52%
	Jumlah		25 siswa	100%

(TKJI, 2010)

Dari tabel 1.1 di atas diketahui bahwa dari total 25 siswa terdapat 0 siswa dalam penguasaan keterampilan kinestetik, artinya seluruh siswa masih mengalami keterlambatan dalam keterampilan kinestetik. Data diperoleh dengan meminta siswa melakukan aktivitas kebugaran jasmani, yaitu tangkap bola, berdiri dengan satu kaki, *side step*, *sit up*, duduk raih ujung kaki, dan lari. Berdasarkan hasil tes diketahui adanya kesulitan keterampilan kinestetik siswa, bentuk kesulitan siswa berkaitan dengan sinkronisasi gerak dan pikiran, misalnya guru menyuruh siswa melempar bola dengan tangan kanan dan menangkap dengan tangan kiri, namun siswa masih saja tidak bisa dalam hal

tersebut. Meskipun tidak semua siswa mengalami kesulitan dalam menyelaraskan gerakannya, namun siswa yang mengalaminya dapat mengganggu siswa lainnya (Susanti, 2022).

Model pembelajaran yang kurang tepat menjadikan faktor siswa, guru menggunakan model ceramah sehingga membuat anak kurang paham ketika harus melatih gaya gerak tubuh. Terlihat juga kemampuan gerak tubuh anak masih belum terlihat kuat. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, hendaknya mencoba menjelaskan kepada anak pentingnya keterampilan menggunakan bagian tubuh dan mempraktikkan beberapa contoh latihan yang dapat memberikan semangat kepada anak tentang pentingnya kecerdasan kinestetik. Hal ini sebaiknya dilakukan guru karena meningkatkan kecerdasan kinestetik anak (Susanti, 2022).

Kriteria keterampilan kinestetik ditentukan berdasarkan pandangan. Sugiyono (2011) yang menyatakan bahwa skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial. Variabel yang diukur dengan skala Likert diubah menjadi variabel indikator. Oleh karena itu, definisi kriteria siswa diukur berdasarkan hasil yang diperoleh dan disempurnakan, siswa mendapat kategori “Baik Sekali” jika mencapai skor 26-30 siswa mendapat kategori “Baik” jika mencapai rentang nilai 21-25, siswa mendapat kategori “Sedang”, jika mencapai skor 16-20, siswa mendapat kategori “Kurang”, jika mencapai skor 11-15, siswa mendapat kategori “Kurang Sekali”, jika mendapat skor 6-10. Hasil penentuan kategori tersebut diperoleh dari instrumen yang dibuat oleh guru untuk keterampilan kinestetik siswa kelas 1.

Dari uraian di atas, peneliti mengangkat judul “Penerapan Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Siswa Kelas 1 MI Nurul Falah”. Peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan kinestetik pada siswa kelas 1 MI Nurul Falah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang peneliti identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi sebelum menerapkan model *Experiential Learning*?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi?
3. Bagaimana keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi setelah menerapkan model *Experiential Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tujuan yang dapat dicapai, tujuannya adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi sebelum diterapkan model *Experiential Learning*
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan kinestetik siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi
3. Meningkatkan keterampilan kinestetik siswa melalui model *Experiential Learning* pada siswa kelas 1 MI Nurul Falah Kabupaten Bekasi

D. Manfaat Hasil Penelitian

Makna hasil penelitian dijelaskan pada rumusan manfaat penelitian. Ada dua jenis manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu atau tolak ukur untuk memperluas pengetahuan model *Experiential Learning* untuk meningkatkan keterampilan kinestetik siswa madrasah ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini hendaknya menginformasikan tentang model pembelajaran yang sederhana, bermakna dan menyenangkan, salah satunya adalah model *Experiential Learning*.

b. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*. Selain itu, guru melihat peningkatan keterampilan kinestetik siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kinestetik siswa secara sederhana, bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung mengenai proses dan hasil penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan keterampilan kinestetik siswa.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "keterampilan" berasal dari kata "terampil," yang berarti kecakapan dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan sendiri merujuk pada kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan dengan cepat dan akurat. Jangkauan keterampilan sangat luas, mencakup berbagai aktivitas seperti bertindak, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan lain-lain. (Nasihudin & Hariyadin, 2021).

Keterampilan merupakan ukuran kemampuan seseorang. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berperan atau menciptakan dan menghasilkan karya yang dapat diterima oleh orang lain. Keterampilan dalam melakukan atau melaksanakan sesuatu, baik materiil maupun immateriil, dapat menjadi modal untuk mencapai tujuan. Kemampuan apa pun untuk mewujudkan sesuatu, apa pun bentuknya, bisa menjadi modal seseorang untuk mencapai impiannya (Zuhri, 2019).

Pendekatan keterampilan pada hakikatnya adalah pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang secara aktif dan kreatif menitikberatkan pada pelibatan

siswa dalam proses pencapaian hasil belajar. Banyak ahli yang menganggap pendekatan keterampilan ini adalah cara pembelajaran di sekolah yang paling tepat untuk menghadapi pertumbuhan dan teknologi yang semakin pesat saat ini (Kencana Sari et al., 2019).

Kecerdasan kinestetik dikemukakan oleh Gardner (Amstrong, 2009) yang menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik *as well is the capacity to work skillfully with object, both those that involve the fine motor movements of one's fingers an hands and those that exploit gross motor movements of the body*. Gardner menjelaskan, ciri-ciri anak cerdas kinestetik meliputi kemampuan terampil mengerjakan benda, baik menggunakan keterampilan motorik halus menggunakan jari dan tangan, serta gerak tubuh atau motorik kasar.

Orang yang menggunakan gerakan tubuh atau keterampilan motoriknya. Armstrong menyatakan bahwa *this intelligence includes specific physical skills such as coordination, balance, dextery, strength, flexibility, speed, and power, as well as proprioceptive, tactile, and haptic capacities*. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa anak yang tergolong kecerdasan kinestetik mempunyai keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan tenaga, serta dapat menggunakan jari-jarinya seperti sentuhan sesuai dengan kemampuannya. Hal ini jelas menunjukkan bahwa anak dapat melihat kecerdasan kinestetiknya sejak dini, karena anak dapat menggunakan gerakan-gerakan tubuh tertentu, sehingga dalam hal ini anak dapat menyelesaikan permasalahan dengan gerakan-gerakan tertentu sesuai dengan kemampuan permasalahannya. Selain itu, perkembangan fisik anak sebagian dipengaruhi oleh faktor genetik, namun sebagian besar juga disebabkan oleh hasil pembinaan perkembangan fisik pada tahap perkembangan anak. Dapat dikatakan bahwa orang tua yang memberikan bimbingan yang cukup dalam perkembangan fisik telah menciptakan landasan yang kuat bagi kecerdasan tubuh yang baik sehingga anak tumbuh dengan aktivitas fisik yang sesuai dengan kemampuannya (Amstrong, 2009).

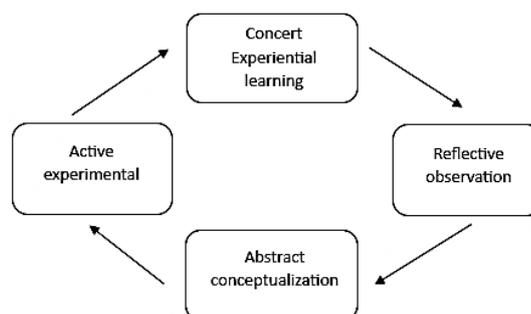
Berdasarkan beberapa landasan teori dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan anak yang terampil mengungkapkan pikiran,

perasaan, dan gagasan dengan menggunakan gerak tubuh, yang dapat diukur dengan ciri motorik kasar dan motorik halus. Dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan atau indikator kemampuan kinestetik siswa adalah: 1) kelenturan, 2) kekuatan, 3) keseimbangan, 4) koordinasi, 5) kecepatan, dan 6) ketangkasan (Amstrong, 2009).

Pembelajaran *Experiential Learning* yaitu model pembelajaran komprehensif dalam proses pembelajaran, yaitu penekanan inilah yang mengaktifkan siswa untuk melalui pengalaman langsung, dan pengalaman mempunyai peranan yang besar dalam pembelajaran. berbagai jenis pembelajaran berdasarkan pengalaman seperti belajar sambil melakukan, belajar melalui pengalaman, belajar melalui pengalaman, belajar sambil melakukan dan belajar dengan teori (Kolb, 2022). *Experiential Learning* meletakkan dasar teori belajar yang menitikberatkan pada pengalaman (*learning by experience*). *Experiential Learning* disini maksudnya siswa mengalami sendiri, tetapi tidak hanya mengalami belajar, tetapi juga mengalami kenyataan. Oleh karena itu, pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah pembelajaran yang berbasis pengalaman atau bukan pembelajaran yang menciptakan pengalaman.

Model pembelajaran *Experiential Learning* memiliki empat siklus dalam penerapannya, dimulai dengan pengalaman konkret, dilanjutkan dengan proses refleksi dan observasi pengalaman tersebut. Hasil refleksi diintegrasikan ke dalam struktur kognitif (konsep abstrak), hipotesis baru dirumuskan, kemudian diuji kembali dalam situasi tersebut (eksperimen). Hasil percobaan menuntut pembelajar untuk kembali ke tingkat pengalaman konkret (Kolb, 1984).

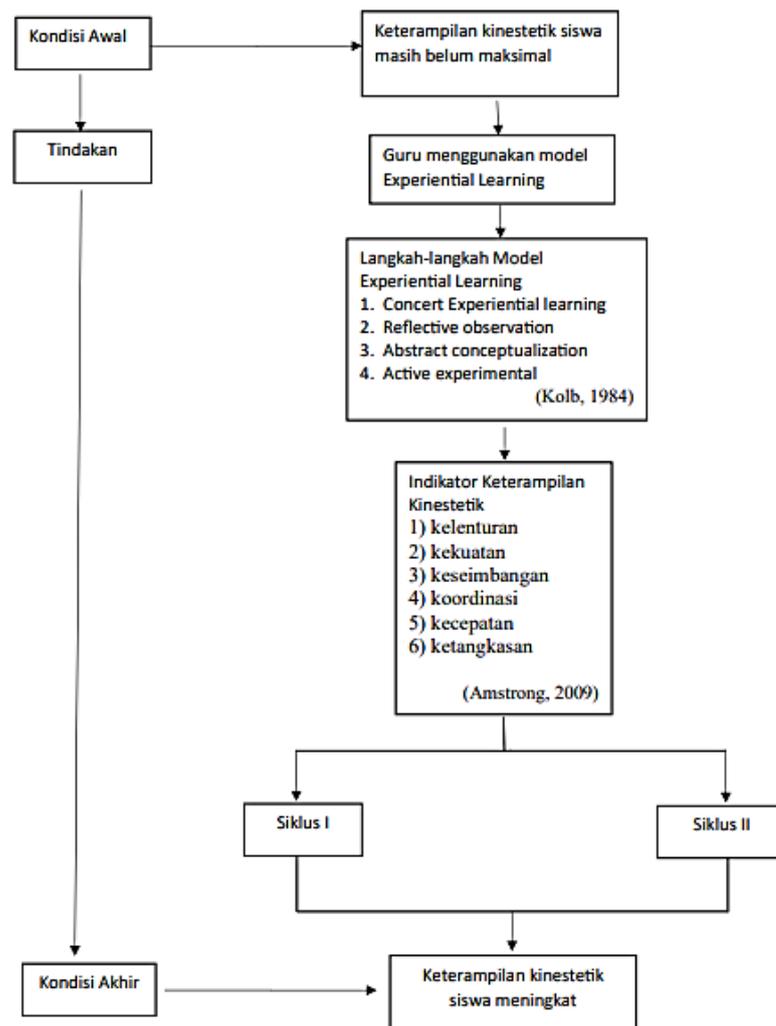
Pernyataan ini mencakup model *cycle of Experiential Learning*, yaitu:



Gambar 1. 1 Model *Experiential Learning*

Sehubungan dengan siklus di atas, model *Experiential Learning* sederhana ini pada dasarnya dimulai dengan melakukan, berpikir, dan kemudian menerapkan. Jika dikembangkan lebih lanjut, terdiri dari lima tahapan, yaitu pengalaman (*experience*), berbagi, menganalisis pengalaman (*process*), menarik pelajaran atau kesimpulan (*generalize*), dan penerapan (*application*). Dan seterusnya, kembali ke tahap alami pertama, siklus ini tidak pernah berhenti. Untuk setiap tujuan dalam rangkaian ini, terdapat langkah-langkah tambahan dalam proses pembelajaran, yaitu *concret experience*, *reflektive observation*, *abstrak conceptualization and active experimentation* (Fathurrohman, 2017).

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah simpulan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang dianggap penting secara teoritis, atau memiliki tingkat kebenaran tertinggi. Secara teknis, hipotesis adalah pernyataan tentang keadaan suatu populasi yang kebenarannya diuji dengan menggunakan data sampel penelitian. Berdasarkan kerangka mental di atas, kita dapat merumuskan hipotesis perilaku berikut. Model *Experiential Learning* apabila diterapkan dengan benar dapat meningkatkan keterampilan kinestetik siswa Kelas I MI Nurul Farah Kabupaten Bekasi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Zumaroh Ainun Latifah (2020). Penelitian yang berjudul, “Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Kecerdasan Kinestetik di Sekolah Dasar Plus Al Kutsar Kota Malang”, menunjukkan : Dalam melaksanakan penerapan pembelajaran subjektif berbasis kecerdasan kinestetik, guru sering kali mendorong siswa untuk bergerak terlebih dahulu pada tugas pertama dan menggunakan metode demonstrasi dan diskusi dalam kegiatan pembelajaran, namun menggunakan pembelajaran observasional dan evaluasi pembelajaran subjektif, yaitu dengan menggunakan metode pembuktian dan penalaran. model berdasarkan kecerdasan kinestetik. penilaian otentik yang terdiri dari tiga dimensi: kognitif, emosional, psikomotorik. Persamaan dari penelitian Zumaroh Ainun Latifah dengan penelitian sekarang terletak pada pengukuran keterampilan kinestetik. Perbedaan penelitian Zumaroh Ainun Latifah dan penelitian sekarang terlihat dari model yang digunakan, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
2. Siti Syamsiyah tahun 2014. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada”, dari Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2014. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan bola di

playgroup KB Masjid Syuhada. Hal ini terlihat pada kriteria anak yang berkembang sangat baik dari awal atau sebelum kegiatan, 0% (0 anak), 20% (2 anak) yang berkembang sesuai harapan. Pada siklus I 10% anak (1 anak) memenuhi kriteria perkembangan tinggi, 29 anak berkembang sesuai harapan, 40% (4 anak). Pada siklus II peningkatan mulai terlihat jelas yaitu 60% (6 anak) pada kriteria perkembangan sangat baik, 20% (2 anak) pada kriteria perkembangan yang diharapkan. Dengan demikian ketuntasan yang dicapai anak pada pra intervensi adalah 20% (2 anak), siklus I 50% (5 anak) dan siklus II 80% (8 anak) dari jumlah seluruhnya 10 anak. mereka bilang itu berhasil. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah mengukur bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan aktif. Perbedaan penelitian Siti Syamsiyah dan penelitian sekarang terletak pada proses pemberian pembelajaran, penelitian Siti Syamsiyah mengedepankan games ball, sedangkan penelitian ini mengedepankan proses tes TKJI sebagai peningkatan kecerdasan melalui model *Experiential Learning*.

3. Dyah Ayu Pangarsi Putri, tahun 2018, dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Al-Islah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi” Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan, Institut Agama Islam Negeri Jember. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kajian kecerdasan kinestetik siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler tari tradisional di Madrasah Unggul Al-Islah Ibtidaiyah Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana informasi yang diperoleh berasal dari wawancara dan metode dokumenter. Persamaan penelitian Dyah Ayu Pangarsi Putri dengan penelitian sekarang adalah pengukuran dalam peningkatan kecerdasan kinestetik melalui gerakan. Perbedaan penelitian Dyah Ayu Pangarsi Putri dengan penelitian sekarang terlihat dari kegiatan yang dilakukan, penelitian sekarang mengukur kecerdasan kinestetik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.