



## **FLASHLIGHT BOOK PETULANGAN SHAF A & SI KETTY: STIMULUS LITERASI NUMERASI ANAK 4-5 TAHUN**

**Sharla Fatsiyah\*, Nur Anisa, Tomas Iriyanto**  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia  
Corresponding author: [sharla.fatsiyah.2101536@students.um.ac.id](mailto:sharla.fatsiyah.2101536@students.um.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kemampuan literasi numerasi manusia penting dikembangkan sejak usia dini karena untuk membangun fondasi yang kokoh untuk kehidupan masa depan. Literasi numerasi adalah pemahaman dan penerapan konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku *Senter Petualangan Shafa & si Ketty* dalam menstimulasi kemampuan literasi numerasi pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan observasi. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru, dan anak usia 4-5 tahun sebagai pengguna. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai validasi ahli materi sebesar 98%, ahli bahasa 85%, ahli media 84%, dan ahli pengguna 98%. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil menunjukkan nilai 95%, sementara uji coba kelompok besar sebesar 87%. Berdasarkan hasil uji kevaliditasan dan kelayakan, buku ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** anak usia dini; literasi numerasi; buku senter

### **ABSTRACT**

*Numeracy literacy skills are essential to be developed from an early age to build a strong foundation for future life. Numeracy literacy is the understanding and application of mathematical concepts in the context of everyday life. This study aims to develop the Senter Petualangan Shafa & Si Ketty book in stimulating numeracy literacy skills in children aged 4-5 years. This study uses the Research and Development (R&D) type of research with the ADDIE development model. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and observations. The research subjects consisted of material experts, linguists, media experts, teachers, and children aged 4-5 years as users. The data analysis techniques used were quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of the study showed that the validation value of material experts was 98%, linguists 85%, media experts 84%, and user experts 98%. The results of product trials in small groups showed a value of 95%, while large group product trials were 87%. Based on the results of the validity and feasibility tests, this book is recommended as an effective learning medium to stimulate the numeracy literacy skills of early childhood, especially in the 4-5 year age range.*

**Keywords:** early childhood; literacy numeracy; flashlight book

### **PENDAHULUAN**

Kemampuan literasi numerasi merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk menghadapi tantangan global. Literasi dan numerasi berperan signifikan dalam membangun kapasitas individu agar mampu mengatasi permasalahan sehari-hari dengan pemikiran analitis dan mendalam serta membuat keputusan yang bijak (Wardhani et al., 2007). Namun, Indonesia menghadapi tantangan serius di bidang ini, sebagaimana tercermin dari hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 menunjukkan adanya penurunan skor literasi membaca, literasi matematika, dan literasi sains secara global akibat dampak pandemi COVID-19. Pada literasi membaca, rata-rata skor internasional

turun 18 poin dibandingkan 2018, sedangkan skor Indonesia turun 12 poin—lebih kecil dari rata-rata penurunan tersebut. Dalam literasi matematika, rata-rata skor internasional menurun 21 poin, sementara skor Indonesia turun 13 poin—yang juga lebih kecil dari rata-rata internasional. Untuk literasi sains, rata-rata skor internasional turun 12 poin dan Indonesia mengalami penurunan 13 poin, hampir setara dengan rata-rata global. Meski skor menurun, peringkat Indonesia pada PISA 2022 justru meningkat, yaitu naik 5 posisi untuk literasi membaca, 5 posisi untuk literasi matematika, dan 6 posisi untuk literasi sains (Kemendikbudristek, 2023). Hal ini mencerminkan ketangguhan sistem pendidikan Indonesia dalam menghadapi tantangan pandemi, yang memungkinkan negara ini mengatasi dampak *learning loss* secara relatif lebih baik dibandingkan banyak negara lain.

Permasalahan ini tidak hanya terjadi pada siswa sekolah dasar dan menengah, tetapi juga ditemukan pada anak prasekolah. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2018 melalui indikator *Early Childhood Development Index* (ECDI) UNICEF, kemampuan literasi numerasi anak usia 3-6 tahun di Indonesia masih berada pada tingkat yang mengkhawatirkan; hanya mencapai 64,60%. Angka ini merupakan yang terendah dibandingkan dengan dimensi perkembangan lainnya, yaitu fisik (97,80%), kemampuan belajar (95,20%), dan sosial emosional (69,90%) (Maylasari et al., 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi numerasi pada anak usia dini masih tertinggal dibandingkan dengan aspek perkembangan lainnya, sehingga membutuhkan perhatian serius untuk mendukung keberhasilan pendidikan anak pada jenjang berikutnya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) mengungkapkan bahwa literasi numerasi adalah keterampilan untuk memperoleh, memanfaatkan, dan mengomunikasikan simbol serta angka matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Koesoema et al., 2017). Anak dengan kemampuan literasi numerasi yang baik cenderung lebih mandiri, tangguh, dan bijaksana dalam menghadapi berbagai tantangan, termasuk pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan yang rasional. Akan tetapi, menstimulasi kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini bukanlah tugas yang mudah. Guru dan orang tua menghadapi tantangan dalam memilih media pembelajaran yang relevan dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Husniyah, 2022).

Menurut Hajar et al (2024), kemampuan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun mencakup membilang angka 1-10 secara runtut, menyebutkan lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan banyaknya benda, yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran interaktif. Sementara hasil wawancara dengan guru dan orang tua di tiga TK di Kabupaten Malang, yaitu TK PKK Sukoraharjo, TK PGRI 2 Kepanjen, dan TK Dharmawanita Persatuan 9 Curungrejo, menunjukkan bahwa tiga banding lima anak usia 4-5 tahun masih belum menguasai keterampilan literasi numerasi yang memadai. Hal ini sesuai dengan hasil data bahwa di tiga lembaga TK tersebut kemampuan mengenal angka, memahami urutan bilangan, atau menghitung benda konkret masih rendah. Observasi di TK Kabupaten Malang menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun belum menguasai literasi numerasi dasar akibat minimnya variasi media pembelajaran.

Stimulasi kemampuan literasi numerasi pada anak usia dini membutuhkan pendekatan yang efektif dan relevan dengan karakteristik perkembangan mereka. Salah satu pendekatan yang paling sesuai adalah metode belajar sambil bermain. Pendekatan ini tidak hanya menyelaraskan pembelajaran dengan kebutuhan alami anak untuk bermain, tetapi juga memanfaatkan sifat interaktif dan inovatifnya untuk mendorong

motivasi serta meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari. Seperti yang dijelaskan oleh Silomita et al. (2024), metode belajar sambil bermain paling sesuai karena mendukung sifat alami anak yang suka bermain. Dengan kata lain, pendekatan belajar sambil bermain adalah solusi potensial untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini.

Berbagai penelitian mendukung pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia dini, seperti *game* edukasi (Safitri et al., 2023), metode *Outdoor Learning* (Ratnasari, 2020), dan *Project Based Learning* (Nurhayati et al., 2024). Namun, media berbasis bermain yang inovatif seperti *flashlight book* masih sangat terbatas. Media ini dirancang untuk memadukan cerita bergambar, aktivitas numerasi, fakta unik, dan pencarian gambar tersembunyi menggunakan cahaya senter, yang tidak hanya menarik tetapi juga mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, analisis pasar menunjukkan bahwa buku *flashlight* yang tersedia masih bertema sains tanpa unsur numerasi. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan *flashlight book* interaktif yang relevan dengan perkembangan anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi secara efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Flashlight Book* Petualangan Shafa & si Ketty untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun”. Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan antara cerita bergambar, aktivitas numerasi (seperti mengenal angka, waktu, bangun datar, dan menghitung benda konkret), permainan mencari benda tersembunyi yang menggunakan alat bantu senter, dan informasi tentang fakta unik kucing. Keunggulan buku ini memiliki desain yang ramah anak, aktivitas numerasi yang sesuai dengan tahapan usia, serta fleksibel dalam menggunakan sehingga anak terlibat aktif dalam pembelajaran literasi numerasi melalui buku *flashlight* ini. Dengan karakter kucing dan anak perempuan, buku ini menjadi media interaktif yang mendukung guru dan orang tua dalam menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran *flashlight book* Petualangan Shafa & Si Ketty menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap praproduksi media pembelajaran dimulai dengan tahap *analyze*. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di 3 TK Kecamatan Kepanjen. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu orang tua anak usia 4 tahun serta observasi di toko Gramedia, Wilis, dan Shopee dengan tujuan untuk memperoleh data informasi sesuai kebutuhan pengguna agar buku *flashlight* peneliti sesuai target pasar. Tahap selanjutnya ialah tahapan *design*. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari analisis riset pasar, peneliti merancang *flashlight book* dengan judul Petualangan Shafa & Si Ketty berisi 66 halaman narasi cerita (10 fakta unik tentang kucing, 10 pencarian benda tersembunyi, dan 30 aktivitas numerasi) untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak, seperti mengenal angka, menghitung benda konkret, mengenal bangun datar, memahami waktu melalui cerita petualangan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Selanjutnya, peneliti mulai memasuki tahap *development* atau pengembangan prototipe media. Tahap ini mewujudkan rancangan menjadi prototipe yang siap diuji coba, dilengkapi instrumen

validasi guna mengukur kelayakan produk. Validasi bertujuan memastikan buku tersebut layak sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi. Validasi ini dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli pengguna. Setiap bidang melibatkan dua validator ahli untuk memberikan penilaian sebagai pembanding hasil masing-masing ahli.

Prototipe media buku *flashlight* telah dinyatakan layak oleh ahli. Setelah media buku *flashlight* dinyatakan layak, tahap selanjutnya yaitu tahap *implementation* (implementasi). Peneliti melakukan dua tahap uji coba produk, meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kuesioner/angket yang diberikan kepada responden para ahli media, bahasa, dan media menggunakan skala Likert sedangkan angket ahli pengguna dan lembar observasi uji coba kelompok kecil dan besar menggunakan skala Guttman. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu fenomena sosial dengan tingkatan tertentu (misalnya sangat setuju hingga sangat tidak setuju), sedangkan skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas, seperti “ya/tidak” atau “setuju/tidak setuju” (Sugiyono, 2020).

Data yang diperoleh dari ahli materi, bahasa, media, dan pengguna serta lembar observasi uji coba kelompok kecil dan besar dianalisis dengan skor persentase melalui rumus yang dimodifikasi berikut ini.

$$Sv = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Skor Validasi (Akbar dalam Fa'izah et al., 2024)

Keterangan:

- Sv : Skor validasi  
n : Skor yang diperoleh  
N : Skor maksimum  
100% : Konstanta

Selanjutnya, hasil analisis data persentase masing-masing angket uji kelayakan dari para ahli media, bahasa, media, pengguna, dan uji coba kelompok besar dapat dilakukan. Analisis uji kelayakan gabungan setiap kategori ahli untuk memperoleh kesimpulan hasil akhir penelitian ini yang dapat memberikan informasi secara menyeluruh dan komprehensif. Hasil ini dapat menjadi referensi peneliti dalam memasuki tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi. Tahap ini mencakup peninjauan dan penyempurnaan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para validator, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk media. Analisis data angket gabungan tersebut untuk mengukur kevaliditasan dan kelayakan suatu produk *flashlight book* “Petualangan Shafa & Si Ketty” dengan menggunakan rumus (Akbar dalam Fa'izah et al., 2024) sebagai berikut.

$$Sv = \frac{Vah\ 1 + Vah\ 2}{\sum Vah} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Skor Total Validasi (Akbar dalam Fa'izah et al., 2024)

Keterangan:

- Sv : Skor total validasi  
Vah 1 : Validasi ahli materi/media/bahasa/pengguna 1  
Vah 2 : Validasi ahli materi/media/bahasa/pengguna 2

$\Sigma V_{ah}$  : Jumlah validasi ahli

Hasil analisis validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna serta lembar observasi uji coba kelompok kecil dan besar dapat diinterpretasikan ke dalam bentuk tabel kriteria kevaliditasan dan kelayakan suatu produk sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan observasi awal di tiga TK di Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, yang mengungkapkan bahwa anak usia 4-5 tahun belum menguasai literasi numerasi dasar. Kemampuan tersebut mencakup mengenali angka 1-10, menghitung benda konkret, serta memahami konsep ruang dan bangun datar. Guru dan orang tua menyatakan bahwa meskipun anak-anak menyukai buku cerita, belum tersedia buku yang menggabungkan cerita menarik dengan aktivitas numerasi. Hasil temuan tersebut relevan dengan survei PISA 2022 yang menunjukkan skor rendah Indonesia dalam matematika, literasi, dan sains, sehingga menyoroti perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media inovatif seperti *flashlight book Petualangan Shafa & Ss Ketty*, yang menggabungkan cerita petualangan, aktivitas numerasi, dan permainan mencari benda tersembunyi menggunakan senter. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, mendukung perkembangan literasi numerasi anak usia dini secara optimal.

Tahap kedua adalah tahap desain buku *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty*. Buku ini dimulai dengan menyusun draf cerita berdasarkan tema "lingkungan sekitarku" yang berisi aktivitas numerasi dan cerita sederhana yang mudah dipahami anak usia 4-5 tahun. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Canva Premium, menghasilkan 75 halaman yang mencakup cerita, aktivitas pencarian benda tersembunyi, fakta unik tentang kucing, serta informasi buku. Elemen seperti tokoh utama, ilustrasi, warna, dan *font* dipilih agar menarik bagi anak-anak, dan panduan berbentuk pembatas buku dirancang untuk membantu pengguna memahami cara penggunaan buku dengan alat pencahayaan.



Gambar 3. Cover Buku *Flashlight Petualangan Shafa & si Ketty*

Gambar sampul buku *Flashlight Petualangan Shafa & si Ketty* menggunakan nuansa kuning dan jingga, yang melambangkan rasa ingin tahu yang tinggi. Sampul depan menampilkan ilustrasi karakter Shafa yang memegang senter menyala, ditemani

oleh si Ketty, kucing lucu berwarna jingga dan putih. Latar belakang menggambarkan suasana hangat di dalam rumah dengan elemen-elemen seperti kursi, jam dinding, dan pot tanaman, yang memberikan kesan ramah kepada pembaca anak-anak. Sampul belakang berisi deskripsi cerita yang menggambarkan petualangan Shafa dan Si Ketty selama dua hari di berbagai sudut rumah. Buku ini juga menyertakan fakta unik tentang kucing serta aktivitas numerasi dan permainan interaktif yang dapat dilakukan anak-anak menggunakan senter di setiap halamannya. Dengan desain yang menyenangkan dan edukatif, buku ini sangat cocok untuk anak-anak usia 4 tahun ke atas, membangun rasa ingin tahu mereka dan mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi prototipe yang siap diuji. Proses ini mencakup pembuatan prototipe produk *flashlight book* *Petualangan Shafa & si Ketty* dan penyusunan instrumen validasi.



Gambar 4. Hasil Pengembangan Buku *Flashlight Petualangan Shafa & si Ketty*

Buku tersebut dicetak menggunakan kertas HVS 100 gsm dengan sampul *hard cover* yang dilaminasi *doff* dan *glossy* pada elemen-elemen penting, kemudian dijilid. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, media, serta pengguna untuk menilai kemenarikan, kesesuaian, dan keefisienan produk. Berdasarkan hasil validasi, semua ahli memberikan penilaian positif dengan persentase tinggi, yaitu 98% dari ahli materi, 85% dari ahli bahasa, 84% dari ahli media, dan 98% dari ahli pengguna, yang menunjukkan bahwa produk ini layak diuji coba dengan beberapa revisi.

Tabel 2. Hasil Kelayakan Produk oleh Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kategori Kelayakan	Keterangan
1	Ahli Materi	98%	Sangat Baik	Layak diuji coba dengan revisi
2	Ahli Bahasa	85%	Sangat Baik	Layak diuji coba dengan revisi
3	Ahli Media	84%	Sangat Baik	Layak diuji coba dengan revisi
4	Ahli Pengguna	98%	Sangat Baik	Layak diuji coba dengan revisi

Meskipun *flashlight book* *Petualangan Shafa & si Ketty* mendapat penilaian positif dari para validator, beberapa saran untuk perbaikan juga diberikan. Ahli materi merekomendasikan penambahan tata cara penggunaan dan peningkatan konsistensi *font* serta tata letak elemen aktivitas. Ahli bahasa menyarankan agar teks cerita disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Ahli media mengusulkan perubahan warna sampul menjadi kuning atau jingga untuk menggambarkan rasa ingin tahu, serta menambahkan pembatas buku dengan karakter kucing untuk meningkatkan daya tarik visual. Ahli pengguna memberikan masukan bahwa buku ini dapat

meningkatkan fokus anak dalam belajar numerasi dan memotivasi mereka untuk aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Saran-saran ini, sesuai dengan kriteria yang diungkapkan oleh Rifai (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran harus dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, durasi waktu, efisiensi biaya, menarik anak dan kemudahan akses. Efisiensi berarti memanfaatkan waktu, tempat, dan biaya secara optimal, menggunakan bahan yang murah namun tetap mencapai berbagai tujuan pembelajaran. Sementara, kemenarikan bertujuan untuk memotivasi anak agar belajar dengan menyenangkan dan mendorong anak untuk terus belajar lebih jauh. Arsyad (2020) menambahkan untuk kriteria dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan isi materi pembelajaran agar anak mudah memahami makna dari informasi yang akan didapat, serta praktis dan mudah digunakan. Dengan berbagai masukan ini, media buku *flashlight Petualangan Shafa & si Ketty* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang relevan dan interaktif bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak secara menyenangkan.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli, prototipe *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* diuji coba pada anak usia 4-5 tahun dalam dua tahap. Tahap pertama, uji coba kelompok kecil dengan 5 anak dari TK Dharmawanita Persatuan 9 Curungrejo, dilakukan untuk evaluasi awal dan perbaikan. Tahap kedua, uji coba kelompok besar melibatkan 30 anak dari tiga TK, yaitu TK Dharmawanita Persatuan 9 Curungrejo, TK PGRI 2 Kepanjen, dan TK PKK Sukoraharjo untuk menguji validitas dan reliabilitas produk. Observasi dilakukan oleh guru kelas menggunakan skala Guttman untuk menilai respons anak terhadap produk, menarik kesimpulan, serta menentukan kesiapan atau kebutuhan revisi lebih lanjut. Hasil dari kedua tahap uji coba ini menjadi dasar dalam memastikan bahwa produk siap digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

No	Validator	Persentase	Kategori Kelayakan
1	Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik
2	Kelompok Besar	87%	Sangat Baik

*Flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* menggunakan senter sebagai alat bantu untuk menciptakan pengalaman eksplorasi konkret yang mendukung perkembangan kognitif anak sesuai dengan teori Jean Piaget. Piaget menjelaskan bahwa anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional, yang lebih mudah memahami hal konkret daripada abstrak, sehingga pembelajaran numerasi harus disesuaikan dengan cara berpikir mereka yang masih egosentris (Trinaningsih, 2024). Buku ini dirancang untuk anak usia 4-5 tahun dengan menggabungkan aktivitas numerasi yang menarik, seperti mencari dan menghitung jejak kucing, mengenal waktu, bentuk geometri, serta memahami konsep sebab-akibat melalui cerita. Aktivitas dalam buku ini membantu anak memahami konsep dasar matematika, seperti mengenali angka, menghitung benda, mengenal bentuk, dan memahami posisi benda, yang sesuai dengan capaian pembelajaran literasi numerasi anak menurut Kemendikbudristek (2022) Buku ini juga mendorong interaksi antara guru dan anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan motivasi anak untuk terus belajar, sejalan dengan pendapat Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

*Flashlight book* ini mengusung metode belajar sambil bermain, yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar. Aktivitas-aktivitas

seperti mencari benda tersembunyi menggunakan senter dan membaca fakta-fakta unik tentang kucing membuat anak lebih fokus dan aktif dalam belajar. Buku ini juga mendapat respons positif dalam uji coba kelompok besar dan kecil, dengan anak-anak menunjukkan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi, sesuai dengan pernyataan Istiqlal (2017) yang menekankan bahwa media pembelajaran adalah alat interaktif yang efektif untuk menyampaikan informasi.

Validator memberikan masukan untuk penyempurnaan desain, seperti penambahan petunjuk penggunaan dan perbaikan konsistensi tata letak. Meskipun demikian, buku ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran literasi numerasi anak, karena tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak usia dini. Buku ini juga mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, dan imajinasi anak, serta dapat digunakan di berbagai lingkungan, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini sesuai dengan pendapat Wulandari (2021) yang mengungkapkan bahwa penerapan buku cerita bergambar memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk stimulasi perkembangan emosi, bahasa, serta daya imajinasi anak. Harapannya, *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* dapat menjadi media yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak usia dini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap evaluasi penelitian ini, dilakukan pengecekan di setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan, desain, validasi ahli, hingga uji coba awal, untuk memastikan bahwa isi dan materi produk sesuai dengan kebutuhan. Umpan balik yang diperoleh dari angket dan observasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan sebelum produk final dikembangkan. Setelah revisi, peneliti melanjutkan dengan uji coba kelompok besar sebagai uji coba akhir. Hasil uji coba akhir menunjukkan bahwa *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* berhasil menarik minat belajar anak-anak, meningkatkan fokus dalam pembelajaran, membantu mereka memahami konsep angka, pola, dan perhitungan sederhana, serta memberikan nilai edukatif melalui fakta unik tentang kucing.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan teori yang telah dibahas menguatkan bahwa *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* merupakan media pembelajaran yang sesuai, efisien, dan menarik dalam menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak usia dini. Buku ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga memberikan pendekatan belajar sambil bermain, di mana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Ini tercermin baik melalui isi cerita maupun aktivitas numerasi di dalamnya, yang melibatkan permainan menemukan benda tersembunyi menggunakan alat bantu senter, serta disertai dengan fakta-fakta unik tentang kucing. Oleh karena itu, *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* dapat dijadikan media pembelajaran yang relevan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk *flashlight book Petualangan Shafa & si Ketty* untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98%, hasil validasi ahli bahasa mencapai 85%, hasil validasi ahli media mencapai 84%, dan hasil validasi ahli pengguna sebesar 98%. Selain itu, hasil uji coba lapangan kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95% dan uji coba kelompok besar mencapai 87%. Dari tahap validasi dan uji coba lapangan tersebut dapat disimpulkan

produk *flashlight book* *Petualangan Shafa & si Ketty* “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi numerasi anak usia 4-5 tahun, baik di lingkungan sekolah dengan bimbingan guru maupun di rumah dengan dukungan orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Fa'izah, H. N., Wayan, I. S., & Anisa, N. (2024). Pengembangan e-book cerita bergambar untuk menstimulasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(2), 249–258.
- Hajar, S., At, D., Ashari, N., & Muliana, S. (2024). Pengembangan permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Aulad*, 7(3), 861–872. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.816>.
- Husniyah, A. M. (2022). Media aplikasi dora (dongeng nusantara) pada pembelajaran menyimak dongeng di era digital di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Kemendikbudristekristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kemendikbudristekristek. (2023). *PISA 2022 dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Koesoema, D., Sutjipto, Setiawan, D. I., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maylasari, I., Rachmawati, Y., Agustina, R., Silviliyana, M., Noviani, A., Sari, M., & Yugiana, E. (2020). *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Rifai, M. H. (2017). Pemilihan media dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 125–136.
- Silomita, S. A. C., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran abebo untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 170–171.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trinaningsih. (2024). Peningkatan kemampuan numerasi anak tk a dalam mengenal lambang bilangan 1–5 menggunakan media pasir dan papan pintar di TK Negeri Pembina Bangsri. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(2), 117–125.
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: UNICEF for Every Child.
- Wulandari, R. (2021). *Pemanfaatan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahundipauid Kober Harapan Jaya Kecamatan Gedung Meneng Tulang Bawang*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan.