
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG LITERASI NUMERASI UNTUK ANAK USIA 5–6 TAHUN

Reghina Aqilah Khansa

Universitas Negeri Surabaya

email: reghina.khansa40@gmail.com

Received:

20-05-2025

Reviewed:

21-05-2025

Accepted:

23-05-2025

ABSTRAK: Rendahnya kemampuan literasi numerasi pada generasi muda di Indonesia telah menjadi perhatian pemerintah. Media pembelajaran yang terbatas dan metode belajar yang monoton khususnya pada pendidikan anak usia dini menjadi salah satu penyebabnya. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan literasi numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar yang mengandung unsur literasi numerasi bagi anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*). Proses perancangan menggunakan pendekatan *design thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Konsep perancangan desain menggunakan ilustrasi kartun berwarna cerah yang sesuai untuk anak usia dini, dengan cerita bertema keluarga dan aktivitas sehari-hari. Produk yang dihasilkan adalah “Seri Buku Cerita Interaktif Numerasi: Belajar Bilangan” yang terdiri dari seri buku cerita interaktif numerasi, kartu aktivitas numerasi, spidol *wipe and clean*, serta *box* produk. Hasil validasi menunjukkan kelayakan produk dengan skor 88,3% dari ahli materi dan 98,6% dari ahli media. Sementara, uji coba pada 11 anak menghasilkan skor 89,7% dengan kategori sangat baik yang menunjukkan buku ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan literasi numerasi melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Numerasi, Buku Cerita Bergambar, Media Belajar Interaktif, Anak Usia Dini

ABSTRACT: The low level of numeracy literacy among young children in Indonesia has drawn government attention. One contributing factor is the lack of engaging and interactive learning media, especially in early childhood education. This study aims to design a picture storybook that integrates numeracy literacy for children aged 5–6 years. A qualitative method was used, involving interviews, observations, literature review, and documentation. Data were analyzed using the

SWOT method. The design process followed a design thinking approach (empathize, define, ideate, prototype, and test). The book features brightly colored cartoon illustrations and family-themed daily activities suitable for early learners. The final product, Interactive Numeracy Storybook Series: Learning Numbers, consists of an interactive numeracy storybook series, numeracy activity cards, a wipe-and-clean marker, and a product box. Validation results showed high feasibility, with scores of 88.3% from content experts and 98.6% from media experts. Trials with 11 children resulted in an average score of 89.7% in the “excellent” category. These findings indicate that the product effectively supports the development of numeracy literacy in a fun and interactive way.

Keywords: Numeracy, Picture Book, Interactive Learning Media, Early Chilhood

PENDAHULUAN

Perkembangan global dan kemajuan teknologi di abad ke-21 memberikan tantangan sekaligus peluang bagi generasi muda Indonesia dalam mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Menciptakan sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif menjadi kunci utama dalam menghadapi perubahan zaman di era globalisasi. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) mengemukakan bahwa terdapat tiga modal dasar yang penting dimiliki dalam abad ke-21, yaitu kualitas karakter, kompetensi, dan literasi dasar (Rahmadeni, 2022). Salah satu literasi dasar yang krusial dalam mendukung manusia di era modern adalah literasi numerasi (Yunarti & Amanda, 2022). Literasi numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan data kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini sangat diperlukan agar generasi muda mampu memahami fenomena dunia modern yang serba data, sekaligus bersikap kritis dan rasional. Oleh karena itu, membekali generasi muda dengan modal dasar abad ke-21 menjadi langkah strategis dalam membentuk sumber daya manusia unggul yang adaptif, kompetitif, dan mampu bersaing secara global.

Pemerintah Indonesia melalui Rencana Kerja Pemerintah (RKP) 2024 menempatkan peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai salah satu prioritas nasional. Salah satu indikator yang dijadikan acuan adalah peningkatan skor hasil Program for International Student Assessment (PISA). Namun, berdasarkan hasil PISA 2022, skor Indonesia mengalami penurunan signifikan dalam tiga bidang utama yakni literasi membaca, matematika, dan sains. Bahkan, skor Indonesia berada lebih dari 100 poin di bawah rata-rata global, menjadikannya sebagai pencapaian terendah sejak Indonesia berpartisipasi dalam program ini (Lubis, 2023). Kondisi ini mencerminkan rendahnya kemampuan literasi generasi muda, khususnya dalam bidang literasi matematika atau dikenal juga dengan literasi numerasi.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, pemerintah meluncurkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sejak tahun 2016 yang mencakup enam jenis literasi dasar. Keenam literasi dasar tersebut tentunya tidak hadir secara terpisah, tetapi saling berkaitan satu sama lain, seperti halnya literasi numerasi yang memiliki peran penting dalam penerapan kemampuan literasi dasar lainnya. Literasi numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan angka serta simbol matematika dalam kehidupan sehari-hari (Uswatun & Silitonga, 2020). Misalnya, dalam literasi sains, individu perlu memahami grafik dan data numerik, sementara dalam literasi finansial, diperlukan pemahaman terhadap angka dan informasi kuantitatif lainnya (Nadjamuddin & Hulukati, 2022). Andreas Schleicher dari OECD menegaskan bahwa kemampuan numerasi yang baik dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan menurunkan tingkat pengangguran dan memperbaiki kondisi kesehatan (Tenny et al., 2021). Oleh karena itu, penguatan keterampilan ini perlu dilakukan sejak dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang

pesat. Anak pada usia ini telah memiliki potensi kecerdasan yang tinggi dan berada pada tahap kritis dalam membangun fondasi literasi numerasi (Resti Retno Sari et al., 2023).

Kemendikbudristek (2022) menjelaskan bahwa literasi numerasi pada anak usia dini mencakup kemampuan memahami bilangan, melakukan pengukuran sederhana, mengenali pola dan perbedaan, serta memahami konsep ruang dan waktu. Penguatan literasi numerasi pada usia dini dapat dilakukan melalui lingkungan pendidikan formal seperti PAUD maupun melalui peran orang tua di rumah. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan literasi numerasi pada anak usia dini belum berjalan optimal. Yulianti et al. (2019) dan Nafisah et al. (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang menarik, sehingga anak-anak cepat merasa bosan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru PAUD di TK Happy Smart Kids yang menyebutkan bahwa media pembelajaran numerasi masih terbatas dan buku bacaan yang tersedia belum sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Salah satu strategi yang efektif dalam penguatan literasi numerasi adalah penggunaan buku cerita bergambar sebagai media belajar. Buku jenis ini sangat disukai anak usia dini karena menyajikan ilustrasi yang mendukung daya pikir simbolik dan imajinasi mereka (Kusumawardani, 2019). Cerita bergambar juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan logika matematis anak (Yansen, 2022). Elemen visual dan cerita dalam buku mampu membuat proses belajar menjadi menyenangkan, meningkatkan minat belajar, serta mendorong interaksi aktif anak dengan materi pembelajaran (Amidjaja et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian adalah: (1) mendeskripsikan konsep perancangan buku cerita bergambar tentang literasi numerasi bagi anak usia 5–6 tahun; (2) mendeskripsikan proses perancangan buku cerita bergambar tentang literasi numerasi bagi anak usia 5–6 tahun; dan (3) mendeskripsikan hasil perancangan buku cerita bergambar tentang literasi numerasi bagi anak usia 5–6 tahun. Pada perancangan ini, terdapat batasan masalah: (1) perancangan buku cerita bergambar ini berfokus pada materi bilangan dalam literasi numerasi anak usia 5–6 tahun, yang dibagi ke dalam 3 seri, yaitu seri belajar inti bilangan, hubungan antarbilangan, dan konsep operasi hitung (penjumlahan dan pengurangan); (2) media utama yang dirancang adalah seri buku cerita interaktif numerasi, kartu aktivitas numerasi, spidol *wipe and clean*, dan *box* produk. Buku cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi media yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi anak usia 5–6 tahun sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka.

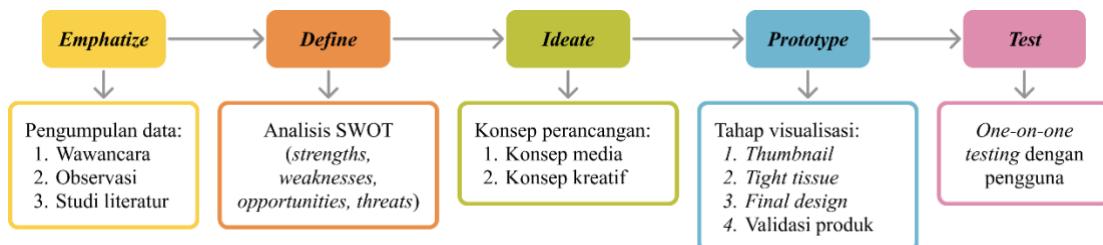
METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu meneliti objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik dan dianalisis secara induktif untuk memahami makna (Sugiyono, 2019). Tujuan metode ini adalah mendalami fenomena seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara menyeluruh dan deskriptif (Barlian dalam Hasan et al., 2022). Data primer diperoleh langsung oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelompok B di TK Happy Smart Kids mengenai pelaksanaan pembelajaran literasi numerasi pada anak usia 5–6 tahun, serta observasi ketersediaan buku bertema literasi numerasi di toko buku dan *e-commerce*. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur dari buku, jurnal, artikel, dan berita digital yang memuat informasi tentang kasus pembelajaran, kondisi literasi numerasi di Indonesia, serta teori yang relevan untuk perancangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*) untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam perancangan produk.

Ruang lingkup penelitian mencakup proses perancangan buku cerita bergambar dengan unsur literasi numerasi untuk anak usia 5–6 tahun. Objek dalam penelitian ini adalah media buku cerita bergambar yang dirancang sebagai media pembelajaran literasi numerasi untuk anak usia 5–6 tahun. Sasaran penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun sebagai pengguna buku. Lokasi penelitian dilakukan di Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Rangkaian kegiatan penelitian dan perancangan produk ini

dilaksanakan selama 13 bulan, dimulai dari Februari 2024 hingga Maret 2025, mencakup pengumpulan data awal, pengolahan data, perancangan produk, validasi produk, hingga uji coba produk.

Metode perancangan menggunakan pendekatan *design thinking* dari Hasso Plattner Institute di Stanford (2011), yang memaparkan tahapan proses desain menjadi lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Svalina et al., 2022).



Gambar 1. Tahap *Design Thinking* (Sumber: Khansa, 2025).

Pada tahap *empathize*, kebutuhan, perilaku, dan kendala pengguna dalam menggunakan media belajar digali melalui wawancara dengan guru TK, observasi ketersediaan buku, serta studi literatur terkait literasi numerasi anak. Selanjutnya, tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan data yang dikumpulkan dengan menganalisisnya menggunakan metode SWOT untuk menetapkan arah dan strategi perancangan. Pada tahap *ideate*, berbagai ide dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan yang telah didefinisikan, mencakup penyusunan konsep media (tujuan dan strategi media) serta konsep kreatif (tujuan, strategi, dan program kreatif). Kemudian, pada tahap *prototype* dilakukan perancangan produk melalui tahap *thumbnail*, *tight tissue*, hasil perancangan, dan validasi produk. Terakhir, tahap *test* bertujuan untuk menguji produk kepada anak usia 5–6 tahun sebagai pengguna untuk memperoleh umpan balik terhadap media buku cerita bergambar yang telah dirancang.

KERANGKA TEORETIK

A. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang terdiri dari dua unsur penting, yaitu ilustrasi dan tulisan, yang saling mendukung dan melengkapi dalam tujuan mencapai efektivitas penyampaian pesan. Dengan kombinasi tulisan dan ilustrasi yang baik, buku cerita bergambar dapat menjadi media yang menarik minat baca anak sehingga mampu menumbuhkan budaya membaca, seperti yang dijelaskan oleh Dils (2009) dan Seuling (2005) dalam (Ratnasari, 2020). Menurut Sutherland & Arbuthnot (1972), buku cerita bergambar bagi anak memiliki beberapa karakteristik, yaitu disusun secara padat dan lugas, mengandung konsep-konsep yang berurutan, isi buku mudah dimengerti oleh anak-anak, gaya penulisan yang sederhana, dan dilengkapi oleh ilustrasi yang mendukung tulisan (Fauziah dalam Thoyyibah, 2020). Sementara itu, untuk anak usia 5–6 tahun, buku cerita bergambar yang cocok memiliki beberapa karakteristik, di antaranya memiliki gambar-gambar yang sederhana, memberi anak kebebasan untuk berekspresi dalam mengeksplorasi objek-objek dan situasi yang berarti bagi mereka, serta menampilkan tokoh dan alur cerita yang bermakna (Adwiyah et al., 2022).

Menurut Kelly (2012) dan Ma & Wei (2015), buku cerita bergambar mampu membuat anak lebih mudah memusatkan perhatian dan konsentrasi ketika membaca. Hal ini dapat mengatasi kendala anak usia dini yang cenderung mudah teralihkan perhatiannya. Di samping itu, buku yang bergambar sangat menarik bagi anak usia dini karena daya imajinasi mereka masih sangat tinggi dan perkembangan bahasanya akan lebih cepat jika distimulasi dengan buku cerita bergambar (Mutiasih et al., 2021). Dengan demikian, buku cerita bergambar mampu memberikan pengaruh dalam upaya menumbuhkan kemampuan literasi anak, tak terkecuali di bidang literasi numerasi dan telah teruji efektifitasnya dalam beberapa penelitian dalam meningkatkan berbagai kemampuan literasi pada anak. Salah satunya penelitian oleh Yansen (2022) yang menyimpulkan bahwa cerita bergambar efisien dalam meningkatkan kognitif logis matematis anak usia 5–6 tahun sehingga anak dapat lebih

efektif dalam membaca simbol angka, menyebutkan angka, memahami konsep operasi hitung, serta membandingkan urutan kelompok besar-kecil dan panjang-pendek.

B. Komponen dan *Layout* dalam Buku Cerita Bergambar

Menurut Suwarno (2011: 77), secara umum buku terdiri atas 4 komponen, yaitu sampul buku (*cover*), bagian awal (*preliminaries*) yang berisi halaman judul, halaman catatan hak cipta, dan daftar isi, bagian isi (*text matter*) yang mencakup pendahuluan, judul bab, penomoran bab, alinea, nomor halaman, dan ilustrasi, serta bagian akhir (*postliminaries*) yang berisi catatan penutup, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penulis (Wijaya, 2019).

Layout sendiri merupakan penataan elemen teks dan gambar dalam desain yang memengaruhi cara pembaca memahami konten dan merespons secara emosional (Ambrose & Harris, 2011). Dalam buku cerita bergambar, layout yang rapi dan harmonis penting untuk menyampaikan pesan secara visual dan menarik minat anak (Liu & Huo, 2023). Menurut Rustan (2014), elemen *layout* mencakup tiga elemen: (1) elemen teks seperti judul, *deck*, *body text*, dan nomor halaman; (2) elemen visual seperti foto dan ilustrasi; serta (3) *invisible element* seperti *margin* dan *grid* yang menjaga keteraturan dan estetika tata letak.

C. Tipografi pada Buku Ilustrasi Anak

Tipografi adalah seni dan teknik mengatur huruf dalam media visual, baik cetak maupun digital, yang bertujuan untuk menciptakan tampilan yang estetis sekaligus mudah dibaca untuk keperluan komunikasi (Hananto, 2020). Pemilihan jenis huruf dalam buku anak perlu diperhatikan agar teks mudah dibaca dan mendukung tujuan komunikasi. Huruf yang digunakan sebaiknya sederhana, tidak dekoratif, dan bebas dari sudut tajam atau bentuk persegi. *Counter* huruf idealnya berbentuk bulat dan terbuka untuk memudahkan pengenalan karakter (Strizver dalam Sinaga, 2023). Penggunaan huruf yang terlalu padat atau melebar ekstrem juga harus dihindari karena dapat mengganggu keterbacaan (Amellya, 2021). Jenis huruf sans serif, seperti *font* Nunito yang sederhana dan memiliki ujung huruf membulat, umumnya lebih cocok digunakan dalam buku anak karena lebih mudah dikenali dan dibaca.

D. Ilustrasi untuk Buku Anak

Ilustrasi dalam buku anak berperan penting untuk memperjelas makna, membangkitkan imajinasi, serta meningkatkan minat baca. Suyadi menyatakan bahwa ilustrasi yang menarik membantu anak memahami cerita, mengenali karakter, dan menikmati pengalaman membaca secara visual dan komunikatif (Galingging, 2020). Gaya ilustrasi untuk buku anak memiliki keragaman yang mencerminkan karakter estetika seperti bentuk, warna, dan ekspresi visual (Aini, 2024), serta memberikan identitas dan nuansa emosional dalam cerita (Redpath, 2024). Redpath juga mengklasifikasikan enam gaya ilustrasi meliputi, realistik, kartun, *whimsical*, minimalis, *vintage*, dan modern. Gaya kartun paling umum digunakan karena memiliki bentuk yang sederhana dan dibesarkan, membuatnya tampak lucu dan menyenangkan sehingga menarik bagi anak usia dini.

Dalam merancang ilustrasi anak, Patria (2014: 211) menyarankan agar gambar dibuat menyerupai objek nyata, tidak terlalu kompleks, dan menghindari sudut tajam agar mudah dikenali serta nyaman dilihat. Ilustrasi juga sebaiknya hanya menampilkan satu aktivitas utama agar tidak membingungkan anak (Kurniawan, 2019).

E. Warna pada Buku Ilustrasi Anak

Dalam merancang buku anak, pemilihan warna harus mempertimbangkan tujuan desain, audiens, dan pesan yang ingin disampaikan, serta efektivitas warna dalam mendukung komunikasi visual (Tmarks, 2011). Warna memiliki karakteristik psikologis yang memengaruhi emosi, sehingga pemahaman psikologi warna menjadi penting (Gunawan & Darmayanti, 2022). Studi dari California State University Fullerton menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun lebih menyukai warna cerah seperti pink, biru, dan merah (Laksitarini & Purnomo, 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan Adams (2017) bahwa anak-anak sangat responsif terhadap warna terang dan intens. Sebaliknya, warna gelap sebaiknya dihindari karena dapat memberikan kesan negatif (Permatasari, 2021). Oleh

karena itu, warna cerah menjadi pilihan paling tepat untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca.

F. Literasi Numerasi

Menurut Kemendikbud (2017) dalam Direktorat Sekolah Menengah Pertama (2021), literasi numerasi adalah kemampuan menerapkan konsep dan keterampilan matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Pada anak usia dini, literasi numerasi mencakup pemahaman angka, simbol, serta informasi kuantitatif seperti grafik dan tabel (Nafisah et al., 2023). Numerasi awal yang diperoleh sejak usia 5–6 tahun penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, penalaran, serta memahami lingkungan. Ruang lingkup literasi numerasi awal terdiri dari lima aspek, meliputi aljabar, bilangan, geometri, pengukuran, dan analisis data. Aspek bilangan mencakup tiga tahapan belajar yang meliputi inti bilangan, hubungan antarbilangan, dan operasi hitung. Pertama, inti bilangan mengacu pada kemampuan untuk menghitung dengan benar, yang mencakup membilang secara urut, korespondensi satu-satu, kardinalitas, pemahaman nilai tempat, dan menulis angka. Kedua, hubungan antarbilangan adalah kemampuan untuk memahami keterkaitan antara bilangan, termasuk membandingkan dan mengurutkan kelompok bilangan. Ketiga, operasi hitung melibatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan serta hubungan antara keduanya. (Wardhani et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphasize

Perancangan dimulai dengan tahap *emphasize* melalui wawancara, observasi, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan dan permasalahan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa media pembelajaran seperti buku cerita masih kurang bervariasi dan belum sesuai untuk anak usia dini, terutama dalam konteks literasi numerasi. Buku yang tersedia umumnya memiliki teks kecil, narasi panjang, dan ilustrasi yang terlalu realistik sehingga anak kurang tertarik untuk membaca. Kemudian, observasi menunjukkan media pembelajaran literasi numerasi untuk anak usia dini didominasi oleh buku aktivitas (menulis, menebalkan, mewarnai), sementara buku cerita bergambar bertema numerasi masih langka dan lebih banyak mengangkat literasi bahasa. Segmentasi usia pada buku cerita juga belum spesifik, umumnya hanya mencantumkan 3+ atau 5+. Studi literatur yang dilakukan juga memberikan gambaran minat pengguna terhadap bahan bacaan. Penelitian oleh Kusumawardani (2019) menunjukkan bahwa ibu cenderung menyediakan buku cerita sebagai bahan bacaan utama (94%) dan buku cerita bergambar adalah jenis bacaan yang paling disukai anak (65%). Buku ini mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, yang mulai berpikir simbolik, dengan gambar-gambar yang menggambarkan objek, peristiwa, atau konsep tertentu. Buku cerita bergambar tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga mendorong orang tua untuk membelinya (Shalsabilla et al., 2023). Oleh karena itu, buku cerita bergambar potensial menjadi media literasi numerasi yang menarik dan sesuai perkembangan anak.

Define

Analisis SWOT dilakukan dengan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari produk yang dirancang. Adapun keunggulan produk, di antaranya menggabungkan cerita bergambar dengan materi numerasi yang dilengkapi fitur interaktif, melatih keterampilan membaca, numerasi, dan motorik halus secara bersamaan, serta menggunakan material dan ukuran buku yang nyaman untuk anak usia dini. Meski demikian, terdapat dua kelemahan, yaitu buku rentan rusak karena penggunaan langsung oleh anak dan biaya produksi cukup tinggi karena membutuhkan kualitas cetak yang baik. Dari sisi peluang, produk didukung oleh minat orang tua yang meningkat terhadap buku literasi numerasi dan metode belajar melalui cerita bergambar yang disukai anak-anak. Namun, ada dua ancaman yang dihadapi, yaitu persaingan dengan banyak buku anak yang sudah beredar di pasaran dengan tampilan menarik, dan harga buku anak lain yang lebih terjangkau.

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada tahap *emphasize* dan analisis SWOT, inti permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah terbatasnya ketersediaan media belajar literasi numerasi untuk anak usia 5-6 tahun yang menggabungkan konsep cerita bergambar dengan pembelajaran numerasi. Oleh karena itu, strategi yang akan diterapkan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang literasi numerasi untuk anak usia 5-6 tahun merupakan kombinasi alternatif dari keempat matriks SWOT: SO (*strengths-opportunities*), ST (*strengths-threats*), WO (*weakness-opportunities*), dan WT (*weakness-threats*). Strategi ini meliputi pengembangan buku cerita bergambar yang relevan dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, dengan ilustrasi berwarna penuh dan menarik, alur cerita yang sederhana dan mendidik, serta tema dan karakter yang bervariasi. Selain itu, materi numerasi akan disajikan dalam beberapa seri buku sesuai dengan tahap belajar numerasi untuk memudahkan anak belajar secara bertahap. Buku tersebut juga akan dilengkapi dengan halaman aktivitas numerasi yang menggunakan pendekatan cerita anak dan fitur menarik seperti *tracing*, *counting*, *sorting*, *pull tab*, dan sebagainya. Terakhir, buku ini akan menggunakan bahan yang lebih kuat, awet, dan ramah anak.

Ideate

Tahap ini berfokus pada pengembangan berbagai solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Ide-ide yang dihasilkan diterapkan dalam konsep perancangan, meliputi konsep media dan konsep kreatif.

1. Konsep media

1) Tujuan media

Tujuan media yang dirancang adalah sebagai media belajar untuk membantu anak usia 5–6 tahun memahami konsep dasar bilangan secara bertahap melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, terdapat cerita bergambar dan aktivitas interaktif yang juga mendukung proses belajar yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan kognitif anak.

2) Strategi media

Masing-masing media memiliki strategi yang diterapkan untuk mencapai tujuan. Seri buku cerita interaktif numerasi terdiri dari tiga buku sesuai tahapan belajar bilangan pada anak usia 5-6 tahun, yaitu inti bilangan, hubungan antarbilangan, serta operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, dengan pendekatan *storytelling* dan aktivitas numerasi interaktif. Kartu aktivitas numerasi dirancang untuk kegiatan interaktif di buku, seperti menempelkan gambar angka dan benda. Sementara itu, spidol *wipe and clean* digunakan dalam aktivitas numerasi untuk menulis dan menggambar yang dilengkapi dengan penghapus di bagian ujung tutup sehingga lebih praktis. Terakhir, terdapat *box* produk berupa *hard box* untuk mengemas dan menyimpan isi produk dengan mudah dan rapi.

2. Konsep kreatif

1) Tujuan kreatif

Tujuan perancangan ini adalah menciptakan buku cerita bergambar dengan materi numerasi, ilustrasi kartun berwarna cerah, dan aktivitas interaktif yang meningkatkan pemahaman anak tentang bilangan secara menyenangkan. Pendekatan visual dan aktivitas interaktif dirancang untuk menarik perhatian anak dan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran.

2) Strategi kreatif

Strategi kreatif mencakup segmentasi pasar, tema dan isi cerita, gaya penulisan, gaya visual, teknik visualisasi, serta teknik cetak. Segmentasi ditujukan untuk anak usia 5–6 tahun sebagai pengguna dan orang tua sebagai pembeli. Buku cerita memiliki tema aktivitas sehari-hari seperti berkebun, membuat kukis, dan merapikan kamar, dengan cerita dan materi numerasi berbeda serta nilai moral yang membangun karakter positif anak. Naskah disusun dengan kosakata sederhana, kalimat pendek dan berima, serta elemen interaktif untuk mendorong partisipasi anak. Ilustrasi bergaya kartun dipilih karena bentuknya yang sederhana, lucu, dan

berwarna cerah, memudahkan anak mengenali objek. Visualisasi dibuat dengan *digital painting* menggunakan Procreate dan Adobe Illustrator, sedangkan teknik *digital printing* dipilih untuk menghasilkan kualitas cetak yang tinggi.

3) Program kreatif

Produk yang dirancang diberi nama “Seri Buku Cerita Interaktif Numerasi: Belajar Bilangan” yang berisi tiga judul berbeda, yaitu “Berkebun Bersama Ayah” (Seri 1: Inti Bilangan), “Kukis Lucu Buatan Ibu” (Seri 2: Hubungan Antarbilangan), dan “Pensil Warna Rara Hilang!” (Seri 3: Konsep Operasi Hitung). Karakter tokoh utamanya adalah satu keluarga yang terdiri dari Rara, Danu, Ayah, dan Ibu. Buku “Berkebun Bersama Ayah” menceritakan kegiatan Rara dan Ayah di kebun rumah, seperti menanam, menyiram, dan memetik tanaman sambil mengenal bilangan. Buku “Kukis Lucu Buatan Ibu” mengisahkan Danu dan Ibu yang membuat kukis berbentuk kelinci dan beruang sambil menghitung bahan, membuat adonan, hingga menghias kukis, sehingga anak belajar konsep hubungan antarbilangan seperti membandingkan dan mengurutkan. Buku “Pensil Warna Rara Hilang!” berkisah tentang Rara yang kehilangan pensil warna dan dibantu Danu merapikan kamar hingga pensil ditemukan, sekaligus mengenalkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan melalui kegiatan menggabungkan dan memisahkan objek.



Gambar 2. Karakter, warna, dan tipografi desain produk (Sumber: Khansa, 2025).

Dalam aspek tipografi, digunakan jenis huruf sans serif yang lebih mudah dibaca oleh anak-anak, dengan *font* Nice Sugar untuk *headline* serta Datang Story untuk *subheadline* dan isi teks buku. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan alami untuk memperkuat koneksi visual anak dengan objek di kehidupan nyata.

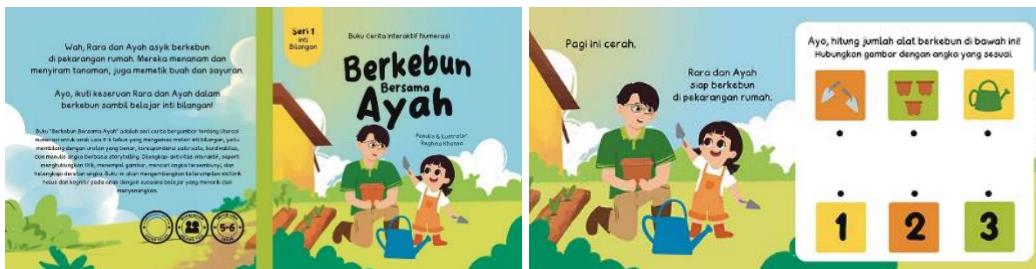
Prototype

Pada tahap *prototype*, konsep perancangan media divisualisasikan melalui proses desain yang meliputi 5 tahapan, yakni *thumbnail*, *tight tissue*, *final design*, dan validasi produk. Tahap *thumbnail* bertujuan menghasilkan sketsa awal tata letak buku dan media yang dirancang. Proses dimulai dari *thumbnail sketch* hingga *detail sketch* menggunakan *software* Procreate untuk memvisualisasikan alur cerita ke dalam komposisi teks dan ilustrasi secara menyeluruh.



Gambar 3. *Thumbnail sketch* (kiri) dan *detail sketch* (kanan) buku “Berkebun Bersama Ayah” (Sumber: Khansa, 2025).

Hasil *detail sketch* dirapikan di tahap *tight tissue* sekaligus memastikan konsistensi visual desain. Selanjutnya, diberi warna dasar dengan mempertimbangkan kontras, harmoni, emosi, dan keselarasan elemen visual.



Gambar 4. *Tight tissue* buku “Berkebun Bersama Ayah” (Sumber: Khansa, 2025).

Ilustrasi yang telah dibuat pada tahap *tight tissue* disempurnakan melalui proses pewarnaan, *shading*, dan penambahan detail untuk memperjelas bentuk objek dan ekspresi karakter. Penyesuaian elemen teks juga dilakukan agar selaras dengan ilustrasi dan seimbang dalam komposisi halaman untuk mendukung alur cerita. *Final design* ini dirancang menggunakan Adobe Illustrator untuk mempermudah mengatur tata letak desain setiap halaman.

Final design seri buku cerita interaktif numerasi berukuran 21 x 21 cm (luar) dan 20 x 20 cm (isi) dengan tebal 20 halaman, termasuk 2 halaman sampul dan 18 halaman isi. Sampul menggunakan *hard cover* 2 mm berlapis *sticker chromo* laminasi *glossy*, sedangkan isi buku menggunakan *double artpaper* 310 gsm laminasi *glossy* agar mudah dibersihkan. Ujung buku dibuat *rounded* untuk keamanan anak. Desain sampul buku menampilkan karakter dengan aktivitas atau ekspresi yang menggambarkan judul dan isi buku. Judul menggunakan *font* Nice Sugar dengan efek timbul, sedangkan keterangan buku, label seri buku, dan nama penulis menggunakan *font* Datang Story. Sampul belakang berisi *blurb*, informasi buku, serta elemen grafis seperti logo SDGs, ikon fitur, dan label usia.



Gambar 5. Hasil desain sampul (kiri) dan *mockup* sampul seri buku interaktif numerasi (kanan) Sumber: Khansa, 2025.

Isi buku dirancang dengan tata letak satu halaman cerita di kiri dan satu halaman aktivitas numerasi di kanan, masing-masing menampilkan ilustrasi di bagian bawah dan *body text* di bagian atas. Penempatan teks ini mengikuti pendapat Madyawati (2016) dalam (Wulandari et al., 2022) yang menyatakan bahwa posisi teks di atas lebih mudah terlihat oleh anak-anak. Aktivitas numerasi disusun berdasarkan tema tiap seri, memungkinkan anak belajar secara bertahap dan membangun fondasi kuat tanpa merasa kewalahan oleh informasi berlebih, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 6. Desain isi buku “Berkebun Bersama Ayah” (Sumber: Khansa, 2025).

Kartu aktivitas numerasi terdiri dari empat jenis, yaitu kartu gambar angka, kartu gambar buku 1, kartu gambar buku 2, dan kartu gambar kukis yang berukuran 4x4 cm dengan ujung melengkung agar nyaman dan aman untuk anak usia 5–6 tahun. Desain dibuat sederhana dengan *background* polos berwarna-warni yang dilengkapi gambar angka atau ikon pada sisi bergambar dan dilengkapi velcro bulat 20 mm pada sisi belakangnya. Kartu dirancang dengan material dua lapis *art carton* 400 gsm dan satu lapis 310 gsm berlaminasi *doff* sehingga tebal dan awet untuk penggunaan berulang.



Gambar 7. Desain kartu aktivitas numerasi (Sumber: Khansa, 2025).

Spidol *wipe and clean* terdiri dari empat warna, yaitu biru muda, hijau, merah, dan hitam, dengan desain luar berukuran 4 x 5,7 cm yang ditempel menggunakan *sticker chromo* berlaminasi *doff*. Desain menampilkan balon angka, teks “Spidol Wipe & Clean” dengan *font* Nice Sugar, serta latar putih polos yang dihiasi grafis dekoratif berwarna senada di sisi kanan dan kiri, menciptakan tampilan yang menarik dan serasi dengan warna spidol.



Gambar 8. Desain spidol *wipe and clean* (kiri) dan mockup spidol *wipe and clean* (kanan) (Sumber: Khansa, 2025).

Box utama produk mengusung tema desain buku “Berkebun bersama Ayah” dengan tipe *hard box blanket* berstruktur kokoh yang terdiri dari *outer shell* dan *inner box*. Dimensi luar box berukuran 23 x 23,7 x 11 cm terbuat dari *yellow board* 3 mm berlapis *sticker chromo* *doff*. *Outer shell* menampilkan ilustrasi karakter, tipografi judul, label seri, dan informasi produk, serta *headline* interaktif di bagian dalam. *Inner box* berukuran 22,2 x 22,5 x 10,5 cm didesain menyatu secara visual yang menampilkan *tagline* dan elemen ilustratif berupa karakter dan label seri buku.



Gambar 9. Desain box produk (kiri) dan *mockup box* produk (kanan) (Sumber: Khansa, 2025).

Hasil *final design* kemudian masuk ke tahap pracetak, seperti *layouting* agar sesuai dengan ukuran media cetak, sehingga penggunaan kertas optimal dan meminimalkan limbah produksi, serta *proofing* (uji cetak awal) untuk memastikan warna, ukuran, dan elemen desain yang diproduksi sesuai dengan konsep awal. Setelah desain dicetak, dilanjutkan dengan tahap pascacetak, meliputi penjilidan buku dan perakitan secara manual, seperti pemotongan, pengeleman, dan pemasangan *velcro*.



Gambar 10. Hasil cetak buku cerita interaktif numerasi (Sumber: Khansa, 2025).

Proses perancangan lantas masuk ke tahap validasi produk yang mencakup validasi materi dan validasi media untuk menguji kelayakan produk. Validasi ini melibatkan ahli materi, yaitu dosen PGPAUD dan ahli media, yaitu dosen DKV di Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan melalui angket yang berisi aspek-aspek penilaian menggunakan skala Likert 1–4, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengukur tingkat kevalidan produk.

Aspek penilaian pada validasi materi meliputi aspek isi cerita, materi pembelajaran, kebahasaan, dan penyajian cerita. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media pada perancangan ini meliputi desain visual, tampilan fisik, penyajian media, dan penggunaan. Untuk mengetahui kategori kevalidan produk pada produk yang dirancang, hasil persentase kevalidan produk oleh ahli materi dan ahli media diukur menggunakan acuan berupa tabel kategori kevalidan produk menurut Riduwan (2008:15).

Tabel 1. Kriteria kevalidan produk

Tingkat pencapaian (%)	Kategori
81–100	Sangat layak
61–80	Layak
41–60	Cukup layak
21–40	Kurang Layak
0–20	Sangat tidak layak

Tabel 2. Hasil validasi materi

No	Aspek	Skor dicapai	Skor maksimal
1	Isi cerita	13	16
2	Materi pembelajaran	14	16
3	Kebahasaan	10	12
4	Penyajian cerita	16	16
	Total skor	53	60
Hasil uji validasi		$\frac{53}{60} \times 100\% = 88,3\%$	
Kategori		Sangat layak	

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh skor sebesar 53 dari total skor maksimal 60. Persentase hasil validasi mencapai 88,3%. Mengacu pada kriteria kelayakan produk, persentase tersebut menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil validasi media

No	Aspek	Skor dicapai	Skor maksimal
1	Desain visual	19	20
2	Tampilan fisik	20	20
3	Penyajian media	16	16
4	Penggunaan	16	16
	Total skor	71	72
Hasil uji validasi		$\frac{71}{72} \times 100\% = 98,6\%$	
Kategori		Sangat layak	

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan perolehan skor sebesar 71 dari total skor maksimal 72. Persentase tersebut mencapai 98,6%, yang mengindikasikan bahwa aspek media dalam produk termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, produk dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba (*test*) kepada pengguna.

Test

Pengujian dilakukan melalui observasi langsung terhadap 11 anak usia 5–6 tahun di sekitar lokasi penelitian. Uji coba bertujuan menilai sejauh mana anak memahami isi cerita dan materi numerasi, serta sejauh mana mereka terlibat dalam aktivitas interaktif yang disediakan dengan empat aspek penilaian, meliputi pemahaman terhadap materi numerasi, keterbacaan dan pemahaman cerita, keterlibatan saat penggunaan, serta respons anak terhadap desain buku.

Berdasarkan hasil uji coba, rata-rata total skor yang dicapai adalah 43,1 dari skor maksimal 48 dengan persentase 89,7% yang diidentifikasi kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa produk terbukti mendapat respons positif dari anak usia 5–6 tahun. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa aspek keterlibatan anak memperoleh skor tertinggi, mencerminkan antusiasme dan partisipasi aktif anak dalam menggunakan fitur interaktif buku seperti menempel kartu atau menulis angka. Aspek keterbacaan dan pemahaman cerita juga cukup tinggi, meskipun beberapa anak mengalami kesulitan memahami instruksi, sehingga perlu penyederhanaan kalimat dan penambahan ilustrasi pendukung. Pemahaman terhadap materi numerasi berada di urutan ketiga, dengan sebagian anak masih kesulitan membandingkan objek atau menyelesaikan tantangan, yang menunjukkan perlunya penyajian soal yang lebih bertahap dan sesuai dengan kemampuan anak. Sementara itu, aspek respons terhadap desain buku berada di urutan terakhir, namun tetap menunjukkan bahwa secara umum anak tertarik pada ilustrasi dan tampilan buku, meski tidak semuanya tertarik untuk membacanya kembali secara mandiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa buku cerita bergambar tentang literasi numerasi untuk anak usia 5–6 tahun yang dirancang dapat digunakan sebagai media belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Temuan selama proses perancangan menunjukkan bahwa pemilihan warna cerah dan kontras yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini berperan penting dalam menarik perhatian dan memudahkan anak memahami konsep numerasi. Selain itu, penggunaan tipografi yang sederhana dan ukuran teks yang cukup besar meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual.

Aspek interaktif yang diberikan, seperti kartu aktivitas numerasi dengan *velcro* dan fitur *pull-tab*, terbukti mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses uji coba juga mengungkap bahwa ilustrasi yang menggambarkan situasi sehari-hari, seperti menghitung kukis atau membagi pensil warna, dapat membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, buku cerita bergambar ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia 5–6 tahun.

REFERENSI

- Adwiyah, R., Gunawan, Astini, B. N., & Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Cateba untuk Melatih Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *IJCE: Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(4), 565–574.
- Aini, N. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Ensiklopedia Pengenalan Kebaya untuk Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 6(2), 26–38.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout* (Edisi Kedu). AVA Publishing.
- Amellya, A. F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi dengan Pengenalan Dakon untuk Meningkatkan Numerasi Anak Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 2(3), 60–72.
- Amidjaja, A., Kurniasari, A. F., & Ekawati, N. (2021). *Buku Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku* (R. Djumala (ed.)). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Galingging, R. (2020). Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah Lukisan Aini. *Magenta, STMK Trisakti*, 4(01), 583–593.
- Gunawan, Y. F., & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Warna terhadap Psikologi User di Zen Family Spa & Reflexology Bandung. *REKAJIVA Jurnal Desain Interior*, 1(1), 14–28.
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi dalam Konteks industri 4.0. *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 132–139.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., & Rakhman, C. U. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Tahta Media Group.
- Kurniawan, I. W. (2019). Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8. *Jurnal Seni Rupa*, 4(7), 120–129.
- Kusumawardani, F. (2019). *Literasi Keluarga : Peran Ibu dalam Membangun Peradaban*. 68–76.
- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis Warna dan Bentuk pada Interior Prodia Children’s Health Care terhadap Psikologi Anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(2), 181–188.
- Liu, J., & Huo, B. (2023). Children’s Picture Book Design based on Emotional Needs. *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research*, 1, 2023.
- Lubis, R. B. (2023). *Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut*. GoodStats.
- Mutiasih, P., Iswara, P. D., & Nugraha, T. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bebas Pendidikan Karakter dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 05(01), 560–567.
- Nadjamuddin, A., & Hulukati, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 987–996.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1999>

- Nafisah, D., Rachma, E. A., Kuswanto, Nurdiana, R., Youhanita, E., Astutik, N. F. W., & Eryadini, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Pembelajaran Literasi Numerasi Sejak Dini Pada Guru di KB TK Tunas Sumber Jaya. *SENTRA DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 58–65.
- Permatasari, L. D. (2021). Perancangan Flap Book Pengenalan Huruf Alfabet untuk Anak Prasekolah. *Jurnal Barik*, 2(1), 1–15.
- Rahmadeni, F. (2022). Urgensi Pengenalan Konsep Literasi Numerasi pada Anak Usia Dini. *ARITHMETIC: Academic Journal of Math*, 4(1), 79–92. <https://doi.org/10.29240/ja.v4i1.4626>
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16.
- Redpath, A. (2024). *Illustrating Children's Books: A Writer's Guide*. Spines.
- Resti Retno Sari, Icam Sutisna, & Waode Eti Hardiyanti. (2023). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini Kelompok B. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 223–233.
- Shalsabilla, F. I., Pramesti, R. D., & Imam, S. (2023). Perancangan Buku Cerita Bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah.” *Jurnal Katamata*, 01(02), 35–42.
- Sinaga, A. C. N. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Svalina, A., Tomiša, M., Čačić, M., & Hajdek, K. (2022). Synthesis of Current Knowledge and Research on the Design Thinking Methodology. *Tehnički glasnik*, 16(4), 445–453.
- Tenny, Nisa, A. K., & Murtaplah. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Thoyyibah, L. R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar dalam Menumbuhkan Literasi Peserta Didik di RA At-Thoyyibah Singogalih Tarik Sidoarjo. *Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim*, 1–145.
- Tmarks. (2011). *Color Harmony Layout*. Rockport Publishers.
- Uswatun, H., & Silitonga, M. (2020). *Gerakan Literasi Sekolah Serta Implementasinya di Sekolah Dasar*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., FR, L. M., Pratiwi, W. C., & Wulandar, R. (2021). *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun* (I). UNICEF.
- Wijaya, K. W. (2019). Perancangan Buku Mengenai Bahan dan Bentuk Sesaji Pejati Dalam Tradisi Hindu Bali. In *Journal of Experimental Psychology: General* (Vol. 136, Nomor 1).
- Wulandari, O., Firdiyanti, R., & Laily, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Media Buku Bergambar. *Jurnal Perempuan dan Anak (JPA)*, 5(1), 30–43.
- Yansen, M. S. (2022). *Efisiensi Guru Menggunakan Metode Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kognitif Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Muttaqin 2 Kecamatan Tambang*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains dan Teknologi*, 2(1), 44–48.