



PENGEMBANGAN WORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL KENDARAAN KAPAL LAUT ANAK USIA 5-6 TAHUN

Bianca Maharani Kafoer

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : bianca.220100@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : sriwidayati@unesa.ac.id

Suharti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

Affiah Rahmaningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : afifahrahmaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan agar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil observasi di TKIT Wildani 2 Surabaya menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan mengenal jenis dan ciri-ciri kendaraan kapal laut karena media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan worksheet bertema kendaraan kapal laut, mengetahui kelayakannya, serta mendeskripsikan penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal kendaraan kapal laut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Uji coba produk dilaksanakan pada empat anak usia 5–6 tahun di TKIT Wildani 2 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa worksheet yang dikembangkan terdiri atas sembilan aktivitas pembelajaran, yaitu puzzle, maze, mencocokkan gambar, mencocokkan nama kapal, dan menjahit pola kapal. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan validasi ahli media juga memperoleh persentase sebesar 80%, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dengan sedikit perbaikan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal jenis kapal laut memperoleh persentase 89,1%, kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri kapal laut sebesar 88,8%, dengan capaian keseluruhan 88,9%. Temuan ini menunjukkan bahwa worksheet bertema kendaraan kapal laut layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu anak usia 5–6 tahun mengenal jenis dan ciri-ciri kendaraan kapal laut melalui aktivitas yang menarik, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Kata kunci: worksheet, kendaraan kapal laut, anak usia dini, media pembelajaran, model ADDIE.

Abstract

Learning in early childhood education requires engaging instructional media that are appropriate to children's developmental characteristics in order to enhance their cognitive abilities. Preliminary observations conducted at TKIT Wildani 2 Surabaya revealed that children aged 5–6 years experienced difficulties in recognizing the types and characteristics of sea vessels due to the limited variety of learning media used during classroom instruction. This study aimed to develop a worksheet on the theme of sea transportation, determine its feasibility, and describe its implementation in improving children's ability to recognize sea vessels. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observations, documentation, and expert validation involving both material and media experts. The developed product was subsequently tested on four children aged 5–6 years at TKIT Wildani 2 Surabaya. The findings indicate that the worksheet comprises nine learning activities, including puzzles, mazes, picture matching, ship-name matching, and ship-pattern sewing activities. The material expert validation yielded a feasibility score of 80%, while the media expert validation also achieved 80%, indicating that the worksheet is feasible for use with minor revisions. The product trial demonstrated that children's ability to recognize different types of sea vessels reached

89.1%, while their ability to identify the characteristics of sea vessels reached 88.8%, resulting in an overall achievement score of 88.9%. These findings suggest that the developed sea transportation worksheet is a feasible and effective learning medium for helping children aged 5–6 years recognize the types and characteristics of sea vessels through engaging, concrete, and developmentally appropriate learning activities.

Keywords: *Worksheet, Sea Transportation, Early Childhood Education, Instructional Media, ADDIE*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah menjadi perhatian global karena investasi di masa awal kehidupan menentukan kualitas sumber daya manusia. Astuti & Triani (2024). menegaskan bahwa investasi PAUD memberikan dampak jangka panjang terhadap pembangunan nasional. Berdasarkan data Kemendikbudristek, utama Nurkolis et al (2023) mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran PAUD di Indonesia masih menjadi tantangan utama. Simatupang et al. (2021) menambahkan bahwa banyak anak belum mendapatkan stimulasi tepat untuk pengembangan potensi kreatif dan motorik. Kondisi ini memerlukan inovasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

TKIT Wildani 2 Surabaya berupaya menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi anak usia 5–6 tahun. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar (Fatimah et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan worksheet tematik bertema kendaraan laut dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar anak secara lebih aktif dan bermakna (Wati et al., 2026).

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap pra-operasional. Simatupang (2022) berpendapat bahwa penggunaan media berbasis aktivitas gambar sesuai untuk mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak. Dengan demikian, worksheet tematik dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Teori Lev Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial, dukungan bertahap (*scaffolding*), dan penggunaan alat bantu visual dalam pembelajaran anak usia dini. Pengembangan worksheet menarik dengan tema kendaraan laut dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna (Maisyaroh et al., 2024). Selain itu, media ini menggunakan objek yang familiar dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar mereka.

Firtsanianta & Khofifah, (2022) berpendapat pengembangan worksheet tematik kendaraan laut dapat

menjawab kebutuhan guru. Febriansyah et al., (2025) menambahkan bahwa guru membutuhkan alat bantu yang dapat menggabungkan aspek seni, kreativitas, dan motorik halus dalam satu kegiatan terstruktur. Dengan hadirnya worksheet ini, anak memiliki ruang lebih luas untuk mengekspresikan ide mereka secara kreatif (Nabila et al., 2025).

Riadi et al., (2022) menegaskan bahwa tema kendaraan laut dekat dengan lingkungan anak terutama yang tinggal di wilayah pesisir maupun perkotaan yang sering berinteraksi dengan objek tersebut. Tema ini tidak hanya merangsang imajinasi anak tetapi juga membantu memperkaya perbendaharaan kosakata serta pemahaman tentang dunia sekitar. Oleh sebab itu, pemilihan tema dilakukan berdasarkan kedekatan materi dengan pengalaman nyata anak (Adhe, 2022).

Permasalahan penelitian adalah mengembangkan worksheet menarik dan edukatif bertema kendaraan kapal. Susilawati et al., (2022) menjelaskan bahwa tantangan terbesar adalah memastikan worksheet mampu memotivasi anak sekaligus mendukung guru dalam proses pembelajaran. Sehingga pengembangan media harus mempertimbangkan aspek kepraktisan, psikologis, dan kebutuhan perkembangan anak.

Metode pengembangan mengacu pada model ADDIE yang memungkinkan pengembangan media sistematis. Kieron Sheehy (2025) Setiap tahap melibatkan partisipasi guru dan anak untuk memperoleh umpan balik yang relevan dan membantu penyempurnaan media. Pendekatan partisipatif ini memastikan bahwa worksheet yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks pengguna di lapangan (D. Rahmawati et al., 2025).

Setyowahyudi et al., (2025) menyatakan bahwa aktivitas menggambar melalui worksheet tematik memberi kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan motorik anak. Nurhenti Dorlina Simatupang, (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang holistik dan menyenangkan merupakan standar penting dalam implementasi kurikulum PAUD nasional. Oleh karena itu, pengembangan worksheet ini selaras dengan prinsip dan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Worksheet yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada pengenalan berbagai jenis kendaraan laut, seperti kapal penumpang, kapal kargo, kapal

tanker, dan kapal perang. Materi tersebut disajikan melalui aktivitas menggambar dan pengamatan sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun (Hasibuan et al., 2022). Penggunaan tema kendaraan laut diharapkan dapat membantu anak mengenal fungsi dan bentuk berbagai jenis kapal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta menambah wawasan anak tentang alat transportasi laut.

Pengembangan worksheet menggambar kendaraan laut menjadi salah satu upaya untuk mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini (F. A. Rahmawati, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran tematik yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, hasil pengembangan worksheet dapat diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut pada

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Sugiyono, (2023) menyatakan bahwa Metode R&D merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk merancang, membuat, dan menguji validitas produk yang dikembangkan. Metodologi ini menekankan pada identifikasi permasalahan serta pengembangan produk yang solutif untuk mengatasinya. Produk yang dikembangkan kemudian dievaluasi melalui proses pengujian.

Dalam konteks pendidikan, metode ini diterapkan untuk menghasilkan inovasi pada instrumen pembelajaran. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan *Worksheet* melalui kegiatan menggambar kendaraan dan kapal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun di TKIT Wildani 2 Surabaya.

Model penelitian ADDIE perlu diterapkan secara optimal karena bersifat terstruktur dan setiap tahapannya saling terkait. Proses pengembangan dilakukan secara berurutan dan menyeluruh agar produk yang dihasilkan efektif dan layak digunakan. Dalam penelitian ini, pengembangan *Worksheet* melalui kegiatan menggambar kendaraan dan kapal untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun di TKIT Wildani 2 Surabaya akan dijelaskan melalui lima tahap ADDIE, yaitu:

a. Analisis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal di mana peneliti mengenali lingkungan dan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan anak, memahami karakteristik mereka, serta merumuskan permasalahan yang menjadi dasar pengembangan *Worksheet*. Tahapan analisis yang adalah sebagai berikut:

1) Validasi Kesenjangan Kemampuan

Langkah pertama adalah memvalidasi kesenjangan antara kemampuan yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan. Hasil observasi pada TKIT Wildani 2 Surabaya menunjukkan adanya sejumlah anak usia 5–6 tahun yang masih kesulitan mengenal kendaraan dan kapal serta melaksanakan kegiatan mengenal dengan tepat. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

2) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah kesenjangan tervalidasi, langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, terukur, dan spesifik. Tujuan ini menjadi dasar untuk memonitor perkembangan anak secara efektif. Tujuan dari pengembangan *Worksheet* ini antara lain adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal berbagai jenis kendaraan dan kapal, mengenal kapal dengan tepat, serta mengembangkan keterampilan kognitif.

3) Mengidentifikasi Karakteristik Anak

Identifikasi karakteristik anak dilakukan untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan mereka. Observasi difokuskan pada aspek perkembangan kognitif, minat, dan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Data ini digunakan untuk memastikan bahwa desain *Worksheet* relevan dan sesuai dengan kemampuan anak.

4) Mengidentifikasi Sumber Daya

Tahap ini bertujuan untuk mengenali bahan ajar dan sumber daya pendukung yang tersedia di lingkungan sekolah. Dengan mengetahui sumber daya yang ada, peneliti dapat merancang aktivitas pembelajaran secara efisien dan optimal.

5) Memilih Strategi Pembelajaran

Penentuan strategi pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan tujuan, karakteristik anak, waktu yang tersedia, dan sumber daya. Strategi yang tepat akan mendukung proses pembelajaran agar efektif dan efisien.

b, Design (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang *Worksheet* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Langkah-langkah utamanya yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Inventarisasi Tugas

Peneliti mencatat seluruh keterampilan yang harus dikuasai anak, seperti mengenal jenis kendaraan dan kapal serta menyalin gambar dengan benar. Tahap ini juga mencakup penentuan kriteria penilaian, persiapan alat dan bahan, serta perancangan desain *worksheet* yang sesuai usia dan materi.

2) Menentukan Tujuan Kinerja

Tahap ini fokus pada perumusan tujuan kinerja yang spesifik, yaitu kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal kendaraan dan kapal serta kemampuan mengenal dengan benar melalui penggunaan *Worksheet*.

Bagian metode harus dapat menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Apabila ada rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya tidak menuliskan rumus yang sudah berlaku umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu (TKIT) Wildani 2 Surabaya yang memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69763343. Lembaga ini merupakan salah satu satuan pendidikan anak usia dini di Kota Surabaya yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi anak pada kelompok usia 5–6 tahun. Sebagai lembaga pendidikan yang berciri khas Islam terpadu, TKIT Wildani 2 Surabaya tidak hanya menekankan aspek pembiasaan keagamaan, tetapi juga berupaya menghadirkan kegiatan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan guna mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara seimbang. Kondisi inilah yang menjadikan lembaga tersebut relevan untuk dijadikan tempat penerapan produk *worksheet* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Pemilihan lembaga ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada sejumlah pertimbangan yang saling berkaitan. Pertimbangan pertama berkenaan dengan kesesuaian sasaran, yakni lembaga memiliki kelompok anak usia 5–6 tahun yang sejalan dengan target pengguna produk. Pada rentang usia ini, anak berada pada tahap pra-operasional sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu masa ketika anak mulai mampu menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk mewakili objek di sekitarnya, sehingga media yang

menekankan pengenalan objek melalui aktivitas visual dan motorik dipandang tepat untuk diterapkan. Pertimbangan kedua berkaitan dengan keterbukaan lembaga, di mana kepala sekolah dan guru kelas memberikan izin serta kesediaan untuk menjadikan kelasnya sebagai tempat uji coba media. Pertimbangan ketiga bertolak dari adanya kebutuhan nyata di lapangan, yaitu kebutuhan akan media pembelajaran tematik yang menarik, kontekstual, dan mampu menstimulasi kemampuan kognitif sekaligus motorik halus anak dalam satu rangkaian kegiatan. Ketiga pertimbangan tersebut memperkuat alasan bahwa TKIT Wildani 2 Surabaya merupakan lokasi yang sesuai untuk pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 9 juni 2026 dengan melibatkan empat orang anak berusia 5–6 tahun sebagai subjek uji coba. Keempat subjek tersebut selanjutnya disebut dengan inisial AD, OC, AZ, dan AS untuk menjaga kerahasiaan identitas anak sekaligus memenuhi prinsip etika dalam penelitian yang melibatkan anak usia dini. Penggunaan subjek dalam jumlah terbatas ini merupakan ciri khas penelitian pengembangan yang lebih menitikberatkan pada uji coba dan penyempurnaan produk secara langsung di lapangan, bukan pada generalisasi hasil terhadap populasi yang luas. Jumlah subjek yang relatif kecil, peneliti dapat mengamati secara lebih cermat respons, kesulitan, dan capaian setiap anak ketika menggunakan *worksheet*, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan menyeluruh.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa lembar aktivitas (*worksheet*) berjudul "Mengetahui Kapal Laut" yang dirancang khusus untuk anak usia 5–6 tahun. *Worksheet* disusun secara tematik dan terdiri atas sembilan lembar aktivitas yang saling melengkapi, yaitu kegiatan menyusun puzzle, menelusuri labirin (*maze*), mencocokkan kapal, serta menjahit pola kapal dengan menggunakan tali kur. Keseluruhan aktivitas tersebut mengangkat empat jenis kapal laut sebagai materi utama, yakni kapal penumpang, kapal tanker, kapal kargo, dan kapal perang. Pemilihan keempat jenis kapal ini dimaksudkan agar anak tidak sekadar mengenal kapal secara umum, tetapi juga mampu membedakan bentuk, ciri, serta nama dari masing-masing jenis kapal, sehingga pemahaman anak terhadap objek menjadi lebih utuh dan bermakna.

Setiap lembar aktivitas berjalan dengan satu tujuan yang utama, yaitu menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan membedakan objek kapal laut. Keberagaman jenis aktivitas ini juga dimaksudkan agar anak tertarik, tidak mudah bosan, dan terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran. Penilaian pada setiap lembar aktivitas menggunakan skala bintang dengan rentang 1 sampai 4, di mana skor tersebut menggambarkan

tingkat capaian anak dalam menyelesaikan kegiatan, mulai dari kategori terendah sampai kategori tertinggi. dengan

A. Hasil Pengembangan Worksheet Model ADDIE

1. Tahap Analisis (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis adalah langkah awal yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang mendasari pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan tiga kegiatan analisis utama :

- a. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati kondisi pembelajaran di lembaga dan kebutuhan guru terhadap media. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih memerlukan media tematik yang mampu menggabungkan stimulasi kognitif dan motorik halus dalam satu kegiatan yang menarik sehingga anak tidak hanya menerima materi secara lisan namun juga ikut terikat aktif melalui aktivitas konkret.
- b. Analisis karakteristik anak dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa subjek subjek sasaran berada pada usia 5-6 tahun yaitu tahap pra-operasional; menurut teori piaget. Pada tahap ini anak belajar paling efektif melalui objek yang konkret, gambar yang familiar dan kegiatan bermain sehingga media yang dikembangkan perlu menonjolkan unsur visual dan aktivitas langsung.
- c. Analisis materi dilakukan untuk menentukan cakupan worksheet yang kemudian difokuskan pada pengenalan empat jenis kapal laut yaitu kapal penumpang, kapal tanker, kapal kargo dan kapal perahu. Pemilihan tema kapal laut didasarkan pada kedekatan objek tersebut dengan kehidupan anak serta potensi dalam memperkaya pengetahuan anak mengenai jenis – jenis alat transportasi laut.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat dirumuskannya tujuan dari pengembangan yaitu menghasilkan worksheet yang bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal jenis – jenis kapal laut sekaligus melatih kemampuan motorik secara halus.

SIMPULAN

Kelayakan worksheet didapatkan berdasarkan hasil validasi ahli materi maupun ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapat skor 32 dari skor maksimal 40 dengan rata – rata 3,2 atau sebesar 80%. Hasil validasi ahli media juga memperoleh skor 32 dari skor maksimal 40 dengan rata – rata 3,2 atau sebesar 80%. Sesuai hasil tersebut worksheet “Mengenal Kapal Laut” termasuk kedalam kategori layak digunakan dengan sedikit perbaikan. Perbaikan yang dilakukan terutama berkaitan dengan urutan kegiatan, penyajian materi dan kemudahan penggunaan media agar lebih sesuai dengan kemampuan anak usia dini.

Hasil implementasi worksheet menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberi capaian yang baik pada kemampuan anak mengenal kendaraan kapal laut. Pada indikator pertama yaitu kemampuan mengenal atau menyebutkan jenis – jenis kapal laut didapatkan presentase sebesar 89,1%. Pada indikator kedua, yaitu kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri kapal laut, diperoleh persentase sebesar 88,8%. Secara keseluruhan, total capaian anak memperoleh skor 128 dari skor maksimal 144 atau sebesar 88,9%. Hal ini menunjukkan bahwa worksheet “Mengenal Kapal Laut” dapat digunakan untuk membantu anak mengenal jenis kapal laut dan ciri-cirinya melalui kegiatan yang menarik, konkret, dan sesuai dengan usia anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. (2022). Pelatihan Penggunaan Dan Pemanfaatan Paudpedia Untuk Pengembangan Literasi Digital Guru. 2, 80–86.
- Adhe, K. R. (2022). Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Online Learning Model PAUD Study in PG PAUD Education Faculty of Surabaya State University. 1413, 26–31.
- Afifah Rahmaningrum, Salma Aulia Khosibah, Cindy Tri Kusumawardani, D. J. K.
- D. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Minecraft Run Pada Anak Di Tk Model.
- Afifah Rahmaningrum, P. F. (2020). Peran Guru Pada Pengasuhan Anak Dari Keluarga Tenaga Kerja Indonesia.
- Afiyah, N. (2021). Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Melalui Kegiatan Manasik Haji. 2(2), 83–96.
- Agustina, N., & Eka, N. (2021). Pendampingan Akreditasi Paud Dan Pnf Di Kabupaten Tulungagung. 2(2), 117–124.
- Aisyah, E. R., Widayati, S., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2024). Hubungan Persepsi Pengguna Busy Book Terhadap Stimulasi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. 5(2016), 509–522.
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas. Indonesian Journal Of Education And Learning, 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Arifina, L. D., Simatupang, N. D., & Matheos, Y. (2025). Development of Educational Games PERANGKA to Improve the Numeracy Skills of Children Aged 5-6 Years. 14, 762–795.
- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). Pengembangan Media Worksheet (Lembar Kerja Buku Aktivitas (Activity Book)) Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun Nurul. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

- 1(<https://doi.org/10.46306/Jas.V1i2 P-Issn>), 121–240.
- Asmal Hidayah, A., Ramadani, I., Septa Wijaya, R., & Safitri, S. (2025). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Peserta Didik. *Juni*, 9(1), 111–
122. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Astuti, W., & Triani, L. (2024). Peran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menunjang Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak. *Early Childhood Education And Development Studies (Eceds)*, 5(2), 36–47. <http://dx.doi.org/10.33846/Eceds1101>
- Aulia, Z. (2025). Parenting Patterns And Prevention Of Discriminatory Behavior In Young Childern In Pati. 06(1), 121–136.
- Bestari Nursih, Afifah Rahmaningrum, Nurifati Nurifati, Siti Fatimah, Desi Farijah,
- R. M. (2024). Penerapan Kegiatan Bercocok Tanam Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.
- Cahyani, N. K., Simatupang, N. D., Reza, M., & Widayati, S. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Bernyanyi Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. 9(1), 113–125.
- Canra, D. (2022). ANALISIS KEMAMPUAN DAN KEMAUAN MEMBAYAR TARIF PADA PENGGUNA JASA MODATRANSPORTASI KAPAL LAUT (Studi Kasus: Rute Ternate-Sanana). 10(2), 123–128.
- Chayanti, D. F. N. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. 3(1), 1–18.
- Creswell. (2022). *Research Design Research Design. In Research In Social Science: Interdisciplinary Perspectives (Issue September)*.
[https://www.researchgate.net/publication/308915548%0afile:///E:/Documents/Dosen/Buku Metodologi/\[John_W._Creswell\]_Research_Design_Qualitative_Q\(Bookos.Org\).Pdf](https://www.researchgate.net/publication/308915548%0afile:///E:/Documents/Dosen/Buku%20Metodologi/[John_W._Creswell]_Research_Design_Qualitative_Q(Bookos.Org).Pdf)
- Dewi Rahmawati, Dewi Komalasari, Afifah Rahmaningrum, D. J. K. D. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Kosakata Anak 4-5 Tahun.
- Dwi, P., Br, A., Lisnasari, S. F., & Sari, U. (2025). Pengembangan Worksheet Berbasis Numerasi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sd 105304 Sarilaba Jahe Tahun Ajaran 2025 Development Of Numeracy-Based Worksheets In Mathematics Learning For Class V Students At Sd 105304 Sarilaba Jahe 2025 Acad. 4, 1–8.
- Eka Cahya Maulidya. (2025). Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Matching Alphabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokaal Anak Usia 4-5 Tahun. 10, 212–221.
- Elinawati. (2022). Peningkatan Kreativitas Melalui Menggambar Pada Anak 5-6 Tahun Paud Pekka At-Taqwa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1–10.
- <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33557/75676581740>
- Farras, F. D., Setyowati, S., & Adhe, K. R. (2025). The Effect of MarBel Animation Media on The Ability to Recognize Numbers in Early Childhood at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14. 14(2), 464–484.
- Febriansyah, B. J. A., Hasnawati, & Rahmawati. (2025). Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Pembelajaran Seni Rupa Smk Negeri. 3(April 2024), 236–242.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Effectiveness Of E-Lkpd Assisted By Liveworksheets For Improving Student Learning Outcomes. *Conference Of Elementary Studies*, 140–147.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/pro/article/view/14918>
- Fitri, R., Reza, M., Ningrum, M. A., & Surabaya, U. N. (2020). INSTRUMEN KESIAPAN BELAJAR : ASESMEN NON- TES UNTUK MENGUKUR KESIAPAN PERSPEKTIF NEUROSAINS. 1(1), 17–32.
- Fuadah, L. T. (2025). Emotional Regulation In Young Children At Pembina State Kindergarten: The Key To Mental Health. 06(1), 137–143.
- Gerda, M. M. (2021). Peran Tri Pusat Pendidikan Dalam Pendidikan Seksual Anak Usia Dini. 2(2), 97–106.
- Halimah, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Improving. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 807–808.
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2022). Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 3(1), 89–100.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2c5&q=pengembangan++kognitif+jean+piaget++btng=
- Harahap, J. Y., Baya Malango, T., Handayani, P., Maulida, R., Simamora, F. E., & Farika, S. (2025). Penerapan Lembar Kerja Anak Bertema Kendaraan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(1), 1–8.
<https://doi.org/10.71049/Gdyhd93>
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Edukids : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126.
<https://doi.org/10.51878/Edukids.V2i2.1775>
- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). STEAM-Based Learning Media : Assisting in Developing Children's Skills. 6(6), 6863–6876.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3560>
- HETHARIA, M. (2023). ANALISIS PEMAKAIAN BAHAN BAKAR DIESEL AKIBAT PENGARUH OVERSIZE MESIN MITSUBISHI 6D16-OA PADA KAPAL SPOB LATJINTA. 4(1), 1–7.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Landasan Teori, Kerangka Pemikiran, Penelitian Terdahulu, & Hipotesis (Issue July).
- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan*

- Matematika, 10(1), 107–116.
<https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V10i1.812>
- Istiqlal, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 18–32.
- Kartika Ri-Nakit Adhe Mallewi Agustin Ningrum, Afifah Rahmaningrum, M. D. W. (2025). The Effectiveness Of Gamake Media To Train Creativethinking In Early Childhood. *Child Education Journal*.
- Kieron Sheehy, Budiyanto, Khofidotur Rofiah, T. F. T., & Karina Wahyu Dewi, M. H. & S. W. (2025). Inclusive Disaster Risk Reduction Education . Evaluating Sign Supported Books For Indonesian Kindergartens Abstract. *International Journal Of Inclusive Education*, 3116, 1–16.
<https://doi.org/10.1080/13603116.2025.2557473>
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun. 3(1), 87–96.
- Laili, F. N., Hasibuan, R., Jayanti, D., & Dewi, K. (2025). The Effect of Beading Activities on the Fine Motor Skills of Children Aged 4 – 5 Years at TK Labschool. 14, 485–498.
- Nabila, J. A., Adhe, K. R., Ningrum, M. A., & Luh, D. G. (2025). Pengembangan Media Game Getting Know Alphabet untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. 0738(4), 894–902.
- Ningrum, M. A., Hasibuan, R., & Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. 7(1), 563–574.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3730>
- Lestari, E., & Wulandari, R. S. (2021). Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta Dan Cerdik. *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 104–114.
<https://doi.org/10.36768/Qurroti.V3i2.193>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Mahmud, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Paud Tuan Guru Alim. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(2), 50–54.
<https://doi.org/10.33387/Cp.V3i2.3628>
- Maisyaroh, D. V., Adhe, K. R., Khotimah, N., & Simatupang, N. D. S. (2024). Pengaruh Augmented Reality Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. 1(2), 29–36.
- Marlina, R., Daningsih, E., Mardiyanningsih, N., & Yeni, L. F. (2025). Menggunakan Aplikasi Live Worksheet Bagi Guru Di Kecamatan.
- Nadia, N., Supriatno, B., & Anggraeni, S. (2020). Analisis Dan Rekonstruksi Komponen Penyusun Lembar Kerja Peserta Didik Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Biodik*, 6(2), 187–199.
<https://doi.org/10.22437/Bio.V6i2.9439>
- Ningsih, S. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Senapan Bambu Untuk Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. 2(2), 57–70.
- Ningsih, S. (2025). The Effect Of Coloring Activities With Gradation Techniques In Preschool Children. 06(1), 87–99.
- Novira Dwi Arini, N. D. S. (2022). Kelekatan Ibu Terhadap Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Kasus: Ibu Rumah Tangga Di Kota Batu). 4(2).

