

Pengembangan Media *Lift the Flap Book* Pengenalan Bilangan untuk Anak Usia Dini

Mareta Delfiana^{1*}, Danang Setyadi²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia
Email Corresponden Author: maretadelfiana14@gmail.com

Abstract

Introducing numbers to early childhood is essential to build a foundation for logical thinking and problem-solving skills that will be used throughout their lives. This study developed an interactive learning medium in the form of a *Lift the Flap Book Mengenal Bilangan 1–10* to help early childhood learners recognize numbers from 1 to 10. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial involved one teacher and five parents from TK Kanisius Genuk, as well as one teacher and five parents from TK PGRI Baran. Data were collected through expert validation of the content and media, and practicality tests using questionnaires administered to teachers and parents. During the implementation phase, the media was used on a limited basis in early childhood classes to observe children's responses and the ease of use by teachers. Evaluation was conducted by collecting feedback from teachers and parents regarding their experience using the media during learning. The validation results indicated a feasibility score of 90.5%, while the practicality test achieved a score of 91%, suggesting that the media is both valid and practical for teaching number recognition to early childhood learners. This research produced an innovative learning medium that effectively supports an engaging learning process for children.

Keywords: Development; Early Childhood; *Lift the Flap Book*; Number Recognition

Abstrak

Pengenalan bilangan pada anak usia dini sangat penting untuk membangun dasar kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah yang akan digunakan sepanjang hidup anak. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa buku *Lift the Flap Mengenal Bilangan 1–10* untuk anak usia dini mengenal bilangan 1 sampai 10. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba melibatkan satu guru dan lima orang tua murid dari TK Kanisius Genuk serta satu guru dan lima orang tua dari TK PGRI Baran. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan media serta uji kepraktisan menggunakan angket kepada guru dan orang tua. Pada tahap implementasi, media digunakan secara terbatas di kelas PAUD untuk mengamati respons anak dan kemudahan penggunaan oleh guru. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari guru dan orang tua mengenai pengalaman penggunaan media selama pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 90,5%, sedangkan uji kepraktisan mencapai skor 91%, mengindikasikan bahwa media ini valid dan praktis untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran inovatif yang mendukung proses belajar anak secara menarik.

Kata kunci: Anak Usia Dini; *Lift The Flap Book*; Pengembangan; Pengenalan Bilangan

History

Received 2025-02-17, Revised 2025-04-10, Accepted 2025-06-11 Online First 2025-07-10

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini memegang peranan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Salah satu bidang yang sangat relevan dalam

mendukung perkembangan kognitif anak usia dini adalah pembelajaran matematika, terutama dalam pengenalan bilangan (Nari et al., 2020). Pengenalan bilangan pada tahap ini sangat penting karena menjadi dasar bagi kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah yang akan digunakan sepanjang hidup anak (Astuti & Rasidi, 2020). Pengenalan lambang bilangan sebaiknya dilakukan sejak dini dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak serta melalui metode yang sesuai dengan karakteristik mereka (Romlah, 2018). Aktivitas pembelajaran anak usia dini juga cenderung lebih difokuskan pada pengenalan bilangan daripada operasi matematika yang lebih kompleks (Gunanti et al., 2021). Menurut Lisjayanti et al., (2022) dan Rozi & Faizul Mubarak, (2021), pengenalan bilangan sejak dini membantu perkembangan kemampuan kognitif yang menjadi dasar bagi pembelajaran matematika yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya.

Namun, berdasarkan hasil penelitian dan observasi dari beberapa peneliti, anak usia 4–5 tahun masih banyak mengalami kesulitan dalam mengenali dan melafalkan lambang bilangan dengan benar, serta sering menulis bilangan secara terbalik (Dhear & Cahyani, 2020) dan Maulida Hasanah et al., 2021). Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Syafitri Nurinta & Muftie 2018 dan Sulasmi 2023) yang menyebutkan bahwa banyak anak di PAUD yang belum mampu membilang dan menulis bilangan 1–10 secara tepat dan lancar. Hasil observasi oleh Gunawan et al. (2021) menunjukkan bahwa dari 12 anak yang diamati, hanya 5 anak yang mampu menyebut dan menulis bilangan 1–10 dengan benar, dengan nilai rata-rata kemampuan anak dalam menyebut bilangan 59,2, menjodohkan bilangan dengan gambar asosiatif 58,3, dan menulis bilangan 57,5.

Menurut Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, termasuk dalam mengenal lambang-lambang bilangan (Marinda Leny 2020 dan Meuthia & Suyadi 2021). Namun pembelajaran numerasi di PAUD cenderung masih ditekankan pada media konkret atau digital, sedangkan media berbasis buku interaktif masih jarang dikembangkan secara mendalam. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji media digital atau manipulatif konkret daripada buku interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak (Dwijayanti et al., 2024). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dan yang dapat membantu anak mengenal bilangan melalui metode yang interaktif dan menyenangkan (Trinaningsih, 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran, di mana guru sebagai pemberi informasi memanfaatkan berbagai media secara tepat guna untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa sehingga mendukung proses belajar mengajar (Angely et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar dan pencapaian hasil yang optimal. Menurut (Nugrahani & Dwi Permata, 2021), kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran, yang mempermudah proses pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh anak usia dini. Oleh karena itu, pemilihan buku yang tepat menjadi sangat penting, karena buku merupakan salah satu alat bantu

utama dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah buku *Lift the flap*, yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak melalui interaksi langsung.

Buku *lift the flap* adalah sebuah inovasi dalam buku cetak yang didesain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta dapat memikat minat anak. Menurut Rahmawati (2018), *lift the flap book* atau *flap book* merupakan jenis buku yang memiliki lipatan atau jendela pada halamannya, yang menyimpan gambar atau informasi tersembunyi di baliknya. Buku ini tidak hanya berperan sebagai media menyampaikan pengetahuan, tetapi juga dirancang untuk menarik minat anak sekaligus merangsang respon motorik mereka melalui kegiatan membuka dan menutup lipatan tersebut. Buku ini disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, *lift the flap book* berperan dalam mengasah keterampilan motorik halus, menstimulasi imajinasi, serta mengembangkan kreativitas anak (Nugrahani & Permata, 2024). Dengan desain kertas lipat yang dapat dibuka untuk menampilkan gambar atau teks tersembunyi, buku ini mampu menyajikan dua tampilan berbeda dalam satu halaman, sehingga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan unik bagi pembaca (Ningrum et al., 2021a).

Namun demikian, penelitian mengenai pengembangan *lift the flap book* khusus untuk pengenalan bilangan pada anak usia dini di Indonesia masih jarang dilakukan. Kebanyakan penelitian sebelumnya hanya membahas media pembelajaran berbasis digital atau manipulatif konkret, sementara media berbasis buku interaktif belum banyak dikembangkan secara mendalam dengan desain yang valid dan praktis. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pengembangan media *lift the flap book* sebagai inovasi yang mampu mengisi celah penelitian sebelumnya dengan menekankan kesesuaian terhadap tahap perkembangan kognitif anak dan validitas media yang dikembangkan. Keunggulan media ini terletak pada desainnya yang interaktif, sederhana, dan menarik, yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *lift the flap book* pengenalan bilangan 1–10 untuk anak usia dini yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Media ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar, tetapi juga membantu mengatasi kesulitan dalam mengenal simbol bilangan secara interaktif dan menyenangkan. Dengan pengembangan media yang valid dan praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat pendidikan anak usia dini serta memberikan alternatif media yang inovatif dan berbasis perkembangan psikologi anak.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan,

Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti secara sistematis melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik anak usia dini terkait pengenalan bilangan. Data yang diperlukan dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan guru guna memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dan relevan dengan kondisi nyata di lapangan. Peneliti juga melakukan kajian kurikulum serta studi awal terhadap media sejenis di pasaran. Hasil dari tahap ini menunjukkan perlunya media interaktif yang mampu menarik perhatian anak dan mendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selanjutnya, tahap desain difokuskan pada perancangan *Lift the flap book* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Desain visual disesuaikan dengan minat anak, menggunakan warna cerah, gambar hewan yang familiar, serta bilangan besar yang mudah dikenali dan ditebalkan oleh anak. Setiap halaman dirancang menampilkan satu bilangan, disertai ilustrasi hewan sejumlah bilangan tersebut, dan *flap* yang dapat dibuka untuk mengeksplorasi makna bilangan secara visual dan tekstual. Selain itu, penempatan elemen disesuaikan dengan prinsip keterbacaan dan tata letak ramah anak. Setelah desain diselesaikan, dilakukan tahap pengembangan berupa pembuatan media cetak yang dilengkapi elemen interaktif seperti *flap*, gambar hewan, dan simbol bilangan. Media yang telah dibuat kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas untuk melihat efektivitasnya secara langsung. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan guna menilai kualitas media dari segi proses penggunaan dan dampaknya terhadap pembelajaran anak.

Penelitian ini melibatkan beberapa subjek, yaitu satu guru dan lima orang tua peserta didik dari TK Kanisius Genuk, serta satu guru dan lima orang tua peserta didik dari TK PGRI Baran. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dua jenis instrumen utama, yaitu lembar uji validitas dan lembar uji kepraktisan. Lembar uji validitas disusun secara khusus untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran memenuhi standar kualitas dari segi materi dan penyajian. Penilaian validitas ini dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi pembelajaran serta desain media, yang berperan sebagai validator.

Validator tersebut memberikan penilaian kritis dan objektif terhadap berbagai aspek media, seperti ketepatan isi materi, kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, tampilan visual, serta efektivitas media dalam mendukung proses belajar mengajar. Sementara itu, lembar uji kepraktisan diberikan kepada guru dan orang tua peserta didik dalam bentuk angket yang dirancang khusus untuk mengukur tingkat kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran. Instrumen ini bertujuan untuk menggali persepsi pengguna mengenai aspek teknis, kenyamanan, serta kepraktisan media ketika digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Data yang diperoleh dari kedua instrumen tersebut kemudian dianalisis, dimana peneliti mengaplikasikan rumus perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran (Vita Vela et al., 2021).

$$P = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Persentase hasil penilaian kevalidan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1

Kriteria Penilaian Kevalidan

| <i>Persentase (%)</i> | <i>Kriteria valid</i> |
|-----------------------|-----------------------|
| 90-100% | Sangat valid |
| 80-89% | Valid |
| 60-79% | Cukup valid |
| 0-59% | Tidak valid |

Hasil penilaian kepraktisan disajikan dalam bentuk persentase yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2

Kriteria Penilaian Kepraktisan

| <i>Persentase (%)</i> | <i>Kriteria valid</i> |
|-----------------------|-----------------------|
| 90-100% | Sangat praktis |
| 80-89% | Praktis |
| 60-79% | Cukup praktis |
| 0-59% | Tidak praktis |

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2, disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan valid apabila memperoleh skor hasil penilaian kevalidan dengan persentase sebesar 80% atau lebih. Skor tersebut mencerminkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria dalam kategori valid maupun sangat valid, sesuai dengan kriteria penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini. Demikian pula, dalam aspek kepraktisan, media pembelajaran dikategorikan sebagai praktis apabila hasil penilaian kepraktisannya mencapai persentase minimal 80%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media tergolong praktis atau bahkan sangat praktis untuk digunakan dalam konteks pembelajaran, berdasarkan persepsi dan pengalaman pengguna yang terlibat dalam proses uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, yang terdiri dari tahapan-tahapan berikut.

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran ini adalah tahap analisis kebutuhan, yang berfungsi sebagai landasan penting dalam menetapkan tujuan serta arah pengembangan media yang akan dikembangkan. Tujuan utama pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi yang mendalam mengenai karakteristik media yang akan dikembangkan, agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, yakni anak usia dini, serta memenuhi standar kurikulum yang berlaku. Analisis

kebutuhan dilakukan dengan dua pendekatan utama, yaitu analisis kurikulum dan analisis media.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran yang tercantum dalam dokumen standar pendidikan anak usia dini. Dalam konteks PAUD, pengenalan konsep bilangan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif. Pada bidang matematika di PAUD, capaian pembelajaran yang relevan meliputi kemampuan anak dalam mengenal serta mengungkapkan hubungan antar bilangan melalui berbagai bentuk representasi, yang dikenal dengan istilah kesadaran bilangan (*number sense*) (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), 2024). Analisis ini menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan memahami capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, peneliti dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan, mendukung proses belajar, serta membantu anak dalam mengenal dan memahami konsep bilangan dengan lebih menyenangkan.

Selanjutnya pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian terhadap media pembelajaran sejenis yang beredar di pasaran melalui observasi di beberapa toko buku. Kajian ini bertujuan untuk mempelajari karakteristik visual, isi materi, dan pendekatan interaktif dalam buku-buku tersebut, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya dari segi kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia dini dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual dan sentuhan langsung dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan anak (Sabatini et al., 2024). Salah satu bentuk buku interaktif tersebut adalah *lift the flap book*, yang dirancang dengan konsep *flap* untuk merangsang rasa ingin tahu dan mendorong eksplorasi aktif terhadap konsep bilangan (Azimah & Febrina Dafit, 2022 dan Nugrahani & Permata, 2024). Dengan desain yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, media ini diharapkan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta mendukung perkembangan kognitif secara optimal (Ningrum et al., 2021).

Tahap Desain (Design)

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, proses pengembangan media dilanjutkan pada tahap perancangan atau desain. Tahapan ini bertujuan untuk mengubah hasil analisis menjadi konsep visual dan struktur yang jelas dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap desain ini, seluruh elemen dari *Lift the flap book* mulai dirancang secara sistematis, meliputi aspek visual, isi materi, serta mekanisme interaktif yang mendukung pembelajaran anak.

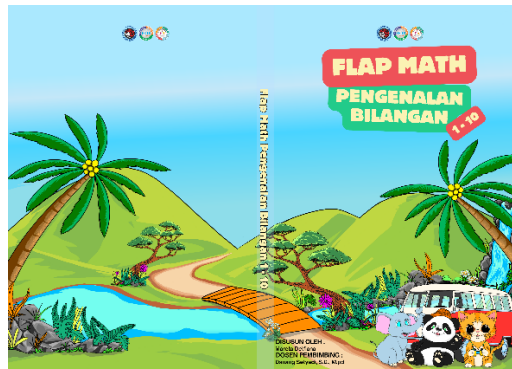
Perancangan dimulai dengan menyusun desain cover, kata pengantar, daftar isi, hingga konten utama buku. Desain cover dirancang dengan visualisasi yang menarik, penuh warna, dan mencerminkan isi buku, yaitu pengenalan bilangan melalui ilustrasi hewan dengan pemandangan alam sekitar. Ilustrasi hewan darat dan laut dipilih guna menghadirkan daya tarik visual serta membangun keterhubungan

emosional, mengingat ketertarikan anak-anak terhadap representasi binatang pada umumnya cukup tinggi. Judul buku dirancang dengan kalimat yang mudah dibaca dan dipahami oleh pendidik maupun orang tua, yaitu *Lift the flap book: Mengenal Bilangan 1–10*.

Konten utama buku disusun secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pengenalan bilangan 1 hingga 10. Setiap halaman dirancang dengan ilustrasi hewan yang jumlahnya sesuai dengan bilangan yang diperkenalkan, sehingga anak dapat mengaitkan bilangan dengan objek nyata secara visual. Fitur utama berupa *flap* yang dapat dibuka turut memperkaya pengalaman belajar anak. Di balik *flap* tersebut, terdapat representasi angka dalam bentuk simbol bilangan. Selain itu, pada bagian depan *flap* ditampilkan gambar hewan yang sesuai dengan pemandangan di atasnya. Ketika *flap* dibuka, anak akan melihat jumlah sebenarnya dari hewan yang telah dihitung, sehingga mereka dapat memverifikasi hasil perhitungan dan sekaligus melatih kemampuan berhitung secara langsung. Dengan cara ini, anak-anak didorong untuk membuka *flap* secara mandiri, meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Tidak hanya berfokus pada pengenalan bilangan, buku ini juga menyisipkan berbagai aktivitas yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan motorik halus anak, seperti mengurutkan bilangan dari 1 hingga 10 dan menebalkan bilangan 1 hingga 10 secara interaktif. Kegiatan ini membantu memperkuat pengenalan simbol bilangan sekaligus mengasah koordinasi tangan dan mata, yang penting untuk kesiapan anak dalam belajar menulis dan berpikir logis. Melalui desain yang menarik dan fungsional, buku ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik tetapi juga membantu perkembangan aspek psikomotorik secara menyeluruh, menjadikan proses belajar lebih bermakna dan efektif bagi anak usia dini.

Desain fisik buku dirancang dengan memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan bagi anak usia dini. Ukuran buku disesuaikan agar mudah digenggam dan digunakan oleh anak, dengan sudut tiap lembar dibuat tidak tajam untuk menghindari risiko cedera. Bahan yang digunakan pun dipilih secara selektif, yaitu yang tahan lama dan memungkinkan untuk ditulis ulang menggunakan spidol non-permanen. Hal ini memungkinkan buku digunakan secara berulang tanpa merusak media pembelajaran. Dengan tampilan yang ramah anak dan fungsi yang sesuai, buku ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang aman, menyenangkan, dan mendukung proses pengenalan bilangan pada anak usia dini secara optimal. Buku ini memiliki cover yang menampilkan ilustrasi karakter hewan dengan latar pemandangan alam yang merepresentasikan lingkungan sehari-hari anak, sejalan dengan judulnya, *Lift the Flap Book: Mengenal Bilangan 1–10*. Desain cover buku dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Cover Buku

Buku *Lift the Flap Mengenal Bilangan 1–10* diawali dengan halaman kata pengantar yang berfungsi memperkenalkan isi, tujuan, serta manfaat buku kepada pembaca, khususnya pendidik, orang tua, dan anak usia dini sebagai pengguna utama. Kata pengantar ini disusun dengan bahasa yang mudah dimengerti dan bersifat komunikatif, sehingga dapat dipahami oleh orang dewasa maupun dibacakan kepada anak-anak. Selain kata pengantar, terdapat gambaran umum mengenai materi yang disajikan dalam buku. Halaman ini juga bertujuan membangun motivasi awal dan mengarahkan fokus pembaca pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Di samping kata pengantar, terdapat bagian pengenalan dengan *flap* berupa gambar balon bergambar bilangan. Ketika *flap* ini dibuka, akan muncul cara membaca bilangan tersebut sebagai media awal pengenalan bagi anak.

Pada gambar selanjutnya, anak-anak diajak untuk mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual dan kinestetik. Aktivitas pertama mengajak anak menghitung jumlah hewan yang terdapat pada setiap halaman, yang dikemas dalam bentuk gambar menarik dari berbagai hewan darat maupun laut. Setiap gambar hewan disertai dengan bilangan yang dapat ditebak dan kemudian diungkap melalui mekanisme *flap* yang dapat dibuka. Setelah itu, anak-anak juga diarahkan untuk melakukan kegiatan mengurutkan bilangan dari 1 hingga 10, yang membantu mereka memahami konsep urutan serta hubungan antar bilangan secara konkret. Selanjutnya, terdapat pula aktivitas menebalkan bilangan dari 1 sampai 10, yang dirancang untuk melatih keterampilan motorik halus anak, khususnya dalam menulis bilangan, sekaligus memperkuat pengenalan terhadap simbol bilangan. Kegiatan ini tidak hanya menambah pengalaman belajar anak secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan fisik serta kemampuan koordinasi antara tangan dan mata, yang sangat penting pada masa perkembangan anak usia dini. Selain itu, tampilan halaman pengantardan pengenalan bilangan dibuat dengan desain menarik yang mampu menarik perhatian dan memotivasi anak-anak untuk mulai belajar, sebagaimana terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kata pengantar dan Pengenalan Bilangan

Isi buku *Lift the Flap: Mengenal Bilangan 1–10* menghadirkan pengenalan bilangan secara sistematis dari bilangan 1 hingga 10 yang disampaikan melalui ilustrasi berbagai jenis hewan darat dan laut. Penyajian materi menggunakan gambar-gambar yang berwarna-warni dan menarik ini dirancang khusus agar anak-anak mampu belajar mengenal bilangan melalui cara yang menyenangkan, interaktif, serta menghindari rasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan pendekatan visual yang kaya akan stimulasi, anak-anak diajak untuk menghubungkan bilangan dengan objek nyata, sehingga pemahaman konsep bilangan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Keunggulan media pembelajaran ini juga terletak pada penggunaan bahan yang memungkinkan halaman buku untuk dapat ditulis dan dihapus kembali menggunakan spidol khusus. Fitur ini memberikan fleksibilitas yang tinggi, sehingga buku dapat digunakan berulang kali dalam berbagai sesi pembelajaran tanpa perlu mengganti media, sekaligus memungkinkan anak untuk berlatih menulis bilangan secara langsung pada halaman yang tersedia.

Selain itu, buku ini dilengkapi dengan berbagai aktivitas pendukung yang tidak hanya memperkuat pengenalan bilangan, tetapi juga melatih kemampuan motorik halus anak. Aktivitas seperti mengurutkan bilangan dari bilangan 1 sampai 10 disajikan secara interaktif, di mana anak dapat memindahkan bilangan-bilangan tersebut ke posisi yang tepat untuk mengurutkannya. Cara ini membantu anak memahami konsep urutan dan hubungan antar bilangan dengan cara yang menyenangkan dan praktis. Selanjutnya, terdapat juga aktivitas menebalkan bilangan 1 hingga 10 yang bertujuan untuk mengasah keterampilan menulis serta koordinasi tangan dan mata anak. Kegiatan ini sekaligus memperkuat pengenalan simbol bilangan secara lebih mendalam. Visualisasi materi yang dikemas secara fungsional, menarik, dan mudah dipahami dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Isi Buku

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain awal, tahap berikutnya adalah melakukan validasi awal. Pada tahap ini, media diuji dan dievaluasi oleh para validator yang meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Proses validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan saran, kritik, serta masukan konstruktif yang berguna untuk meningkatkan kualitas media sebelum digunakan secara luas dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil validasi menjadi acuan penting untuk melakukan revisi agar media pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Rangkuman saran dan masukan dari validator, baik ahli materi maupun ahli media, disajikan secara lengkap dalam Tabel 3.

Tabel 3

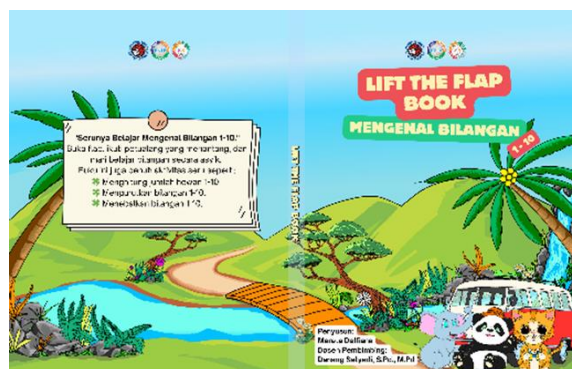
Saran atau Masukan Ahli Media dan Ahli Materi

| No | Saran atau masukan |
|----|---|
| 1. | Revisi judul buku agar lebih jelas dan menarik. |
| 2. | Tambahkan daftar isi sebagai panduan navigasi isi buku. |
| 3. | Berikan nomor halaman untuk mempermudah penggunaan. |
| 4. | Perjelas instruksi aktivitas agar sesuai dengan tingkat pemahaman untuk anak usia dini. |
| 5. | Instruksi dan latihan dalam menebalkan bilangan masih ambigu dan perlu diperjelas. |
| 6. | Aktivitas mengurutkan harus mencakup semua bilangan 1-10. |

7. Jaga konsistensi dalam penulisan dan penyajian isi buku.
8. Pastikan bagian tepi buku tidak tajam agar aman bagi anak - anak.
9. Menambahkan ringkasan buku di bagian cover belakang

Setelah media pembelajaran mendapatkan validasi dari para ahli media dan materi, dilakukan perbaikan berdasarkan rekomendasi yang diterima. Perbaikan ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media agar lebih cocok dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta lebih praktis digunakan dalam proses belajar mengajar. Perbaikan dilakukan pada berbagai aspek, baik dari sisi isi konten, penyajian visual, kejelasan instruksi, hingga aspek keamanan fisik media. Salah satu perbaikan penting yaitu pada bagian tepi buku yang sebelumnya dirasa terlalu tajam telah diperhalus agar lebih aman saat digunakan oleh anak. Selain itu, judul buku telah direvisi agar lebih menarik dan komunikatif, serta penambahan daftar isi dan nomor halaman telah dilakukan untuk mendukung navigasi yang lebih baik. Instruksi pada aktivitas mengurutkan dan menebalkan bilangan 1 hingga 10 telah diperjelas dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini. Aktivitas pengurutan kini mencakup seluruh bilangan dari 1 hingga 10, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih lengkap dan terarah. Media yang digunakan berupa balon bergambar bilangan 1 hingga 10 yang dapat dipindah-pindahkan. Balon-balon ini ditempatkan di sisi kiri halaman dengan bantuan perekat, memungkinkan anak menyusun bilangan sesuai urutan berdasarkan instruksi yang diberikan. Pada aktivitas menebalkan bilangan, sebelum menebalkan bilangan, disediakan gambar bilangan dengan petunjuk arah penulisan berupa tanda panah, sehingga anak dapat mengikuti urutan goresan angka secara tepat dan terarah.

Untuk menjaga profesionalisme penyajian, konsistensi bahasa dan tata letak tulisan juga diperbaiki. Di bagian belakang buku, ringkasan isi buku ditambahkan untuk memberikan gambaran umum kepada pendidik atau orang tua mengenai isi dan tujuan buku. Hasil revisi ini kemudian diterapkan dan divisualisasikan dalam sejumlah gambar. Tampilan sampul buku terbaru ditunjukkan pada Gambar 4. Gambar 5 memperlihatkan halaman kata pengantar dan daftar isi yang telah diperbarui. Selanjutnya, Gambar 6 menyajikan halaman isi buku yang memperkenalkan bilangan 1 sampai 10 secara menarik dan interaktif. Aktivitas mengurutkan bilangan ditampilkan pada Gambar 7, dan aktivitas menebalkan bilangan yang telah diperjelas ditunjukkan pada Gambar 8.



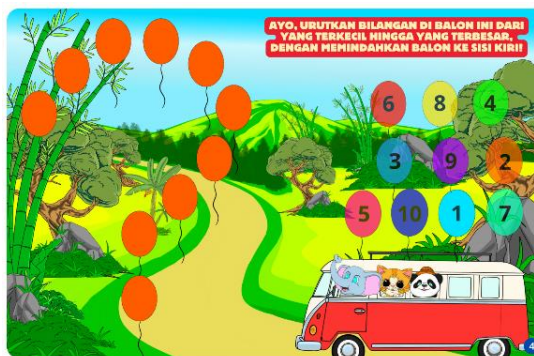
Gambar 4. Tampilan Cover



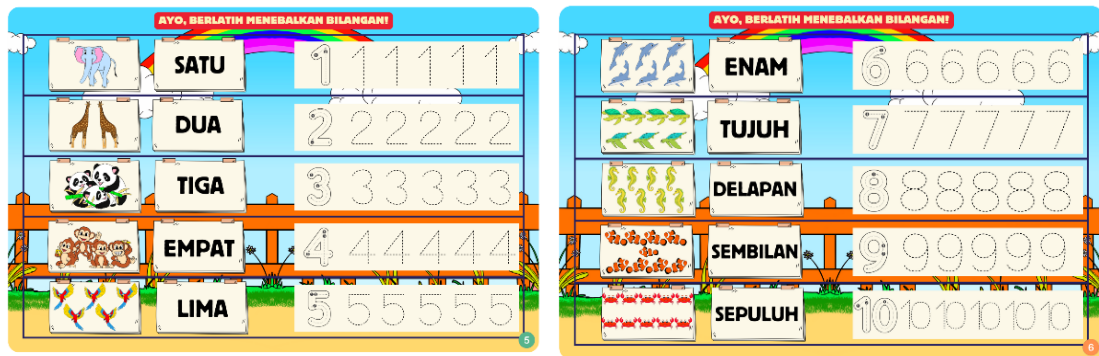
Gambar 5. Kata Pengantar dan daftar isi



Gambar 6. Mengenal bilangan 1-10



Gambar 7. Mengurutkan bilangan 1-10



Gambar 8. Menebalkan bilangan 1-10

Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media *Lift the flap book* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan rata-rata penilaian keseluruhan mencapai 90,5%. Persentase tersebut diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh dua kategori validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian kelayakan, nilai tersebut termasuk tergolong dalam kategori “sangat valid”, yang berarti media ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi, tampilan visual, maupun aspek pedagogis. Validator setuju bahwa media ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses belajar anak usia dini, setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan. Perbaikan mencakup aspek judul, daftar isi, instruksi kegiatan, keamanan fisik buku, hingga konsistensi penulisan. Revisi-revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan dalam penggunaan media di lingkungan belajar. Dengan demikian, media *Lift the flap book* dinyatakan siap untuk diterapkan dalam tahap implementasi, baik dalam setting pembelajaran di sekolah maupun sebagai alat bantu belajar di rumah.

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah tahap pengembangan dan revisi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran *Lift the flap book* melalui serangkaian uji coba dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media ini dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pengenalan bilangan pada anak usia dini. Uji coba ini dilaksanakan di dua sekolah, yaitu TK Kanisius Genuk dan TK PGRI Baran. Setiap sekolah melibatkan satu orang guru sebagai fasilitator pembelajaran serta lima orang tua dari peserta didik sebagai responden yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dalam pelaksanaan uji coba, guru memanfaatkan media *Lift the flap book* sebagai alat bantu untuk kegiatan pembelajaran mengenal bilangan 1 hingga 10. Anak-anak diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan buku tersebut melalui berbagai aktivitas yang dirancang secara menarik dan interaktif.

Setelah proses pembelajaran selesai, angket diberikan kepada guru dan orang tua untuk mengumpulkan data mengenai kemudahan penggunaan (kepraktisan) media dalam mendukung

pemahaman konsep bilangan pada anak. Hasil ini sangat penting sebagai bahan evaluasi untuk menentukan sejauh mana media tersebut dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran sehari-hari. Uji coba tahap pertama dilakukan pada hari Senin, tanggal 13 Januari 2025, di TK Kanisius Genuk. Pada kesempatan ini, proses penggunaan media dan respons anak-anak terhadap media pembelajaran didokumentasikan secara visual. Dokumentasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 9, yang memperlihatkan interaksi positif antara guru, anak-anak, dan media pembelajaran selama sesi berlangsung.



Gambar 9. Uji coba di TK Kanisius Genuk

Hari kedua dari rangkaian uji coba penggunaan media *Lift the flap book* dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2025, bertempat di TK PGRI Baran. Pada sesi ini, proses pembelajaran berlangsung dengan keterlibatan aktif dari guru dan peserta didik menggunakan media tersebut. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas interaktif yang terdapat dalam buku, seperti mengenal dan menebalkan bilangan serta mengurutkan bilangan secara menyenangkan. Gambar 10. merupakan uji coba penggunaan media *Lift the flap book* di TK PGRI Baran.



Gambar 10. Uji coba di TK PGRI Baran

Data hasil uji kepraktisan penggunaan media *Lift the flap book* yang mengenalkan bilangan 1 hingga 10 disajikan secara rinci dalam Tabel 4.

Tabel 4

Hasil Uji Kepraktisan Lift the flap book

| <i>Aspek</i> | <i>Skor</i> |
|--|----------------|
| Kesesuaian gambar | 56 |
| Desain tampilan buku | 57 |
| Kemudahan bahasa | 54 |
| Bantuan dalam mengenal bilangan | 54 |
| Meningkatkan minat belajar | 52 |
| Kesesuaian materi dengan usia | 52 |
| Interaktivitas buku | 51 |
| Warna dan ilustrasi buku | 57 |
| Kualitas bahan dan cetakan | 57 |
| Mendorong belajar mandiri | 53 |
| Total Skor | 543 |
| Persentase skor | 91% |
| Kategori | Sangat Praktis |

Berdasarkan hasil responden, media pembelajaran *Lift the flap book* mendapatkan penilaian sangat praktis dengan tingkat kepraktisan yang mencapai 91%. Hasil penilaian mengindikasikan bahwa media ini mudah dioperasikan dan dapat mendukung proses pembelajaran bilangan pada anak usia dini dengan baik. Meskipun demikian, para pengguna juga memberikan beberapa saran dan masukan yang konstruktif untuk penyempurnaan media ke depannya. Salah satu saran utama adalah penambahan materi dan variasi aktivitas yang lebih beragam, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menantang bagi anak-anak. Selain itu, disarankan agar penulisan bilangan pada buku menggunakan huruf kecil, agar lebih sesuai dengan pola belajar dan tingkat pemahaman anak usia dini. Dalam upaya pengembangan selanjutnya, media ini juga dapat dilengkapi dengan halaman khusus yang memuat aktivitas tambahan dan eksplorasi tema - tema lain yang relevan. Hal ini diharapkan dapat memperluas ruang lingkup pembelajaran sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Pada fase ini, dilakukan penilaian menyeluruh untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan serta diterima oleh para pengguna, yaitu anak usia dini, guru, dan orang tua. Evaluasi yang menyeluruh ini bertujuan agar media pembelajaran dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar dan mampu memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil penilaian validitas dan kepraktisan pada media *Lift the flap book* menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis. Kevalidan media dinilai mencapai persentase sebesar 90,5%, sedangkan tingkat kepraktisannya mencapai 91%. Bilangan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya sesuai dengan standar akademik, tetapi juga mudah dioperasikan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari berbagai pihak terkait, seperti para ahli media, ahli materi, guru yang mengajar anak usia dini, serta orang tua peserta didik. Keterlibatan berbagai pihak ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kualitas media dari segi isi, desain, serta kemudahan penggunaan.

Berdasarkan evaluasi dari para ahli media dan materi, media *Lift the flap book* memperoleh skor validitas yang sangat tinggi, sehingga dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, media ini telah memenuhi standar kevalidan yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Lift the flap book* untuk mengenal bilangan 1-10 sangat sesuai dan efektif apabila diterapkan dalam proses pembelajaran materi pengenalan bilangan 1 hingga 10. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan memberikan hasil yang baik, menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa *Lift the flap book* tidak hanya memenuhi aspek validitas pada isi dan desain, tetapi juga menawarkan kemudahan dan kenyamanan bagi guru maupun peserta didik dalam menyampaikan konsep bilangan 1 hingga 10 secara interaktif dan menyenangkan.

Media *Lift the flap book* untuk pengenalan bilangan 1-10 telah menunjukkan validitas dan tingkat kepraktisan yang tinggi saat digunakan dalam pembelajaran bilangan bagi anak usia dini. Keberhasilan penerapan media ini dapat menjadi solusi atas berbagai kendala yang sebelumnya diidentifikasi dalam penelitian oleh Dhear & Cahyani (2020), Maulida Hasanah et al., (2021); dan Dina (2019) yang menyoroti kesulitan anak usia dini dalam mengenal, menyebutkan, serta menuliskan simbol bilangan dengan benar. Media ini terbukti membantu anak memahami materi bilangan 1–10 dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan, sesuai dengan temuan Gunanti et al. (2021) yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis media konkret untuk mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal konsep matematika dasar.

Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar anak selama proses pembelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh Ningrum et al. (2021) bahwa media dengan desain interaktif dapat meningkatkan antusias belajar anak dan membantu mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahasa Indonesia yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak juga menjadi keunggulan media ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Lisjayanti et al. (2022) yang menyebutkan bahwa bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan anak memudahkan anak dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan bahasa yang tepat menjadi salah satu

aspek penting dalam keberhasilan media ini.

Dari sisi desain, buku ini dilengkapi dengan latar belakang yang relevan dan ilustrasi hewan serta elemen visual yang menarik, sehingga memancing minat dan rasa ingin tahu anak. Hal ini mendukung pandangan Astuti & Rasidi (2020) yang menekankan pentingnya media yang menarik secara visual untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini berbeda dari penelitian Vidatul Zummiyasa et al. (2023) yang berfokus pada penggunaan *Lift the flap book* dalam pembelajaran konsep penjumlahan 1–5. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan memperkenalkan media yang dirancang khusus untuk mengenalkan bilangan 1–10 secara lebih komprehensif, sehingga anak memiliki pondasi yang kuat sebelum mempelajari konsep matematika lanjutan.

Media ini juga memungkinkan guru dan orang tua untuk berkontribusi secara langsung dalam memfasilitasi proses pembelajaran anak. Hal ini penting mengingat keterlibatan orang tua dan guru dapat memperkuat transfer pengetahuan antara pembelajaran di sekolah dan di rumah (Rozi & Faizul Mubarak, 2021). Dengan media yang praktis, guru dapat mengajarkan materi secara lebih variatif, sementara orang tua dapat membantu anak belajar di luar jam sekolah dengan cara yang menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung perkembangan kognitif anak secara lebih optimal melalui penggunaan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilakukan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, hingga implementasi terbatas, dapat disimpulkan bahwa media *Lift the flap book* berjudul "Mengenalkan Bilangan 1–10" memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Secara spesifik, media ini memberikan kontribusi nyata dalam memfasilitasi pengenalan konsep bilangan dasar secara interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, sehingga membantu mengatasi kesulitan belajar numerasi yang sering terjadi pada anak usia dini. Secara umum, penelitian ini memperkaya bidang pendidikan anak usia dini dengan menghadirkan alternatif media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan aspek visual, motorik, dan kognitif anak, serta memperkuat peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi matematika lainnya dan dapat diimplementasikan secara luas di berbagai satuan PAUD guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) atas dukungan pendanaan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam menunjang kelancaran proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Bapak Danang Setyadi, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik, serta kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Astuti, F., & Rasidi. (2020). Persepsi Guru Tentang standar Pembelajaran Matematika Di Tk Di Kabupaten Magelang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, 111–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6233>
- Azimah, N., & Febrina Dafit. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 372–382. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2024). *Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dhear, A., & Cahyani, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Dina. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 124–133.
- Dwijayanti, I., Andri Nugroho, A., Khasanah, I., & Esti Utami, R. (2024). Pengenalan Numerasi Awal pada Anak Usia 0-6 Tahun melalui Activity Book di Pos PAUD Nusa Indah Jaya 8. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1657–1665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6143>
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Mengenal Konsep Bilangan melalui Pembelajaran Multimedia pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(2), 66–76. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Gunawan, S., Hayat, N., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 DENGAN MEDIA GAMBAR ASOSIATIF DI

- KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i2.7337>
- Lisjayanti, M. F., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2022). Pengenalan Konsep Bilangan melalui Alat Permainan Tradisional Dakon pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 574–581. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.10048>
- Marinda Leny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 116–152.
- Maulida Hasanah, P., Martati, B., & Rahayu, P. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 116–129.
- Meuthia, N., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 354–363. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8905>
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Ningrum, I. L., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021a). Pengaruh Media Lift the Flap Book terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 20–30. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Ningrum, I. L., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021b). *PENGARUH MEDIA LIFT THE FLAP BOOK TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK USIA 5-6 TAHUN* (Vol. 9, Issue 1). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Nugrahani, R., & Dwi Permata, R. (2021). Pengembangan Media Buku Lift The Flap Flanel Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 532–541. <http://journal.fai.unisla.ac.id/index.php/JCE>
- Nugrahani, R., & Permata, R. (2024). Desain Media Buku Lift the Flap untuk Menstimulasi Kemampuan Logika Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1473–1477.
- Rakhmawati, C. (2018). PERANCANGAN FLAP BOOK SEBAGAI SARANA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN. *Jurnal Seni Rupa*, 6, 816–822.
- Romlah. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MELALUI KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK SEKAR WANGI KEDATON BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rozi, F., & Faizul Mubarak, A. (2021). Penggunaan Media Permainan Bola Angka Terhadap Kemampuan Mengenalkan Konsep Bilangan 1-10 pada Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian*

- Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 266–277.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8339>
- Sabatini, G., Tri Ananda, I., Lubis, K., Marisca, L., & Sari, V. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran: Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- Sulasmi. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(4), 313–322. <https://jiped.org/index.php/JSPG>
- Syafitri Nurinta, D., & Muftie, Z. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 sampai 10 melalui Permainan Kartu Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/japra.v1i1.3267>
- Trinaningsih. (2023). 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no22023pp117-125>
- Vidatul Zummiasa, A., Widayati, S., & Reza, M. (2023). Pengembangan Media Lift the Flap Book untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Penjumlahan 1-5 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 66–76.
- Vita Vela, L., Asih, Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41–48. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>