

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Adapun gambaran umum lokasi penelitian diantaranya profil sekolah, sejarah singkat, visi misi dan tujuan.

a. Profil Sekolah



Gambar 4.1 TK Fantasha Banjarbaru

Nama Lembaga	: TK Fantasha Banjarbaru
Alamat Sekolah	: Komp. PU, Jl. Bina Marga, No 34, Kel. Guntung paikat, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70714
NPSN	: 30312246
Status Kepemilikan	: Yayasan
Tanggal SK pendirian	: 2018-09-05
SK Izin Operasional	: 008/PAUD/SK/IX/2018
Nama Kepala Sekolah	: Neni Noryantini, S.Pd. AUD.

b. Sejarah

PAUD Fantasha yang bernaung dibawah Yayasan Buah Hati Bunda menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini sejak tahun 2003 untuk usia 2-6 tahun dengan sistem pembelajaran sentra yang mengembangkan seluruh potensi anak yaitu; kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosioemosional dan spiritual anak secara utuh dan seimbang. Program kegiatan dilaksanakan sesuai kebutuhan perkembangan anak masing-masing usia melalui kegiatan terpimpin dan kegiatan bebas. Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.

Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini seperti Tempat Pengasuhan Anak (TPA), Kelompok Bermain (*Play Group*) dan Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan. Paud Fantasha telah banyak membantu anak usia 2-6 tahun menjalani proses transisi antara rumah dan sekolah formal, dan telah menghasilkan murid yang mandiri, percaya diri dan termotivasi untuk belajar dan siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Kepentingan anak merupakan prioritas utama bagi Paud Fantasha dan keberhasilan Paud Fantasha terletak pada ketekunannya dalam memenuhi kriteria Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berkualitas. Telah diakui oleh para ahli bahwa faktor utama penentuan kualitas program PAUD dan keberhasilan anak didik adalah kurikulum yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, kualifikasi dan

dedikasi guru yang tinggi, serta fasilitas yang menunjang proses belajar aktif dan interaktif positif antara guru dan anak.

c. Visi-Misi

1) Visi

Terwujudnya Peserta Didik yang Berakhlak Mulia , Cerdas, Ceria, Mandiri dan Bekerjasama

2) Misi

- a) Anak Belajar Mengenal Tuhan, Belajar Ibadah (Shalat,Wudhu)
- b) Anak Belajar Memecahkan Masalah
- c) Anak Belajar Bermain Berkelompok
- d) Anak Belajar Bermain Diskusi
- e) Anak Belajar Bermain Literasi Numerasi
- f) Anak bertanggung jawab
- g) Anak belajar berbagi
- h) Anak belajar bermain Bersama

d. Tujuan

- 1) Menjadi Lembaga yang mencetak generasi emas yang berakhlak mulia
- 2) Terwujudnya anak yang sehat dan cerdas
- 3) Mencetak anak peduli sejak usia dini (Empati)
- 4) Mencetak anak yang berjiwa social
- 5) Mencetak anak berintelektual
- 6) Mencetak anak yang mandiri

e. Tenaga Pendidik

Tabel 4.1 Data Guru TK Fantasha Banjarbaru

NO	NAMA PENDIDIK	JABATAN	PENDIDIKAN	STATUS
1	Neni Nooryantini, M.Pd.	Kepala Sekolah	S2	GTY
2	Noor Naimah, S.P, S.Pd.AUD.	Pendidik TK	S1-PAUD	GTY
3	Lisna Yulianti, S.Pd. AUD.	Pendidik TK	S1-PAUD	GTY
4	Rahmah.Hj, S.Pd.	Pendidik TK	S1-PGPAUD	GTY
5	Masriah, S.Pd.	Pendidik TK	S1-PLB	GTY
6	Ani Mariani, A.Md.	Pendidik KB	D III	GTY
7	St.Heriana Erlina	Pendidik KB	SMA	GTY
8	Tumini Wijastuti	Pendidik KB	SMA	GTY
9	Kasmariansyah	Pendidik KB	SMA	GTY
10	Dahlianor, A.Ma.PdTK	Pendidik TPA	D II	GTY
11	Siti Noorjannah	Pendidik TPA	SMA	GTY

f. Data Peserta Didik

Berikut Data Siswa TK Fantasha Banjarbaru tahun 2025/2026

Tabel 4.2 Data Peserta Didik TK Fantasha Banjarbaru

NO	KELOMPOK	JUMLAH
1	KB	12
2	TK A 1	9
3	TK A 2	10
4	TK B 1	13
5	TK B 2	9
TOTAL		53

g. Data Sarana dan Prasarana TK Fantasha Banjarbaru

Tabel 4.3 Data sarana dan prasarana TK Fantasha Banjarbaru

NO	NAMA	JUMLAH	KONDISI
1	Ruang Kepala Sekolah	1 buah	Baik
2	Ruang Aula	1 buah	Baik
3	Ruang Kelas	4 buah	Baik
4	UKS	1 buah	Baik
5	Dapur	1 buah	Baik
6	Gudang	1 buah	Baik
7	Toilet	1 buah	Baik

NO	NAMA	JUMLAH	KONDISI
8	Tempat Cuci Tangan	2 buah	Baik
9	Sumur	1 buah	Baik
10	Listrik	1 buah	Baik
11	Kamar Tidur	2 buah	Baik
12	R.Perpustakaan/ Pojok Baca	1 buah	Baik
13	APE luar 1. Ayunan 2. Mangkok lingkaran 3. Perosotan 4. Ban warna warni 5. Jaring laba-laba 6. Tangga Rubik 7. Tangga Setengah lingkaran Papan titian	2 buah 1 buah 3 buah 6 buah 1 buah 1 buah 1 buah 2 buah	Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik
14.	APE dalam 1. Lego 2. Bola Kecil 3. Puzzle 4. Buku Cerita 5. Alat Main Peran 6. Kancing warna warni 7. Buah-buahan 8. Sendok warna warni 9. Jepitan warna warni 10. Boneka kecil Balok	7 box 2 set 10 buah 20 buah 6 set 6 set 6 set 5 set 5 set 6 set 2 Box	Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik

h. Data Peserta Didik Kelas TK B2

Tabel 4.4 Data Peserta Didik Kelas TK B2

NO	NAMA ANAK	UMUR
1	Rasya	6 Tahun
2	Raska	6 Tahun
3	Tania	6 Tahun
4	Anesya	6 Tahun
5	Queena	5,5 Tahun
6	Mecca	6 Tahun
7	Khea	5 Tahun
8	Kamal	5 Tahun
9	Athaya	6 Tahun

i. Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjabaru

Program Literasi Numerasi merupakan program baru yang mulai dilaksanakan di TK Fantasha Banjarbaru pada awal tahun 2025. Program ini dilaksanakan setiap hari nya dan dirancang terhadap kebutuhan untuk memperkuat kemampuan dasar anak usia dini dalam mengenal angka, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis sederhana.

Pada kegiatan awal, guru mempersiapkan anak secara fisik dan mental melalui kegiatan pembiasaan seperti berdoa, bernyanyi, dan apersepsi. Guru mengajak anak mengenal angka dan jumlah melalui lagu berhitung serta tanya jawab sederhana tentang benda-benda yang ada di sekitar kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian anak dan mengaktifkan kemampuan berpikir awal sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Kegiatan inti merupakan bagian utama dari pelaksanaan program literasi numerasi. Pada tahap ini, guru melibatkan anak dalam berbagai aktivitas bermain sambil belajar yang mengandung unsur literasi dan numerasi. Anak diajak menghitung jumlah benda konkret, mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta menyusun balok atau puzzle, membaca buku cerita atau mengutarakan isi dari gambar yang anak lihat dalam buku cerita tersebut. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, bimbingan, dan penguatan sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Melalui aktivitas tersebut, anak dilatih untuk memahami konsep bilangan, pola, dan hubungan logis secara sederhana.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi bersama anak terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Anak diajak menyebutkan kembali permainan atau kegiatan apa yang sudah anak lakukan dalam kegiatan inti tersebut, serta mengungkapkan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan literasi numerasi. Guru memberikan penguatan positif dan motivasi kepada anak sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam pembelajaran. Kegiatan penutup diakhiri dengan doa dan nyanyian penutup untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.¹ Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan peneliti dari tanggal 15 Agustus 2025 sampai dengan 15 Oktober 2025 di TK Fantasha Banjarbaru, hasil penelitiannya disajikan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi kepada kepala sekolah, guru, dan anak di kelempok B2. Setelah data yang diperlukan terkumpul melalui teknik wawancara,observasi, dan dokumentasi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data mengenai Pelaksanaan Program Literasi Numerasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Fantasha Banjarbaru.

¹ Nasution, N., & Sari, D. P. (2023). Implementasi literasi numerasi dalam meningkatkan kognitif anak usia dini di lingkungan sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145-158.

1. Perencanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru.

Perencanaan program literasi numerasi di TK Fantasha Banjarbaru disusun secara sistematis dan terintegrasi melalui penyusunan Modul Ajar. Perencanaan ini disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini kelompok B (5-6 tahun), serta mengacu pada kurikulum PAUD dan kebutuhan anak dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi secara optimal.

a. Modul Ajar Program Literasi Numerasi di TK Fantasha

**Modul Ajar Pembelajaran Mendalam
Paud Terpadu Fantasha
Tahun Pelajaran 2025-2026**

Satuan Paud / Kel Usia	TK FANTASHA/5-6 Tahun (TK B)
Semester/Bulan/minggu/Tahun	I/SEPTEMBER/9/2025
Tema/Topik	Diriku / Makanan
Alokasi Waktu	Senin s.d Kamis / 22 September – 25 September 2025
Nama Guru	NOOR NAIMAH, S.P., S.Pd.AUD. & MASRIAH, S.Pd.
Komponen	Komponen RPP
	<p>Dimensi Profil Lulusan :</p> <p>Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Kewargaan <input type="checkbox"/> Penalaran kritis <input checked="" type="checkbox"/> Kreativitas <input type="checkbox"/></p> <p>Kolaborasi <input type="checkbox"/> Kemandirian <input checked="" type="checkbox"/> Kesehatan <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Komunikasi <input type="checkbox"/></p>
Desain Pembelajaran	<p>Tujuan :</p> <p>1.2 Mengenal dan melakukan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa (NABP) 4.1 Membedakan ciptaan tuhan dan buatan manusia (NABP) 1.7 Memiliki Perilaku Yang Mencerminkan Kemandirian (JD) 2.2 Mau berbagi dengan teman atau orang lain (JD) 4.1 Mengetahui Kemampuan yang dikuasainya atau hal yang bisa dilakukannya dengan baik (JD) 4.3 Menggunakan anggota tubuh yang dimilikinya(JD) 2.5 Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya Melalui bermain (DDLS) 3.3 Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama,warna,tekstur,fungsi,dan ciri-ciri lainnya berbagai hasil karya (DDLS) 7.1 Berekspresi dengan berbagai aktivitas seni (DDLS) 7.3 Mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai Media (DDLS)</p> <p>Praktik Pedagogis : Pembelajaran Kolaboratif</p> <p>Kemitraan Pembelajaran : Guru dan Anak</p> <p>Lingkungan Pembelajaran :</p> <p>Halaman sekolah,Lingkungan kelas</p>
Pengalaman Belajar	<p>Pemanfaatan Digital :</p> <p>HP, Speaker</p> <p>Kegiatan Awal (07.30 – 10.30) (Berkesadaran,Bermakna,Menggembirakan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain terpimpin di kelas jurnal - Main APE luar, Main APE dalam - Sarapan (SOP) - Kegiatan pembukaan - Kegiatan keagamaan - Iqro - Sholat Duha

	<p>Kegiatan Inti (10.30 – 11.30) (Bermakna,Berkesadaran, Menggembirakan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP Sebelum & Selama Bermain <p>Memahami :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menonton video tentang Makanan Sehat - Tanya jawab - Berdiskusi tentang makanan sehat <p>Mengaplikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menirukan kata,susu,lauk,sayur,ikan,buah (menempel potongan kertas) - Membuat sate buah (membilang,mengenal warna) - Menggunting garis lurus,lengkung - Melengkapi puzzle makanan - Doa mau makan , doa selesai makan - Hadist larangan minum sambil berdiri - Membuka dan menutup tempat makan/minum sendiri - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - Berbagi makanan dengan teman - Naik dan turun tangga perosotan <p>Merefleksikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan - Menanyakan anak kegiatan apa yang disukai - Guru menanyakan kegiatan apa yang sudah dilakukan anak <p>Kegiatan Penutup (11.30-12.00) (Bermakna,Berkesadaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transisi makan dan minum (SOP) - Bermain Literasi dan Numerasi (Linum) - Recalling - Informasi Kegiatan Esok Hari - Berdoa untuk pulang
Asesmen	Asesmen Awal Pembelajaran : Observasi, Tanya Jawab
	Asesmen Proses Pembelajaran : Ceklist,Catatan Anekdot,Penilaian Berseri
	Asesmen Akhir Pembelajaran : Penilaian Hasil Karya



Banjarbaru,
Wali Kelas
2025

Neneng Naimah

Miftahul Maslah

Gambar 4.2 Modul Ajar Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam PAUD Terpadu Fantasha Tahun Pelajaran 2025–2026 disusun sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada anak dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun (TK B). Modul ini mengusung tema Diriku dengan subtema Makanan, yang

dirancang untuk membantu anak mengenal dirinya melalui kebiasaan hidup sehat, khususnya terkait makanan dan minuman. Pembelajaran dilaksanakan secara terpadu dengan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta seni.

Desain pembelajaran dalam modul ini menerapkan pendekatan pembelajaran kolaboratif dengan kemitraan antara guru dan anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, bimbingan, dan penguatan, sementara anak diberi kesempatan untuk aktif bereksplorasi, bertanya, dan mengekspresikan diri. Lingkungan pembelajaran memanfaatkan halaman sekolah dan ruang kelas sebagai ruang belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Anak diajak memahami konsep makanan sehat melalui kegiatan menonton video, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Selanjutnya, anak mengaplikasikan pemahamannya melalui berbagai aktivitas bermain yang mengintegrasikan literasi dan numerasi, seperti menirukan kata (susu, lauk, sayur, ikan, buah), membuat sate buah sambil membilang dan mengenal warna, menggunting garis lurus dan lengkung, melengkapi puzzle makanan, serta melakukan kegiatan motorik seperti naik turun perosotan. Selain itu, anak juga dibiasakan dengan perilaku hidup sehat dan mandiri, seperti membaca doa sebelum dan sesudah makan, mencuci tangan, membuka dan menutup tempat makan sendiri, serta berbagi makanan dengan teman.

Pada tahap refleksi, guru mengajak anak untuk mengungkapkan perasaan setelah mengikuti kegiatan dan menanyakan aktivitas yang paling disukai. Kegiatan

ini bertujuan untuk melatih kemampuan berkomunikasi, refleksi diri, serta memperkuat pengalaman belajar anak. Kegiatan penutup dilaksanakan dengan transisi makan dan minum sesuai SOP, bermain literasi dan numerasi, recalling kegiatan, penyampaian informasi kegiatan esok hari, serta doa penutup sebelum pulang.

2. Pelaksanaan Program Literasi terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Fantasha Banjarbaru.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di TK Fantasha Banjarbaru, perkembangan kognitif anak usia dini melalui program literasi numerasi menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal simbol angka, memahami konsep jumlah, serta kemampuan berpikir logis sederhana yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tahap pelaksaaan merupakan tahap dimana kegiatan Program Literasi Numerasi dilakukan didalam kelas dengan melibatkan seluruh anak, termasuk anak kelas B2. Berdasarkan hasil observasi, Program Literasi Numerasi dilakukan secara fleksibel sesuai minat anak pada saat memilih alat main, dari pengamatan peneliti selama 2 bulan dengan mengikuti kegiatan anak-anak, berikut beberapa alat main yang di setting pada Pelaksanaan Program Literasi Numerasi yang sering disetting pada setiap harinya di TK Fantasha Banjarbaru selama penelitian antara lain:

a. Lego Balok

Lego balok merupakan alat main edukatif berupa balok-balok konstruksi yang dapat disusun, ditumpuk, dan dikombinasikan sesuai kreativitas anak. Permainan ini termasuk dalam *play-based learning* yang merangsang kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan numerik dasar seperti pengelompokan dan pengenalan pola angka.²



Gambar 4.3 Anak bermain Lego Balok

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media lego dalam Pelaksanaan Program Literasi Numerasi dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak, melalui pengalaman konkret dalam menyusun dan mengelompokkan balok, lego balok juga digunakan untuk mengenalkan konsep jumlah, bentuk, ukuran, juga pola, dan hubungan spasial. Anak dapat menghitung jumlah balok, membandingkan tinggi-rendah bangunan, serta mengelompokkan balok berdasarkan warna atau ukuran.

² Kurnia, R., Nurhikmah, N., & Rusmayadi, R. (2023). Pengaruh permainan konstruktif Lego terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 3(1), 67–84.

Contohnya seperti pada saat anak menyusun lego balok menjadi sebuah menara, anak melapor bahwa telah membuat sesuatu bangunan, lalu guru meminta anak untuk menghitung jumlah balok yang digunakan “*Ada berapa balok yang kamu pakai nak?*”(CWG1), anak kemudian menghitung secara berurutan lalu guru mengapresiasi tindakannya tersebut, jika anak masih dalam menghitung secara abstrak maka guru kembali memberikan pengertian dengan cara membantu anak menghitung kembali secara berurutan, anak juga membandingkan menara miliknya dengan teman, mana yang lebih tinggi atau lebih rendah.

b. Puzzle Angka

Puzzle angka adalah alat permainan edukatif yang terdiri dari bagian-bagian angka yang harus disusun untuk membentuk urutan atau pola tertentu. Puzzle ini mendorong anak mengembangkan fokus, konsentrasi, kemampuan logika, serta keterampilan mengidentifikasi dan mengenal simbol angka.³



Gambar 4.4 Anak bermain Puzzle Angka

³ Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2025). Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 4–5 tahun. *Jendela PLS*. 9(1) 33-42

Dalam pelaksanaan Program Literasi Numerasi, puzzle dalam pola angka membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif seperti konsentrasi, daya ingat, dan penalaran logis. Puzzle angka juga digunakan untuk membantu anak dalam memahami urutan bilangan dan hubungan antara angka dan kuantitas, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Contohnya ketika anak menyusun puzzle angka dengan pola 1 di cocokkan dengan angka 1, pola 2 dengan angka 2, pola 3 dengan angka 3 sampai seterusnya secara berurutan dan sesuai dengan kemampuan perkembangan anak, setelah itu anak diminta mencocokkan angka dengan pola yang sudah anak susun pada alas puzzle, “*Ini ada berapa pola nak? 1-2-3-4-5*” (*CWG1*) anak kemudian menghitung pola tersebut dan mencocokkan dengan angka yang sudah di sesuaikan nya.

c. Jurnal

Dalam konteks anak usia dini (AUD), jurnal merupakan buku atau lembar kerja anak yang digunakan untuk mencatat kegiatan belajar yang berhubungan dengan numerasi dan literasi. Jurnal membantu anak mengekspresikan pengalaman belajar, mendorong keterampilan simbolik, juga media sederhana berupa buku atau lembar kerja yang digunakan anak untuk menggambar, menulis angka atau huruf, serta mencatat hasil kegiatan belajar sesuai kemampuan mereka.⁴

⁴ Rahmadeni F., (2022). Urgensi pengenalan konsep literasi numerasi pada anak usia dini. *Arithmetic: Academic Journal of Math*, 4(1) 79-92



Gambar 4.5 Anak menjurnal

Jurnal digunakan dalam Program Literasi Numerasi ini untuk mendokumentasikan proses pembelajaran anak yang nantinya menjadi indikator dalam pengukuran perkembangan kognitif. Jurnal juga berfungsi sebagai sarana ekspresi dan refleksi anak terhadap pengalaman belajarnya, misalnya menggambar jumlah benda atau menuliskan angka yang dipelajari.

Contohnya pada saat anak memilih alat main jurnal, anak akan mulai menggambar sesuai dengan apa yang ada di dalam pikirannya, ketika anak sudah selesai menggambar anak akan lapor kepada guru dengan hasil karya nya, “*Gambar apa ini nak?*” (*CWG1*) guru akan menilai setiap presentasi dari hasil karya anak apakah sesuai atau tidak dengan apa yang anak presentasikan.

d. Cap Angka dan Huruf

Cap angka dan huruf adalah alat pembelajaran konkret yang memungkinkan anak mencetak simbol angka dan huruf pada media kertas. Aktivitas ini memperkuat pengenalan simbol, koordinasi motorik halus, dan membangun hubungan antara bentuk simbol dan maknanya secara visual serta kinestetik. Penelitian terkait menunjukkan bahwa alat permainan yang memfasilitasi keterlibatan sensorik (seperti stempel/cap) dapat meningkatkan daya ingat visual dan keterampilan simbolik pada anak usia dini.⁵



Gambar 4.6 Anak bermain Cap Angka dan Huruf

Pada penelitian ini cap angka dan huruf digunakan untuk memperkuat pengenalan simbol literasi dan numerasi secara menyenangkan. Aktivitas ini berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam mengenal

⁵ Destiawati F, Dhika H, Surajiyo,. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Literasi dan Numerasi di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS)*. 2(2) 39-47

simbol, meningkatkan memori visual, serta menghubungkan simbol dengan makna angka dan huruf.

Contohnya ketika anak sudah mulai bermain, anak akan mengambil angka/huruf secara berurutan dengan penyesuaian seperti angka dari 1, 2, 3, dan seterusnya, begitu sebaliknya dengan huruf dari a, b, c, dan seterusnya. Guru akan berdiskusi dengan anak ketika anak sudah mulai terlihat banyak cap yang dipakai dikertas “*Cap apa yang kamu gunakan nak? Cap huruf? Cap angka? huruf apa ini? angka berapa ini?*” (*CWGI*), hal ini akan menjadi penilaian guru terhadap perkembangan kognitif anak.

e. Baca Buku Cerita

Membaca buku cerita adalah kegiatan yang melibatkan interaksi teks dan gambar, yang memperkaya kosa kata, pemahaman naratif, serta keterampilan literasi awal. Dalam literasi numerasi, buku cerita dapat mencakup elemen hitungan atau hubungan angka dalam konteks cerita sehingga memperkenalkan konsep numerik melalui isi narasi. Riset menekankan bahwa interaksi membaca sejak dini memperkuat fondasi kemampuan bahasa dan numerasi yang saling terkait dalam perkembangan kognitif anak.⁶

⁶ Salminen J, Khanolainen D, Koponen T, Torppa M, Lerkkanen M-K,. (2021) Development of Numeracy and Literacy Skills in Early Childhood—A Longitudinal Study on the Roles of Home Environment and Familial Risk for Reading and Math Difficulties. *Frontiers in Education*. 6:725337.

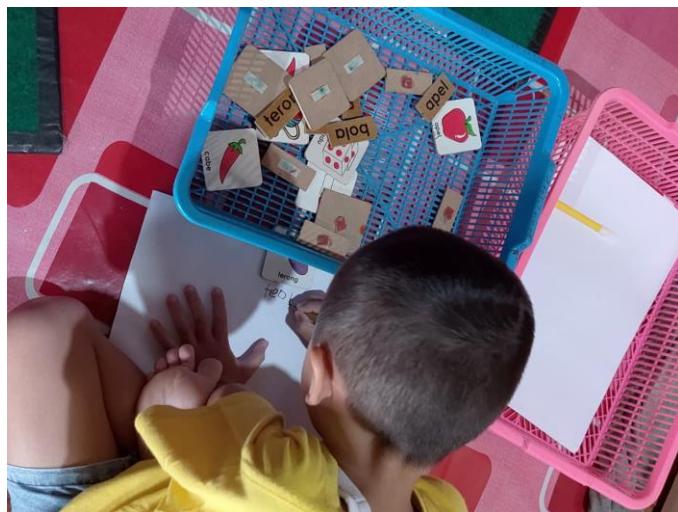


Gambar 4.7 Anak membaca buku cerita

Kegiatan membaca buku cerita dalam program literasi numerasi di TK Fantasha Banjarbaru mengintegrasikan pemahaman angka dalam konteks naratif, membantu anak mengaitkan konsep numerik dengan makna yang lebih luas. Kegiatan membaca buku cerita ini juga mendukung perkembangan kognitif anak melalui kemampuan memahami alur cerita, mengenal konsep bilangan dalam konteks sehari-hari, serta mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak dalam Program Literasi Numerasi. Anak akan mulai membuka buku cerita sesuai dengan minatnya, bersama lawan bicaranya anak berdiskusi tentang isi dari buku cerita yang anak gunakan “*Lihat disini ada 2 anak rusa dan 1 mama nya, aku juga ada ikan dan mama nya dan papa nya*” (*CWG1*) mendengar diskusi tersebut guru mulai ikut berdiskusi dengan anak “*Nak ini hewan apa ya? berwarna apa hewan ini? ada berapa ya hewan disini? ada siapa saja disini?*” (*CWG1*). Hal ini membuat perkembangan anak untuk memahami konsep bilangan dalam konteks cerita serta melatih daya ingat dan pemahamannya.

f. *Photo Card*

Photo card adalah media visual yang menampilkan gambar beserta kata tulisan. Aktivitas meniru satu kata dengan *photo card* membantu anak menghubungkan simbol tulisan (huruf/kata) dengan makna visual gambar. *Photo card* adalah kartu bergambar yang disertai tulisan atau kata sederhana, bertujuan untuk melatih anak mengenal huruf, kata, serta mengaitkan gambar dengan simbol bahasa.⁷



Gambar 4.8 Anak bermain *Photo Card*

Photo card pada Program Literasi Numerasi dilibatkan untuk membantu anak mengenali istilah numerik dan huruf melalui asosiasi visual, yang berkontribusi pada aspek kognitif seperti memori simbolik dan bahasa, ini juga membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif berupa berpikir simbolik, mengingat, dan mengasosiasikan gambar dengan kata atau makna tertentu.

⁷ Masfufah, U. (2022). Urgensi pengenalan konsep literasi numerasi pada anak usia dini. *Arithmetic: Academic Journal of Math*, 4(1). 154-164

Anak akan menggunakan *photo card* yang berisikan berbagai macam nama-nama buah-buahan, hewan, alam semesta, dan masih banyak lagi, dapat dilihat pada gambar 4.9 anak memilih *photo card* terong beserta dengan tulisannya, anak mulai mengambil kertas kosong lalu menirukan tulisan yang terdapat pada *photo card* yang sudah anak pilih, ketika selesai menirukan anak akan lapor kepada guru bahwa ia telah menyelesaikan tugas nya untuk menirukan sesuatu dari *photo card* tersebut “*Nak ini huruf apa? T-E-R-O-N-G, Warna apa terong nak?*” (*CWGI*). Anak dapat menghubungkan gambar dengan simbol huruf dan kata (berpikir simbolik dan memori visual). Hal ini mendukung dalam kontribusi literasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

g. Membentuk Huruf Dari Manik-Manik

Aktivitas ini adalah kegiatan taktil yang melibatkan manik-manik aksesoris sebagai media untuk menyusun huruf atau angka. Kegiatan ini mendukung perkembangan motorik halus sekaligus pengenalan bentuk simbol secara konkret. Media taktil seperti manik-manik dalam pembelajaran numerasi dan literasi dapat memperkuat konsep simbolik melalui pengalaman sensorik yang bermakna.⁸

⁸ Destiawati Fitriana, Dhika Harry, Surajiyo,. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Literasi dan Numerasi di Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS). 2(2) 39-47



Gambar 4.9 Anak membentuk huruf dari manik-manik

Dalam pelaksanaan Literasi Numerasi pada kegiatan ini membantu anak menginternalisasi bentuk angka dan huruf secara aktif, sehingga memperkuat fondasi perkembangan kognitif mereka, seperti aktivitas bermain sensorimotor yang melibatkan bahan alam sebagai media pembelajaran. Anak menyusun manik-manik dengan mengikuti pola huruf atau angka yang telah ditentukan, ketika anak sudah mulai terlihat banyak menggunakan manik-manik dan berbentuk sesuatu, guru mulai mengajak anak berdiskusi “*Manik-manik nya di bentuk huruf apa nak? di bentuk angka berapa ini nak?*” (CWG1). Kegiatan ini mendukung perkembangan kognitif anak melalui pengenalan bentuk huruf dan angka, peningkatan konsentrasi, serta koordinasi mata dan tangan serta memahami konsep simbol secara konkret sebelum ke tahap abstrak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mampu menyebutkan angka secara berurutan, menghitung jumlah benda konkret, serta menghubungkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Anak juga mulai mampu membedakan konsep

banyak dan sedikit, besar dan kecil, serta mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Aktivitas ini dilakukan melalui kegiatan bermain yang terintegrasi dengan program literasi numerasi, seperti permainan berhitung menggunakan alat peraga dan media konkret. Perkembangan kognitif anak tidak hanya terlihat dari hasil akhir kegiatan, tetapi juga dari proses anak dalam berpikir, menyelesaikan tugas, serta kemampuan dalam mengikuti instruksi, memusatkan perhatian, dan mengemukakan pendapat atau jawaban yang sederhana.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini melalui program literasi numerasi di TK Fantasha Banjarbaru berkembang secara bertahap dan positif. Program literasi numerasi memberikan stimulus yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemahaman konsep angka, serta keterampilan pemecahan masalah sederhana.

3. Asesment Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru

Instrumen asesmen disusun dalam bentuk tabel penilaian yang memuat tujuan pembelajaran sebagai indikator penilaian. Setiap tujuan pembelajaran dirumuskan secara operasional, seperti kemampuan mengenal angka dan menghitung anggota tubuh, menyusun balok sesuai konsep bilangan, menulis nama diri, serta menyimak dan menceritakan kembali isi cerita. Tujuan-tujuan tersebut secara khusus dirancang untuk menstimulasi perkembangan literasi dan numerasi anak, terutama pada aspek kognitif, bahasa, dan motorik halus.

PENILAIAN ASESMEN

Semester/Bulan/Minggu/Tahun : I/Agustus/1/2025
 Tema/Sub Tema : Diriku/Identitasku
 Kelompok/Usia : B2/5-6 Tahun

TUJUAN PEMBELAJARAN	NAMA ANAK														
	Mecca					Khea					Kamal				
	SN	SL	RB	KM	NA	SN	SL	RB	KM	NA	SN	SL	RB	KM	NA
1.1 Mensyukuri diri sebagai ciptaan Tuhan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1.2 Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2.8 Bertanggung jawab menggunakan alat bermain	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3.3-4.3 Koordinasi mata dan tangan dalam bermain	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3.6-4.6 Mengenal angka dan menghitung anggota tubuh	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
3.6-4.6 Menyusun balok/lego	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3.11 Menyusun dan menulis nama diri	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
3.12 Menyimak dan menceritakan kembali isi cerita	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
3.15-4.15 Cap angka dan menggambar diri sendiri	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

KETERANGAN :
 BM (1) = BELUM MUNCUL
 MM (2) = MULAI MUNCUL
 SM (3) = SUDAH MUNCUL

Gambar 4.10 Lembar Penilaian Asesment Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru

Pelaksanaan asesmen menggunakan skala perkembangan BM (Belum Muncul), MM (Mulai Muncul), dan SM (Sudah Muncul) dengan skor 1–3. Skala ini digunakan untuk menggambarkan tingkat pencapaian kemampuan anak secara bertahap dan objektif. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan bermain dan belajar berlangsung, sehingga hasil asesmen mencerminkan kemampuan anak yang sesungguhnya dalam konteks pembelajaran literasi numerasi yang bermakna.

Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Sudah Muncul pada indikator-indikator dasar, seperti berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, menyusun balok, serta mengenal angka. Sementara itu, beberapa anak masih berada pada kategori Mulai Muncul dan Belum Muncul pada indikator yang memerlukan keterampilan kognitif dan bahasa yang lebih kompleks, seperti menulis nama sendiri dan menceritakan kembali isi cerita. Temuan ini menjadi

dasar bagi guru dalam merencanakan tindak lanjut pembelajaran serta penyesuaian strategi literasi numerasi agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan masing-masing anak.

Dengan demikian, perencanaan asesmen dalam program literasi numerasi di TK Fantasha Banjarbaru berperan penting sebagai alat evaluasi perkembangan kognitif anak usia dini. Asesmen tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar, tetapi juga sebagai dasar refleksi guru dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan program literasi numerasi secara berkelanjutan.

C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses sistematis untuk mencari dan menyusun transkrip wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti serta menyajikan temuan kepada orang lain.⁹

Setelah data yang diporeleh dari lapangan disajikan dalam bentuk penyajian data, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji dan menafsirkan data yang telah disajikan agar diperoleh pemahaman yang sesuai dengan fokus penelitian. Untuk menjaga sistematika analisis, penulis menyusun analisis secara terstruktur dan berurutan berdasarkan penyajian data sebelumnya mengenai pelaksanaan program literasi numerasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Fantasha Banjarbaru.

⁹ Nugraha, A., & Puspita, W. A. (2022). Analisis kualitatif kemampuan numerasi dini pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional. *Jurnal Observasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 115-128.

1. Perencanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru.

Berdasarkan hasil penelitian perencanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru telah disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun. Guru merancang kegiatan literasi numerasi dengan mengacu pada kurikulum PAUD yang berlaku, serta dituangkan ke dalam perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar. Dalam perencanaan tersebut, guru tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi lebih memprioritaskan proses belajar yang bermakna melalui aktivitas bermain. Hal ini terlihat dari pemilihan tema, subtema, tujuan pembelajaran, serta indikator perkembangan kognitif yang relevan dengan kemampuan anak.

Perencanaan program literasi numerasi juga mencerminkan integrasi antara aspek literasi dan numerasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru merancang kegiatan yang memungkinkan anak untuk mengenal angka, memahami konsep jumlah, pola, dan klasifikasi melalui media konkret seperti balok, puzzle angka, kartu angka, dan permainan edukatif lainnya. Pemilihan media dan metode pembelajaran dirancang agar anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep numerasi secara alami. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada belajar sambil bermain dan berpusat pada anak.

Selain itu, perencanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru juga memperhatikan kesiapan dan perbedaan kemampuan anak. Guru menyusun kegiatan yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan masing-masing anak, sehingga seluruh anak memiliki kesempatan

untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang tersebut, Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru dapat menjadi dasar yang kuat dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berpikir logis, mengenal simbol angka, serta memecahkan masalah sederhana.

2. Pelaksanaan Program Literasi Numerasi terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Fantasha Banjarbaru.

Berdasarkan hasil reduksi dan penyajian data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, pelaksanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru dilaksanakan secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, khususnya pada kelompok B (usia 5-6 tahun). Program ini tidak berdiri sebagai kegiatan terpisah, melainkan menyatu dalam aktivitas bermain dan rutinitas kelas yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak.

Kegiatan literasi numerasi dilaksanakan dengan pendekatan bermain sambil belajar (*play-based learning*). Guru menyediakan berbagai alat permainan edukatif seperti balok, puzzle angka, kartu gambar, buku cerita, serta media konkret lainnya yang mengandung unsur numerasi. Anak diberi kebebasan memilih alat main sesuai minatnya, kemudian guru mengarahkan aktivitas tersebut agar tetap mengandung tujuan pembelajaran literasi numerasi. Pendekatan ini memungkinkan anak terlibat aktif dan belajar tanpa tekanan.

Hasil yang diperoleh selama proses penelitian tentang perkembangan kognitif anak usia dini melalui Program Literasi Numerasi di TK Fantasha

Banjarbaru, telah didapatkan bentuk-bentuk aspek perkembangan kognitif anak yang sesuai dengan pendapat dari Azmita dan Mahyuddin tentang cakupan berbagai aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.¹⁰

a. Aspek memori (daya ingat)

Anak mampu mengingat urutan angka, mengenali pola, serta mengulangi kembali konsep yang telah dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak dapat menyebutkan angka secara berurutan dan mengingat jumlah benda tanpa bantuan guru secara penuh. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa memori kerja anak usia dini mulai berkembang pesat, terutama melalui pengulangan dan pengalaman belajar yang bermakna.

b. Aspek berpikir simbolik

Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan menggunakan simbol angka untuk merepresentasikan jumlah benda. Aktivitas mencocokkan angka dengan jumlah, menyusun puzzle angka, serta penggunaan cap angka dan huruf merupakan bentuk konkret dari pengembangan kemampuan simbolik. Temuan ini sesuai dengan teori bahwa pada usia dini anak mulai menggunakan simbol (angka, huruf, gambar) untuk mewakili objek atau konsep tertentu, yang menjadi dasar penting dalam perkembangan kognitif.

¹⁰ Azmita, M., & Mahyuddin, N. (2023). Peningkatan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1)

c. Aspek pemecahan masalah (*problem solving*)

Pelaksanaan Program Literasi Numerasi memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan solusi sederhana melalui aktivitas bermain. Anak dilatih menyusun balok agar tidak roboh, mencocokkan puzzle angka dengan tepat, serta menentukan cara mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. Aktivitas ini mencerminkan proses berpikir logis sederhana yang menjadi bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini. Teori perkembangan kognitif menekankan bahwa kemampuan pemecahan masalah berkembang melalui eksplorasi, percobaan, dan kesalahan, yang seluruhnya tampak dalam kegiatan literasi numerasi di TK Fantasha Banjarbaru.

Selain itu, interaksi antara guru dan anak selama kegiatan literasi numerasi berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Guru memberikan pertanyaan terbuka, stimulus, serta penguatan positif yang mendorong anak untuk berpikir dan mengungkapkan pemahamannya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara pasif, melainkan melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa yang lebih kompeten.

Dari 9 anak yang telah peneliti observasi, 3 dari 9 anak tersebut mulai berkembang pada pelaksanaan program literasi numerasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, 6 lainnya berkembang sesuai harapan. Anak menunjukkan kemampuan mengenal simbol angka, menghitung jumlah benda konkret, serta mencocokkan angka dengan kuantitas yang sesuai. Anak juga mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta membedakan konsep banyak–sedikit dan besar–kecil.

3. Asesmen Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru.

Berdasarkan hasil penelitian, asesmen dalam Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru melakukan asesmen melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama mengikuti kegiatan literasi numerasi, seperti saat anak menghitung benda, mengelompokkan objek, mencocokkan angka dengan jumlah, serta memahami pola. Asesmen tidak dilakukan dalam bentuk tes tertulis, melainkan melalui pengamatan perilaku dan kemampuan anak secara alami dalam konteks bermain dan belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa asesmen digunakan sebagai alat untuk memantau perkembangan kognitif anak secara individual. Guru mencatat perkembangan anak berdasarkan indikator yang telah direncanakan, seperti kemampuan mengenal angka, memahami konsep banyak–sedikit, serta kemampuan berpikir logis dalam menyelesaikan tugas sederhana. Selain observasi, guru juga memanfaatkan dokumentasi hasil karya anak, seperti lembar kerja, hasil menjurnal, dan aktivitas bermain sebagai bahan penilaian perkembangan kognitif anak. Data asesmen ini membantu guru dalam memahami kemajuan belajar anak dan menentukan tindak lanjut pembelajaran yang sesuai.

Asesmen Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai dasar refleksi bagi guru dalam memperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran. Melalui asesmen yang bersifat formatif dan berkesinambungan, guru dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Dengan demikian, asesmen

dalam Program Literasi Numerasi berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan program, yaitu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Dengan demikian, analisis data menunjukkan bahwa pelaksanaan Program Literasi Numerasi di TK Fantasha Banjarbaru telah sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, berpikir simbolik, memori, dan pemecahan masalah. Program ini tidak hanya membantu anak mengenal angka dan konsep bilangan, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir logis dan kognitif anak secara menyeluruh.

