



## PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERMAIN “LITTLE GENIUS WORKSHEET BOOK” DALAM MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN DAN DAYA PIKIR ANAK USIA DINI

Shelly Agustin<sup>1</sup>, Anisyah<sup>2</sup>, Khoirunisa Azzahra Mudya Putri<sup>3</sup>, Galuh Muliawan<sup>4</sup>,  
Yahdinil Firda Nadirah<sup>5</sup>

<sup>1235</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten,

<sup>4</sup>Universitas Bina Bangsa

Email: [221270009.shelly@uinbanten.ac.id](mailto:221270009.shelly@uinbanten.ac.id), [221270015.anisyah@uinbanten.ac.id](mailto:221270015.anisyah@uinbanten.ac.id),  
[221270021.khoirunisa@uinbanten.ac.id](mailto:221270021.khoirunisa@uinbanten.ac.id), [galuh.muliawan@gmail.com](mailto:galuh.muliawan@gmail.com), [yahdinil@uinbanten.ac.id](mailto:yahdinil@uinbanten.ac.id)

### ABSTRACT

*This study aims to describe the process of developing Little Genius Worksheet Book playbook media that is in accordance with the characteristics and needs of early childhood and analyze its contribution to increasing children's thinking power and independence at Shopia Integrated Islamic Kindergarten. The method used is research and development with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were children aged 4-5 years who attended IT Shopia Kindergarten, Serang City, Banten. The results showed that the Little Genius Worksheet Book media made a positive contribution to the early childhood learning process. This media is designed with an attractive appearance, material content that is in accordance with the stage of child development, and flexible to use both individually and in groups. Children show high enthusiasm in doing the activities in the book, while teachers find it helpful because this media is practical and ready to use. Although there are shortcomings such as variations in the difficulty level of questions that are not yet optimal and the need for assistance at the beginning of use, overall, this media is suitable for use in the PAUD environment. For quality improvement, it is suggested that the book content be developed according to age level and its use be interspersed with other methods to keep children motivated. Thus, this media can be an alternative to creative and effective learning in early childhood education.*

**Keywords:** *Little Genius Worksheet Book, Independence, Thinking Power, Early Childhood*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media buku bermain *Little Genius Worksheet Book* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan daya pikir dan kemandirian anak di TK Islam Terpadu Shopia. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun yang bersekolah di TK IT Shopia, Kota Serang, Banten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Little Genius Worksheet Book* memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, isi materi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta fleksibel digunakan baik secara individu maupun kelompok. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengerjakan aktivitas pada buku, sedangkan guru merasa terbantu karena media ini praktis dan siap pakai. Meskipun terdapat kekurangan seperti variasi tingkat kesulitan soal yang belum optimal dan perlunya pendampingan pada awal penggunaan, secara keseluruhan media ini layak digunakan di lingkungan PAUD. Untuk peningkatan kualitas, disarankan agar isi buku dikembangkan sesuai jenjang usia dan penggunaannya diselingi dengan metode lain agar anak tetap termotivasi. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran kreatif dan efektif dalam pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Little Genius Worksheet Book, Kemandirian, Daya Pikir, Anak Usia Dini*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Pada masa ini, anak berada dalam fase perkembangan yang cepat dan sensitif terhadap berbagai rangsangan lingkungan (Latief, 2020). Oleh karena itu, strategi pendidikan yang diterapkan harus mampu memberikan stimulus yang tepat untuk mendukung tumbuh kembang secara menyeluruh. Upaya tersebut tidak hanya bertumpu pada pendekatan konvensional, tetapi juga harus mengintegrasikan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Di era digital seperti saat ini, munculnya berbagai teknologi dan media pembelajaran inovatif telah membuka peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. Media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti video edukatif, animasi, dan buku cerita digital, terbukti mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Zahroh dkk., 2025). Menurut Agus Saputra dkk., penggunaan media digital secara tepat dapat membantu anak memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pengalaman belajar anak yang positif. Namun, di balik kemajuan tersebut, masih terdapat tantangan besar yang dihadapi dalam praktik pembelajaran PAUD, khususnya terkait aspek kemandirian dan daya pikir anak. Banyak anak usia dini yang menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap bantuan orang dewasa dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah sederhana. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara mandiri dan berpikir kreatif. Dengan demikian, muncul kebutuhan akan media yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu menstimulasi kemandirian dan kemampuan berpikir mereka secara optimal (Agus Saputra dkk., 2023).

Meskipun berbagai media pembelajaran telah dikembangkan, masih terdapat permasalahan terkait rendahnya kemandirian dan daya pikir anak usia dini. Kurangnya stimulasi yang tepat dapat menghambat perkembangan kognitif anak, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Salah satu solusi untuk meningkatkan kemandirian dan daya pikir anak adalah melalui pengembangan media buku bermain, seperti busy book 3D. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat merangsang kemampuan motorik halus dan kognitif anak. Pengembangan media buku bermain semacam ini menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di TK,

khususnya dalam rangka menumbuhkan kemandirian dan daya pikir anak. Dengan memberikan ruang bagi anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri, membuat pilihan, dan menyelesaikan tantangan, media ini dapat menjadi jembatan menuju proses belajar yang lebih bermakna dan memberdayakan (Tan Ikha & Tatik Ariyati, 2021).

Penelitian oleh Satriana et al menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun (M. Satriana dkk., 2022). Media digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar anak. Studi oleh Putri dan Salim mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran audiovisual dapat mengembangkan minat belajar anak usia 5-6 tahun (N. F. M. Putri & A. Salim, 2025). Penggunaan media audiovisual membantu anak lebih fokus dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian oleh Julianti et al. menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran inovatif dapat menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun, media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi anak (H. Julianti dkk., 2023).

Dengan demikian, pengembangan dan implementasi media pembelajaran inovatif sangat penting untuk meningkatkan kemandirian dan daya pikir anak usia dini. Melalui pendekatan yang interaktif dan kreatif, anak dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, sehingga mencapai perkembangan yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media buku bermain "*Little Genius Worksheet Book*" yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini dan menganalisis kontribusi media terhadap peningkatan daya pikir dan kemandirian anak usia dini di TK Islam Terpadu Shopia.

## KAJIAN TEORITIK

### 1. Media Berbasis Buku Bermain (*Worksheet Book*)

Media berbasis buku bermain, atau yang dikenal sebagai *worksheet book*, merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Media ini menggabungkan elemen visual dan aktivitas interaktif dalam bentuk lembar kerja yang menarik, bertujuan untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Menurut Rachmawati, pengembangan *worksheet book* sebagai panduan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5 tahun di TK Matahari Palembang. Media ini dirancang

untuk memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak (Rachmawati Rachmawati, 2023).

Media buku bermain tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Afrianti dan Wirman menyatakan bahwa penggunaan media *busy book*, yang merupakan salah satu bentuk *worksheet book*, dapat menstimulasi kemampuan membaca anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini memungkinkan anak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Y. Afrianti & A. Wirman, 2020).

Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berbasis buku bermain (*worksheet book*) merupakan media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menarik untuk anak usia dini. Media ini memadukan unsur visual, taktil, dan aktivitas motorik halus dalam bentuk lembar kerja atau buku aktivitas yang memungkinkan anak belajar sambil bermain. Tujuan utama dari *worksheet book* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi rasa ingin tahu, dan mendukung perkembangan kognitif, bahasa, serta motorik anak secara terintegrasi.

## 2. Kemandirian Anak Usia Dini

Kemandirian adalah sikap yang berkaitan dengan kemampuan menentukan pilihan, mengemukakan gagasan dan pikiran, keberanian mengambil keputusan, serta bertanggung jawab atas keputusan itu. Kemandirian juga terkait dengan sikap percaya terhadap kemampuan diri sendiri, siap bersaing, bermental juara, dan tidak mau dikuasai atau disetir oleh orang lain (Zulkhaidir & Mubarak, 2021). Kemandirian adalah usaha untuk melepaskan diri dari orangtua dengan maksud untuk menemukan dirinya melalui proses mencari identitas ego, yaitu perkembangan arah individualitas yang mantap dan berdiri sendiri (Indak & Pratiwi, 2021).

Kemandirian dapat dikatakan sebagai kemampuan anak dalam memenuhi setiap kebutuhannya secara pribadi tanpa bergabung dengan orang lain, arti kemandirian adalah berani untuk mengambil keputusan yang pastinya dilandasi oleh pemahaman akan segala konsekuensi yang didapat dari tindakan yang dilakukannya (Adilah dkk., 2022).

Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah bahwa kemandirian merupakan sikap dan kemampuan individu untuk menentukan pilihan, mengemukakan gagasan, serta mengambil keputusan dengan penuh tanggung jawab. Kemandirian juga mencakup kepercayaan diri, kesiapan untuk

bersaing, dan keberanian untuk tidak tergantung pada orang lain. Selain itu, kemandirian diartikan sebagai usaha individu untuk menemukan identitas diri dan memenuhi kebutuhan pribadi tanpa bergantung pada orang lain, dengan pemahaman yang jelas mengenai konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Dengan demikian, kemandirian adalah proses penting dalam perkembangan individu yang mencerminkan kekuatan mental dan kemampuan untuk berdiri sendiri.

### 3. Daya Pikir Anak Usia Dini

Daya pikir juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengingat, yang merupakan bagian dari fungsi kognitif anak. Kemampuan ini penting dalam proses belajar dan mengingat informasi baru. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan peta pikiran menggunakan media gambar dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak (La Udin dkk., 2020).

Daya pikir juga mencakup kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan anak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang merangsang rasa ingin tahu dan pemecahan masalah. Misalnya, pembelajaran sains yang menyenangkan melalui eksperimen sederhana dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Kegiatan seperti mencampur warna atau mengamati siklus hidup tanaman memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis anak (Khaerani & Syairahma, 2024).

Daya pikir pada anak usia dini sering diartikan sebagai kemampuan kognitif, yaitu proses mental yang memungkinkan anak untuk berpikir, mengamati, mengingat, dan memahami hubungan antar objek atau peristiwa. Kemampuan ini mencakup aktivitas seperti mengingat, menghubungkan, menggolongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta, dan membayangkan kejadian (Ristyadewi & Fitria, 2023).

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas dapat disimpulkan daya pikir anak usia dini mencakup kemampuan kognitif yang penting bagi perkembangan anak. Ini meliputi kemampuan mengingat, yang esensial dalam proses belajar dan dapat ditingkatkan melalui media gambar. Selain itu, daya pikir juga mencakup kemampuan berpikir kritis, yang memungkinkan anak untuk menganalisis dan membuat keputusan, serta dapat dikembangkan melalui kegiatan yang merangsang rasa ingin tahu. Secara keseluruhan, daya pikir anak usia dini mencakup berbagai proses mental yang mendukung pemahaman mereka

terhadap dunia, yang sangat penting untuk perkembangan keterampilan kognitif di masa depan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research development (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Rustandi, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TK IT) Shopia. Penelitian ini dilakukan di TK IT Shopia yang beralamat di Graha Dalung Residence blok b7 no 5, kota Serang, Banten.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini hasil pengembangan produk *Little Genius Worksheet Book* di TK IT Shopia dalam menumbuhkan perkembangan kemandirian dan daya pikir anak usia 4-5 tahun.

### **A. Prosedur Pembuatan *Little Genius Worksheet Book***

Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kompetensi dasar anak usia 3–6 tahun dan kebutuhan guru dalam pembelajaran.
- 2) Perencanaan Konten: Menyusun materi berupa aktivitas menulis, menggambar, mencocokkan, berhitung, dan logika dasar yang disesuaikan dengan perkembangan anak.
- 3) Desain Visual: Mendesain layout halaman menggunakan software desain grafis, dengan ilustrasi yang menarik dan ramah anak.
- 4) Produksi dan Uji Coba: Mencetak prototipe awal, melaminasi halaman, menyusun dengan jilid spiral, lalu melakukan uji coba terbatas di kelas.
- 5) Revisi dan Finalisasi: Berdasarkan respons anak dan guru, buku direvisi dan disempurnakan untuk produksi akhir.

### **B. Bentuk Fisik dan Desain Visual *Little Genius Worksheet Book***

Secara fisik, buku ini berukuran A4 dengan ketebalan yang sedang, sehingga mudah dibawa dan disimpan. Setiap halaman didesain full color dan dihiasi dengan ilustrasi

menarik yang sesuai dengan dunia anak, seperti hewan, buah-buahan, dan kendaraan. Media ini menggunakan kertas tebal yang dilaminasi plastik transparan, sehingga dapat ditulis menggunakan spidol dan dihapus kembali—cocok untuk latihan berulang. Jilid spiral yang digunakan cukup kuat, menjadikannya tahan terhadap aktivitas buka-tutup yang intens oleh anak-anak. Isi *Little Genius Worksheet Book* sangat beragam dan bertahap sesuai perkembangan usia dini. Beberapa aktivitas yang disediakan meliputi: 1) Menulis huruf dan angka (A–Z dan 1–20) dengan garis bantu untuk melatih gerakan menulis, 2) Menggambar pola dan garis (lurus, lengkung, zig-zag) untuk melatih koordinasi mata-tangan, 3) Mencocokkan gambar dan bayangan, serta menghubungkan jumlah dengan angka, 4) Latihan logika dasar, seperti menemukan benda yang berbeda, mengurutkan dari besar ke kecil, dan berhitung sederhana.

### **C. Penggunaan *Little Genius Worksheet Book* di TK IT Shopia**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Little Genius Worksheet Book* telah digunakan secara aktif di TK Islam Terpadu Shopia sebagai salah satu sarana pendukung dalam proses pembelajaran anak usia dini. Buku ini dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mandiri maupun saat anak mengikuti aktivitas motorik halus. Dalam praktiknya, anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi ketika menggunakan buku ini. Mereka terlihat antusias saat mengerjakan setiap aktivitas di dalamnya, yang ditampilkan dengan visual yang menarik, warna-warna cerah, serta ilustrasi yang dekat dengan dunia anak. Hal ini menjadi bukti bahwa tampilan visual yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan *Little Genius Worksheet Book* tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga turut menumbuhkan sikap mandiri dan konsentrasi anak. Aktivitas-aktivitas yang tersaji dalam buku ini dirancang bertahap dan mendorong anak untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri, sekaligus melatih keterampilan fokus dan ketekunan. Anak-anak tidak hanya diajak belajar mengenal huruf, angka, bentuk, atau logika dasar, tetapi juga dilatih mengelola waktu, duduk tenang, dan menyelesaikan pekerjaan secara tuntas. Dengan demikian, media ini menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena menggabungkan aspek kognitif, motorik, dan karakter anak dalam satu kesatuan aktivitas yang menarik dan edukatif. Media *Little Genius Worksheet Book* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif sebagai alat bantu pembelajaran anak usia dini. Desainnya yang menarik dan ramah anak mampu memotivasi anak untuk

belajar dengan lebih semangat. Materi yang disajikan tersusun secara terstruktur dan bertahap, sesuai dengan kemampuan perkembangan kognitif anak usia 3–6 tahun. Buku ini juga fleksibel digunakan baik dalam kegiatan individu maupun kelompok, serta cocok diterapkan dalam pembelajaran mandiri maupun dengan bimbingan. Bagi guru, media ini sangat praktis karena dapat langsung digunakan tanpa memerlukan banyak persiapan tambahan. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Beberapa soal dinilai terlalu sederhana, khususnya bagi anak usia 5–6 tahun, sehingga diperlukan variasi tingkat kesulitan agar lebih menantang. Selain itu, tidak semua anak dapat langsung memahami instruksi visual, sehingga pendampingan tetap diperlukan pada awal penggunaan. Jika digunakan secara terus-menerus tanpa diselingi aktivitas lain, anak berpotensi kehilangan minat, sehingga penting untuk mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain yang lebih bervariasi.

#### **D. Respons Peserta Didik dan Guru**

Anak-anak menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *Little Genius Worksheet Book*. Aktivitas yang bervariasi dan dirancang dengan pendekatan bermain membuat mereka merasa senang dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Setiap halaman menghadirkan tantangan sederhana yang menyenangkan, mulai dari menggambar pola hingga mencocokkan gambar, sehingga anak tidak mudah bosan. Warna-warna cerah dan gambar-gambar yang menarik semakin memperkuat ketertarikan mereka. Antusiasme ini menjadi indikator bahwa media tersebut berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini. Para guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media ini. Mereka menilai bahwa *Little Genius Worksheet Book* sangat membantu kegiatan pembelajaran di kelas karena isinya lengkap, sistematis, dan dapat langsung digunakan tanpa perlu banyak persiapan tambahan. Untuk anak usia 3–4 tahun, memang diperlukan pendampingan di awal agar mereka memahami instruksi bergambar. Namun, seiring waktu dan penggunaan berulang, anak-anak mulai menunjukkan kemandirian dalam mengerjakan aktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga secara bertahap melatih anak untuk fokus, mandiri, dan mampu menyelesaikan tugas dengan arahan minimal dari guru.

#### **E. Implikasi Hasil Penelitian**

Penggunaan media *Little Genius Worksheet Book* secara umum memberikan dampak positif yang signifikan dalam menumbuhkan kemandirian dan daya pikir anak usia dini. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, di mana anak



tidak hanya diajak mengenal huruf, angka, dan bentuk, tetapi juga dilatih untuk berpikir logis, menyelesaikan tugas mandiri, dan mengembangkan kemampuan motorik halus. Anak-anak diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan bertahap, yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional mereka. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat merangsang aspek kognitif sekaligus membentuk karakter anak.

Lebih dari sekadar alat bantu belajar, *Little Genius Worksheet Book* juga mendukung pendekatan *learning by playing*, yakni belajar sambil bermain yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak secara tidak langsung belajar sambil menikmati setiap tantangan yang diberikan, tanpa merasa terbebani. Dengan desain yang menarik dan isi yang variatif, buku ini mampu menjaga atensi anak lebih lama, meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, serta memberikan ruang eksplorasi sesuai dengan kemampuan individual. Guru juga merasa terbantu karena buku ini menawarkan materi yang sudah tersusun dengan rapi, sehingga memudahkan mereka dalam mengelola waktu dan strategi pembelajaran di kelas.

Dengan pengembangan dan evaluasi yang berkelanjutan, media *Little Genius Worksheet Book* memiliki potensi besar untuk dijadikan alternatif media pembelajaran kreatif di berbagai satuan PAUD. Kelebihannya dalam hal kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, serta kemampuannya dalam membangun kemandirian dan daya pikir menjadikannya sebagai pilihan yang layak untuk diadopsi lebih luas. Jika media ini terus disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan zaman, maka peranannya dalam mendukung pendidikan anak usia dini akan semakin kuat, baik di lingkungan sekolah maupun dalam pembelajaran berbasis rumah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Little Genius Worksheet Book* terbukti memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan kemandirian dan daya pikir anak usia dini. Media ini dirancang dengan tampilan menarik, materi yang sesuai perkembangan anak, dan fleksibel dalam penggunaannya. Respons positif dari anak dan guru menunjukkan bahwa buku ini efektif mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Meskipun masih terdapat kekurangan seperti tingkat kesulitan yang belum merata dan perlunya pendampingan awal, secara keseluruhan buku ini layak digunakan di lingkungan PAUD. Agar manfaat media ini lebih optimal, disarankan

untuk melakukan pengembangan isi dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan usia anak. Pendampingan guru tetap dibutuhkan pada tahap awal penggunaan, khususnya untuk anak usia 3–4 tahun. Selain itu, penggunaan media ini sebaiknya divariasikan dengan metode dan aktivitas lain agar anak tidak kehilangan minat belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N., Ulfah, M., & Maratusyolihat, M. (2022). Metode Montessori Untuk Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Sapphire Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 13–24.
- Agus Saputra, Sri Yunimar Ningsih, & Dasniati Z. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1), 46–52.
- H. Julianti, Y. Nurani, & N. Pratiwi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11.
- Indak, Y. B., & Pratiwi, W. (2021). Peran Guru dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari 06 Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(02), 166–178.
- Khaerani, A., & Syairahma, D. (2024). Menggali Keingintahuan Alam Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan. *INFANTIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26–34.
- La Udin, A., Achmad, F., Wahid, S. M., & Arfa, U. (2020). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk huruf hijaiyah pada anak kelompok b tk alkhairaat kalumpang kota ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 35–46.
- Latief, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pondasi pembentukan karakter dalam era revolusi 4.0 dan society 5.0: Teknik dan keberlanjutan pendidikan karakter. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
- M. Satriana, W. Haryani, F. S. Jafar, F. Maghfirah, A. D. N. Sagita, Sophia, & F. A. Septiani. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
- N. F. M. Putri & A. Salim. (2025). Strategi Penerapan Pembelajaran Audiovisual untuk Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gotong Royong Krampon. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 20–32.
- Rachmawati Rachmawati. (2023). Development of a Worksheet Book as a Media Guide for Growing English Vocabulary Knowledge in 5-Year-Old Children in TK Matahari Palembang. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 7(1). <https://doi.org/10.54895/lentera.v7i1.2069>
- Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan game powerpoint. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(2), 82–95.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tan Ikha & Tatik Ariyati. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.

- Y. Afrianti & A. Wirman. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 300–311.
- Zulkhaidir, Z., & Mubarak, Z. (2021). Hakikat Pendidikan Karakter Kemandirian bagi Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 1(2), 128–141.