

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI  
DAN STEAM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN  
(Studi Kasus TK ABA Kenaji Sleman D.I.Yogyakarta)**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Disusun Oleh:**

**Fawaza Habafillah**

**NIM. 19104030060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**

# SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2694/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DAN STEAM DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN (Studi Kasus TK ABA Kenaji Sleman D.I.Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAWAZA HABAFILLAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030060  
Telah diujikan pada : Senin, 11 Agustus 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

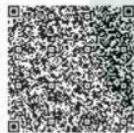
## TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 68ac0b056253a



Penguji I

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

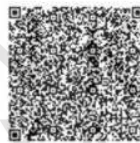
Valid ID: 68ac153b21e17



Penguji II

Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 68ac10ee9da86



Yogyakarta, 11 Agustus 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 68ac153b1dfa3

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fawaza Habafillah

NIM : 19104030060

Jenjang : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya mandiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Fawaza Habafillah

NIM: 19104030060

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

### SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

*Assalamualaikum Wr, Wb,*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fawaza Habafillah  
NIM : 19104030060  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat sesuatu masalah hukum bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya.

*Wassalamualaikum Wr, Wb.*

Yogyakarta, 4 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Fawaza Habafillah

NIM: 19104030060



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN  
Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Fawaza Habafillah

NIM : 19104030060

Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Berbasis Literasi dan STEAM  
dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6  
Tahun

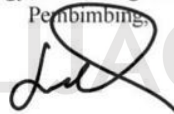
Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut dapat segera diujikan / dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 4 Agustus 2025

Pembimbing



Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
NIP: 19700801.000000 1 006

## MOTTO

هَـٰٓؤُلَآءِ ٱفْرَآءُ وَرَبُّكَ ٱلْأَكْرَمُ ۝ ٱلَّذِى عَلَّمَ بِٱلْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ ٱلْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah, dan Tuhanmu yang maha mulia (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia yang tidak diketahuinya (5)”<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Al Qur'an Surah Al-Alaq (96): 3-5.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk:**

**Almamater Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**



## ABSTRAK

**Fawaza Habafillah, 19104030060, Implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (studi Kasus TK ABA Kenaji, Sleman, D.I.Yogyakarta).** Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM di TK ABA Kenaji, Sleman, D.I.Yogyakarta, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai fondasi krusial bagi perkembangan anak, sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menempatkan PAUD sebelum jenjang sekolah dasar. Salah satu elemen kunci dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada jenjang PAUD adalah Dasar-dasar Literasi dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), yang dianggap sebagai pendekatan inovatif untuk menumbuhkan minat literasi dan jiwa eksplorasi anak. Literasi di sini berarti mencakup kemampuan berbahasa verbal dan nonverbal, kecintaan pada buku, serta kemampuan bereksplorasi yang tinggi, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada kehidupan pribadi dan sosial anak. Sementara itu, STEAM memodernisasi pendidikan dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk melatih pola pikir anak dalam memecahkan masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan keberanian mengambil risiko, melalui kegiatan praktis dan aktif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif analitis, dengan mengumpulkan data melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru kelas di TK ABA Kenaji. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, serta menggunakan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan kredibilitas informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM di TK ABA Kenaji mampu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya perkembangan anak dalam berpikir logis, mengenali bentuk, huruf, dan warna, kemampuan mengelompokkan benda, serta kemampuan memecahkan masalah. Pendekatan ini juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan eksplorasi pada anak. Pembelajaran yang diterapkan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, di mana anak diberi ruang untuk bereksplorasi dan memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan yang dirancang terpadu, seperti bercerita, eksperimen sederhana, membangun balok, dan permainan edukatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

**Kata Kunci:** Literasi, STEAM, Kemampuan Kognitif, Anak Usia 5-6 Tahun, Kurikulum Merdeka.



## **ABSTRACT**

**Fawaza Habafillah, 19104030060, Implementation of Literacy and STEAM-Based Learning in Enhancing Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years (Case Study at TK ABA Kenaji, Sleman, D.I.Yogyakarta). Thesis. Yogyakarta: Department of Islamic Early Childhood Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.**

*This research aims to conduct a comprehensive analysis of the implementation of Literacy and STEAM-based learning at TK ABA Kenaji, Sleman, D.I.Yogyakarta, and to evaluate its impact on improving the cognitive abilities of children aged 5-6 years. The study is underpinned by the critical role of early childhood education (ECE) as a fundamental stage in child development, as stipulated by Indonesian Law No. 20 of 2003 on the National Education System, which mandates ECE prior to primary school. This Merdeka curriculum emphasizes the development of soft skills and student character, fostering the Pancasila Student Profile, and granting educators flexibility to design high-quality learning experiences tailored to children's needs. A core element of the Merdeka Curriculum's learning outcomes at the ECE level is the foundational aspects of Literacy and STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), perceived as an innovative approach to cultivate children's literacy interest and exploratory spirit. Literacy, in this context, extends beyond mere reading and writing; it encompasses verbal and nonverbal language skills, a love for books, and a strong curiosity for exploration, all of which positively impact children's personal and social lives. Meanwhile, STEAM modernizes education by integrating various disciplines to train children's problem-solving mindsets, foster curiosity, and encourage risk-taking through practical, active, and daily-life relevant activities.*

*The research employs a descriptive qualitative analytical methodology, with data collected through participatory observation, documentation, and in-depth interviews with the headmaster and class teachers at TK ABA Kenaji. Data analysis involved data reduction, data display, and conclusion drawing/verification, further validated through source and technique triangulation to ensure the credibility of the findings.*

*The findings indicate that the implementation of Literacy and STEAM-based learning at TK ABA Kenaji is able to improving children's cognitive abilities. This is evidenced by the children's development in logical thinking, recognizing shapes, letters, and colors, categorizing objects, and problem-solving skills. This approach also fosters curiosity and exploration in children. The implemented learning aligns with the developmental characteristics of early childhood, providing children with opportunities to explore and solve simple problems through integrated activities such as storytelling, simple science experiments, block building, and other educational games. Teachers act as facilitators who design learning in accordance with the Merdeka Curriculum.*

**Keywords:** Literacy, STEAM, Cognitive Ability, Children Aged 5-6 Years.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ عَلَى كُلِّ حَالٍ وَنِعْمَةٍ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, serta yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (studi Kasus TK ABA Kenaji, Sleman, D.I.Yogyakarta).” dengan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga kita semoga termasuk golongan yang mendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti, aamiin. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, bantuan, doa dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karenanya peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:


1. Bapak Prof. Dr. Noorhaidi, S.Ag., M.a., M.Phill., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk bergabung dan belajar bersama.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi.
3. Ibu Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A. dan bapak Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan semangat agar skripsi segera terselesaikan.
4. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang membimbing dan mengarahkan saya dengan pengertian serta kesabaran selama proses pengerjaan skripsi hingga selesai.

5. Bapak H. Suismanto selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membantu saya selama berkuliah.
6. Ibu Anjar Sidi Melawati, M.Pd. selaku kepala TK ABA Kenaji yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penelitian dalam pengerjaan skripsi.
7. Ibu Sri Dwi Handayani, S.Pd. dan Ibu Neslina Sari, S.Pd. selaku guru yang membantu peneliti memberi informasi dalam pengumpulan data penelitian.
8. Bapak saya tercinta bapak Sugiharjo, yang senantiasa mendukung, mendoakan, menguatkan dan memberi restu pada penulis hingga bisa sampai di titik ini.
9. Sahabat-sahabat saya, Audri, Dinda, Rita, Candra yang selalu memberikan waktu dan tenaganya untuk membantu penulis saat membutuhkan bantuan apapun.
10. Mas Rizal yang membantu penulis dalam menjaga mental dan semangat penulis di saat-saat genting.
11. Kepada rekan-rekan kerja saya, Bu Mela, Bu Sari, Bu Tari, Bu Ummu, Bu Lita, Bu Dwi, Bu Ratmi, Bu Niyah, Bu Chery dan Bu Rita yang selalu memberikan semangat dan doa.
12. Dan kepada seluruh pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga segala bentuk kebaikan yang telah diberikan senantiasa mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca.

Yogyakarta, 25 Agustus 2025

Tertanda

  
Fawza Habafillah  
NIM. 19104030060

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>2</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>E. Kajian Relevan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Kajian Teori.....</b>	<b>11</b>
<b>1. Konsep Pembelajaran PAUD.....</b>	<b>11</b>
<b>2. Konsep Literasi.....</b>	<b>17</b>
<b>3. Konsep STEAM.....</b>	<b>25</b>
<b>4. Perkembangan Kognitif AUD.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>45</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>45</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>46</b>
<b>C. Sumber Data .....</b>	<b>47</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>47</b>



E. Analisis Data .....	49
F. Uji Keabsahan Data .....	50
<b>BAB III .....</b>	<b>52</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Gambaran Umum TK ABA Kenaji.....	52
1. Sejarah singkat berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kenaji.....	52
2. Profil TK ABA Kenaji .....	52
3. Visi, Misi dan Tujuan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kenaji .....	53
4. Letak Geografis .....	54
5. Jumlah Anak Didik TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kenaji.....	54
6. Sarana dan Prasarana TK Bustanul Athfal Kenaji.....	55
7. Struktur Organisasi .....	57
8. Data Guru dan Karyawan TK ABA Kenaji .....	58
9. Tugas Pokok .....	59
<b>BAB IV .....</b>	<b>62</b>
<b>Paparan Data Hasil Penelitian .....</b>	<b>62</b>
A. HASIL PENELITIAN.....	62
1. Kegiatan pembelajaran dengan penerapan literasi dan STEAM.....	62
2. Penerapan pembelajaran Literasi .....	67
3. Penerapan pendekatan STEAM .....	73
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Melalui pembelajaran berbasis literasi dan STEAM .....	79
2. Administrasi pembelajaran .....	84
<b>BAB V.....</b>	<b>93</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan pendidikan pra sekolah dengan rentang usia 0-6 tahun. Sesuai undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diadakan sebelum memasuki sekolah dasar. Pada masa ini anak dapat menempuh pendidikan jalur formal seperti TK/RA sederajat, jalur nonformal berupa KB/TPA sederajat, dan jalur informal berupa pendidikan dari dalam keluarga atau dengan *homeschooling*. Pendidikan anak usia dini pada jenjang formal berada dibawah naungan kemendikbud, dan dengan demikian semua lembaga PAUD juga termasuk dalam pengawasan pemerintahan. Seperti dalam hal pelaksanaan pembelajaran, administrasi, serta pengelolaan lembaga tersebut. Contoh umumnya adalah kurikulum pembelajaran yang akan menyeragamkan metode pembelajaran pada setiap lembaga pendidikan.

Berdasar keputusan mendikbudristek NO. 56/M/2022, pada awal Februari tahun 2022 lalu, kementerian pendidikan kembali memperkenalkan kurikulum pendidikan baru bagi satuan PAUD hingga SMA/SMK.<sup>2</sup> Kurikulum itu disebut dengan kurikulum merdeka. Seperti yang tertulis pada laman website milik kemendikbud tentang kurikulum merdeka, yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka bertujuan memberikan keleluasaan pada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai kebutuhan. Fokus dari kurikulum ini adalah

---

<sup>2</sup> Guru Sumedang, "Keputusan Mendikbudristek tentang kurikulum merdeka",Guru Sumedang, 2022, diakses pada 3 Mei 2023, (<https://www.gurusumedang.com/2022>)

pengembangan soft skills dan karakter peserta didik. Serta proyek penguatan profil pelajar pancasila untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan meningkatkan kualitas SDM di Indonesia dalam hal ini peserta didik. Kurikulum Merdeka diharapkan menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang lebih menekankan pada kreativitas, inovasi, problem-solving, dan kemandirian. Oleh sebabnya, kurikulum merdeka memiliki capaian pembelajaran disetiap jenjang pendidikan.<sup>3</sup> Maka dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan dapat memaksimalkan semua aspek perkembangan pada diri peserta didik.

Pada jenjang PAUD kurikulum merdeka memiliki tiga asas pokok dalam capaian pembelajarannya yang didasari pada empat rasionalitas. Kurikulum merdeka memiliki capaian pembelajaran yang didasari oleh beberapa rasional diantaranya; 1) Memberikan lebih banyak ruang kemerdekaan bagi satuan PAUD, 2) Menguatkan transisi PAUD-SD, 3) Menguatkan artikulasi penanaman literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni sejak di PAUD, 4) Lebih memberikan pijakan bagi anak untuk memahami dirinya dan dunia. Dari keempat rasional tersebut ditemukanlah tujuan capaian pembelajartan berupa pemberian stimulus yang tepat sesuai dengan usia perkembangan anak pada tiap aspek perkembangan anak seperti nilai agama-moral, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa dan kognitif. Oleh sebab itulah ditemukannya rumusan lingkup capaian pembelajaran yang mencakup tiga elemen, diantaranya adalah: 1) Nilai agama dan budi pekerti, 2) Jati diri 3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa,dan Seni.<sup>4</sup> Hal ini sesuai dengan

---

<sup>3</sup> Kemendikbudristek, “Karakteristik Kurikulum Merdeka”, *Kurikulum Merdeka*, diakses pada 25 April 2023, ( <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>)

<sup>4</sup> Satuan PAUD. 2022. *Capaian Pembelajaran Elemen dasar Literasi & STEAM untuk satuan PAUD*, 2022, hlm. 13-14.



keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 mengenai capaian Pembelajaran pada tingkat PAUD yakni mengutamakan perkembangan fase fondasi anak, yang pada akhirnya anak akan menunjukkan kemampuannya dalam ketiga elemen penting tersebut.

Berdasarkan ketiga elemen tersebut, terdapat satu elemen yang sedikit berbeda jika ditinjau dari kurikulum terdahulu terutama di lingkup PAUD. Elemen tersebut ialah Literasi dan STEAM yang merupakan akronim dari *Science, technology, engineering, art, and mathematics*. Elemen ini terdengar tidak familiar bagi jenjang anak usia dini, dan cenderung mudah ditemukan di jenjang menengah pertama keatas. Sebenarnya elemen ini terinspirasi dari sifat alamiah anak-anak yang selalu ingin tahu pada hal-hal baru yang baru dilihatnya. Menurut sebuah bacaan menyatakan bahwa yang dimaksud dari literasi disini bukan berarti membaca dalam artian sebenarnya, melainkan mencakup kemampuan berbahasa anak baik verbal maupun nonverbal, kecintaan pada buku, dan kemampuan bereksplorasi atas keingintahuan yang tinggi, yang tentunya akan berdampak pada kehidupan pribadi dan sosial anak kedepannya.<sup>5</sup> Dengan adanya elemen Literasi dan STEAM bertujuan untuk meningkatkan minat literasi dan jiwa eksplorasi ananda pada hal-hal yang dipelajarinya.

Sedangkan maksud dari STEAM adalah modernisasi pendidikan yang menyesuaikan zamannya. STEAM yang merupakan gabungan dari beberapa ilmu yang berkolaborasi agar menjadi satu kesatuan yang lengkap dan utuh. Tujuan dari

---

<sup>5</sup> PAUD JATENG, “Literasi dan STEAM PAUD kurikulum merdeka”, *PAUD Jateng*, 28 Agustus 2022, diakses pada 5 Mei 2023, ([Literasi dan STEAM PAUD Kurikulum Merdeka - PAUD JATENG](#))

elemen ini adalah untuk melatih mindset anak dengan muatan pembelajaran yang melibatkan keingintahuan anak, kemampuan memecahkan masalah, dan keberanian mengambil resiko. Yang tentunya hal ini sudah diinputkan dalam elemen literasi awal tadi. Dalam pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM pada buku panduan guru terbitan kemendikbudristek menjelaskan bahwa, kegiatan lebih membiasakan pada mendalami hubungan sebab-akibat terjadinya suatu hal yang ada disekeliling kita agar menjadi paham, dan diharapkan dapat merangsang anak terbiasa mengasah keingintahuan yang akan menimbulkan keinginan menganalisis dengan caranya sendiri, seperti menyampaikan pertanyaan yang ada dipikirannya sendiri. Pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM dianggap mampu melatih daya pikir anak dengan segala aspek yang ada. Karena dapat melatih kreativitas, seni, matematis, dan sains dalam kehidupan sehari-hari anak.

Dari uraian latar belakang di atas, kemudian dicobakan untuk mengangkat topik skripsi berupa pembelajaran dengan elemen Literasi dan STEAM di TK ABA Kenaji. Pada sekolah tersebut sudah mulai menerapkan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Dimana kurikulum ini tentunya akan menggunakan elemen-elemen pembelajaran pada kurikulum merdeka seperti Nilai agama dan budi pekerti, Jati diri, serta Literasi dan STEAM ini. Guna mencari tahu seberapa tingkat keefektifan penerapan kurikulum merdeka di TK ABA Kenaji dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Atas dasar itulah, lalu diangkatlah permasalahan dengan merumuskan judul berupa “Implementasi Pembelajaran Berbasis Literasi dan STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK ABA Kenaji”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ABA Kenaji?
2. Apakah penerapan pembelajaran Literasi dan STEAM dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ABA Kenaji?

## **C. Tujuan**

1. Guna mengetahui implementasi pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM di TK ABA Kenaji.
2. Agar mengetahui cara penerapan pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di TK ABA Kenaji.

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam lembaga pada penerapan pembelajaran terutama keefektifan pembelajaran Literasi dan STEAM pada jenjang PAUD.
2. Kegunaan Praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan utamanya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca dalam hal pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM pada jenjang PAUD.

## E. Kajian Relevan

Berdasarkan judul yang diangkat, ditemukan beberapa judul jurnal yang sesuai dengan judul yang diangkat.

*Pertama*, Jurnal yang ditulis oleh Vera Sholeha, Siti Wahyuningsih, Ruli Hafidah, dkk berjudul “Penerapan Literasi Sains Basis Kelas oleh Guru PAUD di Kota Surakarta”. Jurnal tersebut terbit pada tahun 2022 dengan penerbit Jurnal Obsesi dari program studi pendidikan anak usia dini, Universitas Sebelas Maret. Pengangkatan judul ini atas dasar kesadaran terhadap pentingnya literasi sains pada pendidikan anak usia dini. Sains merupakan salah satu bidang penting dalam pendidikan anak usia dini.<sup>6</sup> Penelitian ini diangkat berdasarkan fenomena alam yang memperlihatkan bahwasannya, setiap anak memiliki rasa ingin tahu dan jiwa eksploratif dalam dirinya dan perlu untuk dikembangkan. Namun di Indonesia sendiri, memiliki tingkat penerapan sains yang rendah dan tergolong menurun dari tahun sebelumnya jika dibandingkan dengan negara lain.

Metodologi penelitian pada jurnal ini adalah deskriptif-survei dengan responden sebanyak 64 guru PAUD yang ada di surakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan n kuesioner kepada guru PAUD dari level latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Instrumen kuesioner digunakan untuk mengidentifikasi penerapan literasi sains basis kelas pada pembelajaran di PAUD. Indikator penelitian yang digunakan mengacu pada indikator literasi sains basis kelas yang tertuang pada Buku Materi Pendukung Literasi Sains yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017. Teknik analisis data menggunakan rumus yang menghasilkan

---

<sup>6</sup> Barenthien et al., 2020.



presentase yang akan dikategorikan dengan kriteria pertama berupa penilaian skor dan kedua berdasarkan pendidikan terakhir responden dan jenis kelamin.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa sebagian besar guru sudah mulai mengembangkan literasi sains berbasis kelas. Namun masih memiliki kendala dalam penerapan di lapangan. Permasalahan paling banyak ditemui adalah keterbatasan sumber daya manusia yang memahami betul tentang pengembangan literasi sains di PAUD ini karena belum pernah mengikuti pelatihannya. Sehingga dalam hal ini pemerintah perlu terlibat aktif terutama dalam pengembangan ini, contohnya dengan memperbanyak pelatihan-pelatihan bagi tenaga pendidik dalam hal ini guru PAUD.

Persamaan dari jurnal tersebut dengan judul yang diangkat adalah sama-sama mempelajari tentang penerapan STEAM dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya, judul yang peneliti angkat melihat pengaruh dari penerapan STEAM dalam perkembangan kognitif anak.

*Kedua*, Jurnal kedua berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Sains, Technology, Art, Engineering and Mathematic* Pada Kurikulum PAUD” yang ditulis oleh Sri Wahyuni, Reswita, dan Mar’atul Afidah. Jurnal diterbitkan oleh Jurnal Golden Age tahun 2020 dari program studi PG PAUD Universitas Hamzanwadi. Jurnal ini meneliti tentang penerapan kesesuaian model pembelajaran STEAM pada jenjang PAUD. Kesamaan dari jurnal ini dengan judul peneliti adalah sama sama mengangkat model pembelajaran STEAM pada PAUD. Sedangkan perbedaannya jurnal ini hanya terfokus pada pengembangan pembelajaran model STEAM saja. Metode penelitian dalam jurnal ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil dari penelitian dalam jurnal ini membuktikan bahwa tingkat pemahaman mengenai pembelajaran STEAM pada guru PAUD masih cukup rendah dengan persentase 54% tingkat rendah, 46 % tingkat sedang , dan 0% tingkat tinggi. Sedangkan penerapan pembelajaran STEAM pada tingkat PAUD memiliki persentase dengan 69% tidak diaplikasikan, 31 % kurang diaplikasikan, dan 0% diaplikasikan dengan baik. Sementara dalam persepsi guru tentang kebermanfaatan pembelajaran STEAM pada PAUD membuktikan bahwa 84% guru merasa belum merasakan kebermanfaatan pembelajaran berbasis STEAM. Yang terakhir adalah kesesuaian judul dengan pelaksanaan pembelajaran membuktikan tingkat kesesuaian tinggi yakni 67% dan 33% cukup tinggi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa saat ini penting sekali penerapan pembelajaran model STEAM untuk menunjang kemampuan dan bakat anak untuk menyelesaikan masalah sesuai zamannya.

*Ketiga* adalah kajian skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar bernama Anastasia Aning, dengan judul “Penerapan *Project Based Learning* Berbasis STEAM dalam Mengembangkan Literasi Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V1 Manggala Kota Makassar”. Peneliti mengangkat judul tersebut atas dasar kesadaran peneliti terhadap rendahnya minat baca di Indonesia yang disebabkan oleh berbagai faktor. Untuk mengembangkan minat literasi di masyarakat, peneliti beranggapan bahwa dilakukan dengan memunculkan minat itu sejak dini yakni pada usia kanak-kanak. Peneliti menggunakan metode STEAM dalam penerapannya.

Hasil pengamatan membuktikan penerapan pembelajaran di TK ABA VI Manggala dimulai dengan memberikan pertanyaan menantang, merencanakan

proyek berbasis STEAM seperti sains sederhana, membuat percobaan sains berupa mengapung dan tenggelam, dan menggunakan teknologi sederhana seperti gunting, pensil, baskom. Sementara dalam *engineering* anak dapat melipat kertas menjadi sebuah perahu, *art* anak dapat membuat perahunya menjadi menarik. Untuk *mathematics* anak melakukan pengukuran sederhana seperti mengukur kertas untuk membuat perahu, mengukur takaran air untuk uji coba daya apung perahu, mengamati setiap percobaan yang dilakukannya.

Persamaan dari penelitian ini adalah mengamati penerapan pembelajaran STEAM. Sedangkan perbedaan penelitian ini menggunakan metode *Project Based Learning* dalam penerapannya.

*Keempat* adalah Skripsi berjudul “Penggunaan Pendekatan STEAM pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk Melatih Kreativitas anak Usia 5-6 Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu”. Ditulis oleh Lire Pratiwi tahun 2021 dari program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam negeri bengkulu. Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah pengaruh dari proses penggunaan pendekatan STEAM pada pembelajaran PAUD, dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang memberikan uraian atas suatu keadaan, dalam hal ini penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan STEAM pada pembelajaran di PAUD Hang Tuah Bengkulu, efektif dalam melatih kreativitas, daya pikir, berkreasi dan berinovasi pada peserta didik. Media pembelajaran yang mampu melatih kreativitas anak diantaranya media *loose part*, alat permainan

edukatif berupa barang-barang yang ada di lingkungan sekitar seperti kayu, biji-bijian, daun, bunga, dll. Serta bahan bekas seperti botol plastik, tutup botol, roda dll. Kemudian penggunaan buku cerita sesuai tema yang dibicarakan dalam *story time*. Rasa ingin tahu yang muncul dalam diri anak mampu meningkatkan daya kreativitasnya.

Persamaan dari penelitian ini dengan judul peneliti adalah sama-sama mengkaji tentang STEAM. Sedangkan perbedaannya penelitian ini mengkaji penerapan STEAM dalam melatih kreativitas anak usia dini.

*Kelima* yaitu Tesis berjudul “Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Muatan STEAM Berbahan *Loose Parts* di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup”. Penelitian tersebut diangkat oleh Cucu Rahayu mahasiswa program studi pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2022.

Hasil dari penelitian menyatakan, pembelajaran muatan STEAM berbahan Loose Parts di RA Ummatan Wahidah yaitu (1) Melaksanakan pembelajaran STEAM dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Parts; (2) Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini; (3) Penggunaan pendekatan STEAM berbahan Loose Parts yaitu memfasilitasi anak dalam mengembangkan potensi diri anak serta membuat pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkualitas. (4) Menggunakan 10 prinsip-prinsip pembelajaran PAUD. Kesimpulannya adalah pembelajaran menggunakan STEAM *loose part* dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini. Anak bebas

mengekspresikan imajinasinya, melatih keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah.

Persamaan tesis tersebut dengan judul yang diangkat adalah membahas tentang metode pembelajaran berbasis STEAM. Perbedaannya, tesis ini membahas manajemen dari penerapan pembelajaran tersebut.

## **F. Kajian Teori**

Menurut judul yang diangkat memiliki beberapa variabel penelitian. Pada setiap variabel tentu memiliki konsep dan pengertiannya masing-masing. Seperti kajian teori berdasarkan penelitian ini yaitu tentang konsep dari pembelajaran PAUD, Konsep Literasi dan Literasi jenjang PAUD, Konsep STEAM serta konsep perkembangan kognitif AUD sebagai berikut.

### **1. Konsep Pembelajaran PAUD**

Belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam mengubah tindakannya, yang dikarenakan adanya interaksi dengan seseorang atau dengan lingkungan sehingga mempengaruhi sudut pandang seseorang tersebut pada suatu hal. Winkel berpendapat belajar merupakan aktivitas mental maupun psikis yang terjadi karena interaksi aktif dengan lingkungan, yang menjadikan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan serta nilai dan sikap. Abdillah menyimpulkan dari para ahli pendidikan bahwa pengertian belajar sebagai proses dimana tingkah laku diubah melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara sadar dan menyangkut aspek-aspek kognitif. Sehingga dapat disimpulkan belajar merupakan suatu usaha seseorang mengubah tindakannya yang merupakan akibat dari pengalaman dan pengetahuan baru yang

dialaminya, dan perubahan yang dilakukan adalah cenderung perubahan peningkatan ke arah positif.

Belajar memiliki karakteristik yang membuatnya unik dan dapat membedakan kegiatan tersebut dengan belajar yang lain<sup>7</sup>. Setiap kegiatan belum tentu dapat diklasifikasikan sebagai proses belajar. Proses belajar sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat juga berkontribusi pada hasil belajar tersebut. Setiap individu harus mengetahui dan memahami tentang apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut agar hasil belajar yang ditunjukkan menjadi lebih maksimal. Selain siswa yang harus memahami proses belajar, guru juga harus turut serta dalam memahami faktor pengaruh hasil belajar agar memberikan pengajaran yang tepat.

Karakteristik pembelajaran PAUD diantaranya yaitu holistik integratif (HI) yang merupakan pendekatan untuk mengembangkan kemampuan anak secara terpadu dan komprehensif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak seperti agama dan moral, fisik-motorik, kognitif-bahasa, sosial-emosional dan seni. Selain itu juga dalam pembelajaran PAUD Kurikulum merdeka juga menerapkan pendekatan pembelajaran inkuiri dimana lebih menekankan proses siswa dalam mencari dan menemukan pengetahuan baru sesuai pemahamannya sendiri.

Jika belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengubah dirinya, sementara pembelajaran adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam rangka merubah diri tersebut. Istilah pembelajaran sudah diatur

---

<sup>7</sup> Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11. Hlm 3.



pada UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermutu pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Menurut Winkel bahwa pembelajaran adalah seperangkat rancangan tindakan untuk mendukung proses dalam belajar peserta didik.<sup>8</sup> Gagne memperjelas dengan pendapatnya berupa seperangkat kejadian peristiwa yang disusun guna memaksimalkan proses seseorang dalam belajar.<sup>9</sup> Sadiman dalam buku berjudul Teknologi Pembelajaran berpendapat bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik.<sup>10</sup> Pembelajaran yakni usaha pendidikan yang dilakukan dengan sengaja dan memiliki tujuan yang sudah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan, serta terkendali dalam pelaksanaannya.<sup>11</sup> Sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha seseorang dalam merangkai seperangkat kegiatan untuk menunjang proses seseorang dalam memahami suatu teori yang akan berdampak pada berubahnya sudut pandang seseorang terhadap suatu hal.

Proses seseorang dalam memperoleh pengetahuan untuk merubah dirinya tersebut memiliki banyak teori. Teori tersebut bermanfaat sebagai landasan untuk mengetahui bagaimana manusia memproses informasi yang didapatnya untuk merubah sikap, perilaku terhadap suatu pandangan tertentu.

---

<sup>8</sup> Huitt, Winkel, *Metakognisi. Interaktif psikologi pendidikan*. 1997.

<sup>9</sup> Gagne, 1977.

<sup>10</sup> Warsita, 2008.

<sup>11</sup> Miarso, 1993.

Diantara beberapa teori yang ada yaitu teori humanistik yang memandang pembelajaran sebagai proses yang berpusat pada individu, di mana motivasi, kebutuhan, dan pengalaman pribadi memainkan peran krusial. Senada dengan teori kognitif menurut Jean Piaget dan Lev Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran lebih terfokuskan pada pemahaman diri pembelajar dalam memproses informasi yang didapat. Lalu teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa pembelajaran terjadi saat seseorang membangun pengetahuan baru itu di atas pengetahuan sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kesadaran pada perubahan pola pikir seseorang akan suatu hal yang dilihatnya.

Sementara lain juga banyak teori yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan dampak dari interaksi dengan pihak di luar dari diri seseorang. Seperti behaviorisme yang dikemukakan oleh Ivan Pavlov dan kawan-kawan, yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan dampak dari interaksi langsung pembelajar dengan lingkungannya. Kemudian teori konstruksi sosial milik Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dikuatkan dengan teori kolaboratif yang memandang pembelajaran sebagai proses sosial interaksi antar individu seperti kerja sama dan diskusi. Sehingga teori-teori di atas justru berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi individu dengan lingkungan dan atau orang lain yang menyebabkan terjadinya pemikiran baru dan sudut pandang baru seseorang tersebut pada suatu hal.

Pembelajaran yang merupakan suatu rangkaian materi yang sudah disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan memfasilitasi seseorang dalam belajar. Sehingga tentu dalam pembelajaran tentu memiliki aspek-aspek tertentu

yang perlu diperhatikan dalam membuatnya. Sama halnya dalam sebuah satuan pendidikan adanya kurikulum dalam pembelajarannya. Dalam penyusunan kurikulum tersebut terdapat banyak aspek yang dirumuskan seperti materi, model pembelajaran, tujuan pembelajaran dan lainnya. Seperti dalam hal ini yakni kurikulum merdeka yang dicanangkan oleh kementerian pendidikan saat ini yang berorientasi pada kemerdekaan siswa memilih cara belajar mereka sendiri.

Berdasarkan kajian kurikulum merdeka yang berlaku, dalam penerapan pembelajaran di tingkat PAUD adalah dengan memfokuskan untuk memaksimalkan perkembangan anak selama fase fondasi. Diantaranya pembelajaran yang mendukung perkembangan nilai karakter yang tertuang dalam profil pelajar Pancasila yaitu nasionalisme, beriman dan bertaqwa pada Tuhan YME, akhlak mulia, berkebhinekaan global, bernalar kritis, bergotong royong, serta mandiri dan kreatif. Dalam penerapannya, tentu pembelajaran yang dilakukan juga mempertimbangkan kemampuan anak di usia tersebut yang sangat beragam. Seperti memperhatikan kematangan emosi anak, perkembangan motorik anak, mengenal agama dan budi pekerti, kemampuan perawatan diri dan berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri, kematangan kognitif untuk melakukan kegiatan belajar. Sehingga dalam penyusunan kurikulum merdeka sudah dikelompokkan secara garis besar menjadi 3(tiga) yang disebut dengan Capaian Pembelajaran.

Dalam penyusunan kurikulum merdeka juga terdapat rumusan capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka ini disebut juga dengan rumusan kajian dalam penyusunan suatu rangkaian pembelajaran, agar suatu pembelajaran tersebut dapat mencapai target yang sudah direncanakan

pada awal penyusunan. Setiap jenjang pendidikan pasti memiliki target pembelajaran masing-masing yang harus dicapai. Pada jenjang Pendidikan Anak usia Dini pemerintah juga telah menjabarkan susunan target pembelajaran guna mempermudah pendidik agar mampu memaksimalkan stimulasi perkembangan anak masa *golden age* atau masa emas dan di fase fondasi perkembangan anak. Kemampuan yang harus dimiliki anak dimasa fondasi diantaranya; kemampuan mengenal nilai-nilai agama dan budi pekerti, kematangan emosi yang mendukung kegiatan belajar mengajar, keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan kemampuan motorik dan perawatan diri, serta kematangan kognitif untuk melakukan kegiatan belajar seperti dasar literasi dan numerasi.

Pada penelitian ini penulis lebih memfokuskan pada pengamatan fase fondasi anak yakni usia 5-6 tahun. Yaitu program pengembangan tujuan pembelajaran pada fase fondasi anak. Fase fondasi ini memiliki capaian pembelajaran atau CP mencakup tiga elemen yakni: Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti yang merupakan konsep pengenalan anak terhadap tuhan, Elemen Jati Diri berhubungan dengan proses mengenal diri sendiri sehingga mampu membangun hubungan sosial yang sehat, serta Elemen dasar Literasi dan STEAM yang mengenalkan anak pada kegiatan pra membaca dan pra matematika. Sehingga dalam sebuah kegiatan bermain sambil belajar harus berlandaskan ketiga capaian pembelajaran tersebut agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Kemendikbud, *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, 2022, hlm. 12.

Untuk membantu penulis mengetahui metode pembelajaran yang digunakan dalam menerapkan elemen capaian pembelajaran yang diteliti, diperlukan adanya metode pengamatan dengan mempelajari rencana belajar yang disusun oleh lembaga pendidikan yang telah ditentukan oleh peneliti. Seperti mempelajari modul ajar, RPP, penilaian dan segala dokumen pembelajaran yang dimiliki lembaga tersebut. Sehingga nantinya dapat diambil kesimpulan tentang implementasi pembelajaran pada bagian mana yang menerapkan capaian yang sesuai dengan pengamatan peneliti. Sehingga dapat digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 2.1

## 2. Konsep Literasi

Menurut KBBI, literasi adalah kemampuan memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi sebuah simbol yang ditangkap oleh indera yang kita miliki.<sup>13</sup> Literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, mengomunikasikan, dan menghitung, menggunakan materi cetak, dan tertulis yang terkait dengan berbagai

<sup>13</sup> KBBI, “*Pengertian Literasi*” diakses pada 18 September 2023.

konteks.<sup>14</sup> Secara umum pengertian dari literasi adalah kemampuan dalam membaca, menulis, dan memahami simbol. Literasi juga bisa diartikan dengan kemampuan mengakses dan memahami sesuatu dengan baik melalui berbagai aktivitas seperti, melihat, membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Lebih lanjut, bahwa kemampuan literasi berhubungan dengan keberhasilan seseorang pada lingkungan akademis, yang berpengaruh pada keberhasilan seseorang tersebut di lingkungan sosial.<sup>15</sup> Kemampuan literasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena hampir semua aktivitas membutuhkan kemampuan membaca dan menulis. Selain itu, kemampuan literasi juga sangat penting dalam dunia pendidikan dan pekerjaan.

Literasi juga berkaitan dengan kemampuan setiap orang dalam memahami, mengoperasikan, dan mengakses alat tertentu secara efektif dan benar<sup>16</sup>. Dapat didefinisikan juga dengan kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu agar dapat berkontribusi aktif dalam masyarakat. Kemampuan seperti ini dapat menjadi komponen yang krusial bagi siswa karena berkontribusi bagi pembentukan karakter siswa yang cerdas, yaitu siswa yang mampu menggunakan kemampuan akal dan logika secara efektif. Kecerdasan manusia terdiri dari sembilan jenis, yaitu kecerdasan interpersonal, intrapersonal, matematis-logis, kinestetik, jasmani, linguistik, naturalis, dan

---

<sup>14</sup> UNESCO, "Literasi" [Literacy | UNESCO](#) diakses pada 12 Oktober 2024.

<sup>15</sup> Suherli Kusmana, "Pengembangan Literasi dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah", hlm.143.

<sup>16</sup> Herliani, Y., Isnaini, H., & Puspitasari, P. (2020). Penyuluhan Pentingnya Literasi di Masa Pandemi pada Siswa SMK Profita Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. *Community Development Journal*, 1(3), 277-283. Hal 278



musikal<sup>17</sup>. Setiap anak yang mengembangkan kecerdasan manusia pada jenisnya masing-masing harus menerapkan literasi yang efektif. Literasi juga berperan sebagai pembuka anak atas kompetensi-kompetensi lain yang dikembangkan. Hal ini karena setiap orang harus membaca untuk mengembangkan setiap kemampuan yang dimiliki pada minat masing-masing.

Indonesia menempati peringkat ke-100 dengan persentase literasi sebanyak 95,44% masyarakatnya sudah berliterasi yaitu mampu membaca dan menulis serta berpendidikan cukup baik.<sup>18</sup> Hal itu tentu juga dikarenakan semakin meningkatnya kesadaran masyarakat di Indonesia akan pentingnya pendidikan. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 juga menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia harus memberikan kesempatan yang sama pada setiap masyarakatnya, dan meningkatkan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan yang terarah dan berkesinambungan agar mampu mengikuti zaman yang akan selalu berkembang.

Guru tentu sangat berpengaruh pada kelancaran program pemerintah dalam tantangan globalisasi terutama dalam dunia pendidikan. Seperti dalam undang-undang No. 14 Tahun 2005 bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dari jenjang PAUD hingga pendidikan menengah. Sementara di jenjang PAUD guru bertugas merencanakan, melaksanakan dan menilai hasil pembelajaran, serta membimbing, melatih,

---

<sup>17</sup> Gardner, H. (1983). *Frame of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: New York Basic Book. Hlm.49

<sup>18</sup> World's Most Literate Nations Ranked 2024.

mengasuh dan melindungi.<sup>19</sup> Pada jenjang usia dini yang merupakan gerbang utama anak memasuki dunia pendidikan, tentu anak masih memerlukan adaptasi dari bermain ke belajar. Maka pada jenjang PAUD pembelajaran dikolaborasikan dengan bermain sehingga diharapkan anak bisa tetap belajar di masa bermainnya.

a. Literasi bagi anak usia dini

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang berarti aksara. Sementara secara etimologi literasi berasal dari bahasa Latin *Literatus* yang bermakna orang yang belajar. Konsep literasi pada anak merupakan proses berkesinambungan dan dinamis. Yang diawali dengan rasa ingin tahu yang kemudian memunculkan pola berpikir kritis, kemudian akan mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak dalam mengungkapkan dan diakhiri dengan kemampuan anak untuk membaca dan menulis.<sup>20</sup> dengan kata lain literasi adalah proses seseorang untuk memahami keaksaraan yang disadarkan rasa ingin tahu yang muncul dalam diri.

Pengenalan konsep literasi dalam dunia PAUD mengandung makna yang lebih sederhana, karena menyesuaikan dengan kemampuan anak usia dini yang belajar mengenal huruf dan simbol. Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa pada anak. Menurut Stewart cakupan literasi pada anak usia dini diantaranya kemampuan bertutur, Perkembangan kemampuan literasi pada PAUD diantaranya kemahiran

---

<sup>19</sup> Endang Purnomosari, "Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun sebagai Upaya Persiapan Masuk ke Jenjang SD/MI", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 4, 2022, DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2348.

<sup>20</sup> Umi Khomsiyatun dan Mukhamad Hamid Samiaji, "Membaca Pola Pengembangan Literasi Bahasa Anak dalam Pembelajaran," (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), diakses 21 Mei 2025, <https://badanbahasa.kemendikbud.go.id/artikel-detail/3688/membaca-pola->.

berbahasa sederhana seperti mendengarkan dan mengungkapkan hal yang dirasakan, serta kecintaan pada membaca atau buku.<sup>21</sup> Kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam memahami bahasa diantaranya memahami aturan, mengulang kalimat sedikit kompleks, dan menghargai bacaan. Dan lingkungan yang mendukung literasi adalah lingkungan yang kaya akan gambar, tanda, simbol dan tulisan.<sup>22</sup> Pada usia tersebut, adalah masa terbaik anak belajar menggunakan panca inderanya (pendengaran, penglihatan, perasa, peraba dan penciuman). Sehingga dalam pembelajarannya, anak mampu membaca simbol-simbol yang ada disekitarnya dan menerjemahkannya menjadi sebuah kata bermakna seperti perintah, contoh, dan ajakan.

- 1) Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
- 2) Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.

Berdasarkan teori-teori yang sudah disebutkan. Maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa, pengertian literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami bahasa tulisan baik dalam bentuk huruf, angka, maupun simbol. Setiap jenjang pendidikan memiliki target dan pencapaian dalam

---

<sup>21</sup> PAUD JATENG, "Literasi dan STEAM PAUD kurikulum merdeka", *PAUD Jateng*, diakses pada 20 Juni 2023, ([Literasi dan STEAM PAUD Kurikulum Merdeka - PAUD JATENG](#)).

<sup>22</sup> Muhammad Akkas dan Ellysa Aditya Suryawati. (2021), "*Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD*", Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi).

bidang literasi masing-masing. Pada jenjang pendidikan usia dini literasi lebih ditekankan pada pengenalan gambar dan simbol, seperti pengenalan bentuk, pola dan warna. Kemampuan literasi dasar ini berguna untuk membantu anak memahami aturan yang berlaku pada suatu tempat, sehingga memudahkan anak dalam menaati peraturan. Metode seperti ini banyak diterapkan pada sekolah-sekolah PAUD dengan memberi simbol panah, gambar dan warna pada hal-hal tertentu.

b. Urgensi literasi anak usia dini

Pengenalan konsep dasar literasi adalah metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa pada anak. Dengan menggunakan pengenalan konsep membaca, menulis dan berhitung di jenjang PAUD, maka akan memudahkan anak untuk beradaptasi di sekolah lanjutan.<sup>23</sup> Maka dari itu tujuan awal dikenalkan konsep literasi sedini mungkin pada anak usia dini adalah agar anak lebih mudah untuk beradaptasi dengan pembelajaran yang dilakukan ketika sudah memasuki pendidikan lanjutan seperti membaca, menulis dan berhitung yang mulai diterapkan pada Sekolah Dasar atau SD.

Pada usia dini kemampuan literasi sangat berpengaruh dalam perkembangan kemampuan anak itu sendiri. Seperti membantu anak untuk memahami lingkungan dan orang lain. Hal itu dapat dicontohkan dengan anak yang mengenali berbagai macam ekspresi perasaan. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis dengan belajar *problem solving*. Literasi juga

---

<sup>23</sup> Endang Purnomosari, Indrawati Indrawati, dan Sesa Pirunika, "Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (26 Februari 2022): 3381–90, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>.

sangat baik bagi kecerdasan dalam bidang akademik, emosional serta spiritual. Selain itu juga berfungsi untuk melatih kemampuan dasar anak untuk beradaptasi di jenjang pendidikan selanjutnya, dan yang paling penting adalah sebagai promotor menumbuhkan minat anak terhadap keaksaraan awal.<sup>24</sup> Sehingga pengenalan literasi bagi anak sangat berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

c. Perkembangan literasi anak usia 5-6 tahun

Setiap jenjang usia tentu memiliki tahap perkembangan yang sesuai dengan standar yang sudah ditentukan. Seperti dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yang menjelaskan tahap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut;

- 1) Memahami Bahasa seperti; memahami instruksi majemuk, mengulang kalimat lebih kompleks, memahami aturan, serta senang dan menghargai bacaan.
- 2) Mengungkapkan Bahasa contohnya; menjawab pertanyaan lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan serta memiliki perbendaharaan kata, mengenal simbol-simbol persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dengan lengkap, memiliki banyak kata untuk mengekspresikan ide dan perasaan, menceritakan kembali dongeng yang didengar, memahami konsep-konsep dalam buku cerita.
- 3) Keaksaraan dengan; menyebutkan simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal suatu benda, memahami hubungan antara bunyi dan

---

<sup>24</sup> Nurohmah, Rahmawati, dan Rakhmawati, "Pengaruh: Muhammad Hasbi Penanggungjawab: Muhammad Ngasmawi Penulis: Arika Novrani, Dewi Caturwulandari, Dwi Purwestri, Eka Annisa, Iis Faridah Penyunting: Lestari Koesomawardhani, Mareta Wahyuni, Widyati Rosita Ilustrator & Penata Letak: Una Apriliani."

bentuk huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri serta memahami arti kata dalam cerita.

d. Strategi guru untuk mengembangkan literasi anak usia 5-6 tahun

Merencanakan kegiatan agar dapat sesuai dengan rencana dan berjalan dengan baik tentu memerlukan strategi untuk bisa mencapainya. Dalam hal ini tentu agar kemampuan literasi pada anak usia tersebut sesuai dengan standar perkembangannya. Pada usia 5-6 tahun perkembangan yang teramati diantaranya kemampuan mengenali simbol sederhana dan tanda seperti bahasa dan gambar, mampu membangun percakapan, mampu mengkomunikasikan ide pikiran dan perasaan dengan berbagai media, serta menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Dengan munculnya berbagai ciri-ciri tersebut, tentu strategi yang digunakan dianggap mampu dan tepat untuk diterapkan.

Penyediaan pojok baca dengan berbagai macam bacaan cerita bergambar untuk memfasilitasi anak dalam membaca. Berikan berbagai tema bacaan yang berbeda sehingga memperluas wawasan anak. Sediakan tempat yang nyaman agar anak betah membaca lebih lama. Sediakan juga alat tulis untuk menunjang perkembangan keaksaraannya. Selain itu juga perlunya penataan lingkungan main yang kaya simbol dan tanda untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia tersebut. Seperti memberikan invitasi berupa pemantik yang menarik, memberikan simbol-simbol penanda wilayah atau nama benda, dan menyediakan alat tulis untuk anak menulis.

Bercerita juga termasuk dalam strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun. Dengan



bercerita anak dapat belajar mengenali ekspresi dan mengungkapkan yang dirasakannya kepada orang lain. Selain bernyanyi juga termasuk cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi usia tersebut. Dengan bernyanyi anak banyak belajar kosakata baru dan mengenal simbol nada pada lirik lagu. Hal terakhir yang bisa menjadi strategi untuk mengembangkan kemampuan literasi anak adalah dengan bermain peran, dengan begitu anak dapat belajar pengalaman baru sekaligus dapat menceritakan pengalamannya tersebut.



Gambar 2.2

### 3. Konsep STEAM

STEAM merupakan perbaikan dari STEM yang bermakna *science, technology, engineering, mathematics* yang diangkat oleh *National Science Foundation* (NSF) Amerika. Hal itu diputuskan oleh direktur divisi pendidikan NSF bernama Judith A. Ramaley dengan pertimbangan bahwa keempat bidang tersebut saling berkaitan. Setelahnya STEM berubah menjadi STEAM yang merupakan akronim dengan A sebagai *Art* karena dianggap masih saling berkaitan dengan yang lainnya. Beberapa pakar seperti Henriksen, Silvia, Libow, dan Gari Stager berpendapat bahwa makna dari *Art* melebihi dari kata itu sendiri, dimana

mengintegrasikan seni dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan memori, kreativitas dan mengurangi stress.<sup>25</sup> Jadi secara bahasa STEAM adalah akronim dari berbagai jenis materi belajar yang dipelajari dimana masih adanya kaitan antara satu materi dengan materi lainnya.

a. STEAM adalah kegiatan yang sehari-hari dilakukan anak

STEAM merupakan pembelajaran sehari-hari. Anak usia dini memiliki potensi untuk mengembangkan dasar-dasar keterampilan dalam berpikir saintifik, teknologi, rekayasa, seni, dan matematis. Potensi ini akan berkembang melalui stimulasi pembelajaran yang tepat, baik di satuan PAUD maupun di rumah.<sup>26</sup> Menurut Simoncini dan Lasen STEAM pada pendidikan anak usia dini berada pada pola “habits of mind” yang melibatkan anak secara aktif sebagai pengamat lingkungannya dan mengeksplorasi melalui kegiatan terjun langsung, serta menempatkan anak untuk mengemukakan pendapatnya tentang apapun yang diamatinya.<sup>27</sup> Pembelajaran STEAM merupakan pembelajaran praktis dan aktif yang dilakukan anak setiap harinya dalam beraktivitas. Beberapa contoh kegiatan yang berkaitan diantaranya; mengamati bentuk, membuat karya seperti membangun dengan balok, bermain peran profesi, bermain cairan, mengisi dan mengosongkan wadah dalam berbagai ukuran dan bentuk dan bereksperimen pencampuran warna.

Hal yang dilakukan anak berkaitan dengan STEAM diantaranya:

---

<sup>25</sup>Yulianti Siantajani, “*Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*”, (PT Sarang Seratus Aksara: Semarang, 2020), hlm. 96.

<sup>26</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku saku membangun dasar STEAM melalui kegiatan main*. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. <https://repository.kemdikbud.go.id/23238/>

<sup>27</sup> Aprilia, 2022.

- 1) Anak mengenali dan menggunakan konsep pra matematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
- 3) Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.
- 4) Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.
- 5) Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.<sup>28</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa unsur STEAM dalam pembelajaran, sangat berbanding lurus dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak. Sehingga hal ini bukan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan terutama pada anak usia dini.

#### 1) *Science* (Sains)

Sejak kecil seseorang sudah dibekali ilmu sains alamiah. Anak-anak sangat melakukan kegiatan sederhana yang bisa disebut dengan eksperimen. Mereka melakukan itu adalah untuk mengetahui bagaimana dunia bekerja, hal itu disebut juga dengan metode saintifik dengan observasi, membuat pertanyaan, memprediksi, bereksperimen dan

---

<sup>28</sup> Kemendikbud, “*Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD*”, 2022.

berdiskusi. Dengan kegiatan tersebut, anak akan menemukan pola dan memikirkan dugaan tentang yang dilihatnya. Kemudian anak akan mengumpulkan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Contohnya dengan anak mengetahui bahwa air yang dicampur sabun akan menghasilkan busa, maka untuk membuktikannya anak akan melakukan percobaan mencampur benda seperti sabun dengan air.

## 2) *Technology* (Teknologi)

Teknologi tidak hanya sebatas komputer dan *handphone*. Namun, teknologi adalah semua benda yang dilakukan manusia dengan tujuan mempermudah dalam kegiatan manusia. Teknologi sederhana yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar diantaranya seperti roda, gunting, tuas, bidang miring dan masih banyak lainnya. Memperkenalkan teknologi sederhana pada anak sejak dini sangat bermanfaat bagi mereka untuk bisa memahami bahwa alat-alat tersebut ada untuk memudahkan pekerjaan manusia. Anak-anak dapat mempelajari sebab-akibat teknologi itu ada, seperti dengan membandingkan ketika sepeda yang tanpa roda dan setelah diberi roda.

## 3) *Engineering* (Rekayasa)

Rekayasa yang dimaksud dalam hal ini adalah pengaplikasian keilmuan yang dipelajari untuk menyelesaikan masalahnya. Rekayasa memanfaatkan material yang kemudian didesain, diolah, dan dibangun sehingga memunculkan pemahaman tentang suatu hal dapat bekerja. Saat anak melakukan membangun balok atau menggabungkan puzzle dan lego mereka sedang bertindak sebagai teknisi. Ketika anak menggunakan

gunting untuk memotong kertas mereka juga sedang menggunakan teknologi.

#### 4) *Art* (Seni)

Melatih kreativitas sejak dini tentulah sangat penting. Kreativitas sederhana yang bisa dilakukan anak usia dini adalah dengan melukis, bermain peran, musik, serta menggambar yang merupakan kegiatan sensori bagi anak. Pengalaman seni dan kreativitas sejak dini dapat memaksimalkan perkembangan kognitif dan meningkatkan *self-esteem* atau harga diri.

#### 5) *Mathematic* (Matematika)

Matematika identik dengan pengoperasian angka, ukuran, pola, geometri dan kemampuan spasial. Konsep matematika adalah hal yang biasa kita temui di kehidupan sehari-hari. Pada anak usia dini mereka menemukan teori geometri dengan mengeksplorasi objek-objek di sekitarnya dengan indera peraba dan penglihatannya. Anak-anak juga mengenal konsep matematika dengan memahami makna lebih dan kurang.<sup>29</sup>

#### b. Prinsip pembelajaran berbasis STEAM

STEAM identik dengan keterampilan seseorang dalam mengidentifikasi suatu permasalahan pada kehidupan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki berdasarkan pengalaman yang dialami

---

<sup>29</sup> Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2022). *Buku panduan guru: Capaian pembelajaran elemen dasar-dasar literasi dan STEAM untuk satuan PAUD*. Direktorat PAUD, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://repository.kemdikbud.go.id/23238>

seseorang tersebut.<sup>30</sup> STEAM memiliki beberapa prinsip pembelajaran, diantaranya:

- 1) Belajar dengan bermain (*play based learning*)
- 2) Berorientasi pada lingkungan sekitar
- 3) Pembelajaran berguna untuk melatih daya pikir kritis anak
- 4) Responsif pada kebutuhan dan minat anak
- 5) Mengintegrasikan aspek-aspek dalam STEAM
- 6) Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*)
- 7) Pembelajaran berlanjut hingga anak menemukan solusi permasalahannya.<sup>31</sup>

Menurut Dr. Radhika Iyengar pembelajaran STEAM adalah metode pengintegrasian konsep ilmu pengetahuan dan seni guna menambah pemahaman dan keterampilan siswa. Dr. Mae Jemison berpendapat pembelajaran STEAM bermanfaat untuk menarik minat siswa terhadap teknologi yang berhubungan dengan aspek seni dan kreativitas. Pendekatan STEAM harus menciptakan dukungan terhadap pembelajaran yang berbasis eksplorasi, inovasi, dan pembuatan atas kesepakatan Gary Stager dan Dr. Sylvia Libow. Pakar pendidikan bernama Yong Zhao berpendapat bahwa pembelajaran STEAM sangat mendukung dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, yang mencakup berpikir kritis, kolaborasi dan kreativitas dalam penyelesaian masalah.

---

<sup>30</sup> Siti Wahyuningsi, "Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomor 1, 2020. hal. 13.

<sup>31</sup> Yulianti Siantajani, "Konsep dan Praktek STEAM di PAUD", *PT Sarang Seratus Aksara*: Semarang, hlm. 96.



c. Tujuan dan Manfaat pembelajaran STEAM

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah salah satu contoh mengenai hal yang dilakukan dalam menerapkan STEAM.<sup>32</sup> Tindakan ini juga termasuk dengan mempersilakan anak usia dini dalam mengeksplorasi, membangun, menemukan, bereksperimen, menyusun prediksi, dan menarik kesimpulan sementara dari beberapa pengetahuan dasar. Setiap kegiatan harus dikemas bersama dengan permainan agar anak tidak cepat merasa bosan dengan kegiatan yang ada. STEAM pada anak usia dini memerlukan beberapa aspek khusus yang perlu diperhatikan yaitu *questioning* (menyusun pertanyaan), *exploring and observing* (mengeksplorasi dan mengobservasi), *developing and process skills* (mengembangkan dan memproses skill), *communicating* (mengomunikasikan), dan *playing* (bermain).<sup>33</sup> *Questioning* berkaitan dengan memberikan pertanyaan mengenai apa saja peristiwa atau objek yang terjadi di sekitar lingkungan mereka. *Exploring and observing* berkaitan dengan penggunaan panca indera dalam kegiatan eksplorasi secara aktif. *Developing and process skills* berkaitan dengan merancang, membangun keterampilan dengan material yang beragam, menyusun solusi atas berbagai permasalahan yang ada, dan berbagai kemampuan lainnya. *Communicating* berkaitan dengan meningkatkan kemampuan komunikasi dengan orang lain dan kemampuan berbahasa dengan baik. *Playing* berkaitan dengan

---

<sup>32</sup> Novitasari, N., & Zaida, N. A. (2022). Pembelajaran STEAM pada anak usia dini. Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE), 6(1), 69-82. Hal 73

<sup>33</sup> Utami Putri, Suci. (2019). Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini. UPI Sumedang Press: Jawa Barat. Hal 64-65

mengintegrasikan kegiatan bermain dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Penerapan STEAM pada PAUD tentu lebih sederhana dan menyesuaikan dengan kemampuan anak itu sendiri. Contohnya pembelajaran meliputi mengenal bentuk, ukuran, warna, dan temperatur suhu. Sementara teknologi sederhana pada lingkup PAUD seperti krayon, pensil, penggaris, dan alat tulis lain yang biasa anak lihat di keseharian saat bermain ataupun belajar. Sedangkan *engineering* dapat dimaknai dengan sebuah rekayasa teknologi. Sebagai contoh saat anak menyusun balok, sehingga mereka berpikir mencari solusi agar bangunan balok itu tidak mudah roboh. Sementara untuk matematika sederhana pada PAUD dapat berupa klasifikasi, seriasi, pola ukuran, dan pengukuran.

Manfaat dari penerapan pembelajaran STEAM sangat baik terhadap perkembangan anak. Pembelajarannya yang sederhana namun kompleks sangat bermanfaat bagi anak-anak, seperti membangun koneksi antar jaringan di otak anak sehingga mengembangkan kecakapan berpikir kritis tingkat tinggi (*high order thinking skills/HOTS*). Juga memungkinkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui bermain yang eksplorasi dan stimulasi positif untuk merangsang tumbuh kembang anak di masa emasnya. Pembelajaran STEAM juga memungkinkan anak untuk mendapatkan pengalaman langsung atau *hands of experience* untuk memperkaya pengalamannya. Menumbuhkan sikap positif terhadap berbagai bidang ilmu seperti sains dan matematika. Mengembangkan rasa ingin tahu anak secara alamiah dengan pendekatan yang menyenangkan dan fleksibel, dan terakhir

adalah membangun karakter mulia pada anak karena berbagai aktivitas STEAM dimulai dengan membangun kepekaan anak terhadap suatu masalah dan kondisi yang ada di sekitarnya.

d. Pembelajaran STEAM di PAUD

Pembelajaran berbasis STEAM pada PAUD memiliki ciri khusus diantaranya didasari dengan pembelajaran inkuiri. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan anak aktif dalam proses mencari, menyelidiki, dan menemukan ilmu pemahaman baru untuk dirinya sendiri. Diantara ciri pembelajaran inkuiri adalah;

- 1) Kegiatan berpusat pada anak
- 2) Pendidik sebagai fasilitator dan motivator
- 3) Lebih menekankan pada proses pencarian dan penemuan
- 4) Tujuannya agar anak mampu berpikir sistematis, logis dan kritis
- 5) Pembelajaran yang menyenangkan, terbuka, aktif, kreatif, saling menghargai dan memunculkan rasa ingin tahu lebih dalam.<sup>34</sup>

Pembelajaran bersifat terbuka dalam alat dan bahan seperti *loose parts*. Dengan begitu pembelajaran STEAM juga memiliki ciri karakteristik, diantaranya;

- 1) Mengutamakan proses bukan hanya hasil

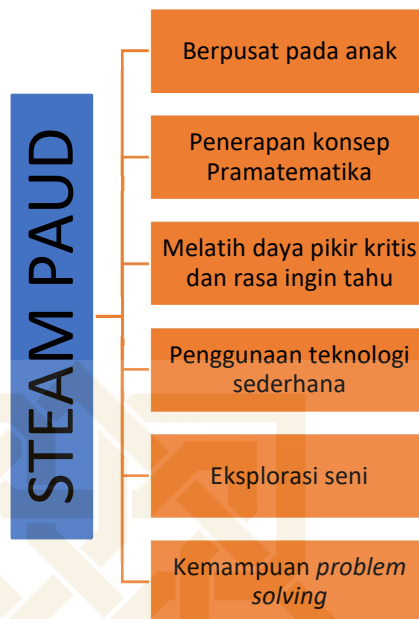
---

<sup>34</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku saku membangun dasar STEAM melalui kegiatan main*. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23238/>

- 2) Membangun kemampuan bertanya dan mencari tahu dengan menanya (*questioning*), mengamati (*observing*) dan mengkomunikasikan (*communicating*).
- 3) Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar
- 4) Menggunakan bahan *loose part* yang aman, menarik, dan dapat dikreasikan sesuai imajinasi anak.
- 5) Mendorong anak untuk menciptakan hasil karya
- 6) Membangun komunikasi, kolaborasi, daya pikir kritis, dan kreatif,
- 7) Terkait dengan bidang-bidang STEAM yang berintegrasi
- 8) Serta mengupayakan pada aktivitas proyek sederhana yang menstimulasi anak untuk menemukan dan atau menciptakan.

Beberapa penjabaran di atas mengenai STEAM, maka dapat disimpulkan bahwa STEAM sangat bermanfaat bagi anak dalam melatih daya pikir anak dan kemampuan memecahkan masalah di kehidupannya, dengan cara yang sederhana. Karena dalam penerapannya yang menggunakan banyak dasar-dasar keilmuan yang digabungkan menjadi satu kesatuan diantaranya; sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Sehingga dapat memaksimalkan perkembangan potensi yang dimiliki anak pada usia emasnya.

Kegiatan STEAM pada PAUD adalah kegiatan pembelajaran yang mengasah daya pikir anak sehingga anak dapat berpikir kreatif, serta menciptakan hasil karya atas dasar idenya sendiri. Cakupan pembelajaran STEAM pada jenjang PAUD diantaranya sebagai berikut;



Gambar 2.3

#### 4. Perkembangan Kognitif AUD

Anak usia dini adalah kelompok manusia berusia 0-6 tahun berdasarkan undang-undang di negara Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14. Namun dalam kesepakatan dari NAEYC 1992 (*National Association for The Education*), yakni anak usia dini berada pada rentang usia dari 0 hingga 8 tahun. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik baik secara fisik, psikis dan moral sosialnya. Di Usia anak masa ini sering juga disebut dengan masa emas atau *golden age* dimana pada rentang usia ini perkembangan otak anak berada pada 80% dari kapasitas totalnya. Pada tahap ini, adalah masa pembentukan pondasi dan pembentukan kepribadian yang akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa depan.

Santrock mengungkapkan bahwa perkembangan anak usia dini meliputi aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan jenis kelamin. Sedangkan menurut Johnston dan Halocha, perkembangannya mencakup sosial, emosional, fisik, spasial, kognitif dan bahasa. Terakhir adalah

pendapat dari Gestwicki yang menyatakan perkembangan yang menjadi pondasi pembelajaran anak usia dini adalah perkembangan fisik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan literasi. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan anak usia dini mencakup pada delapan aspek perkembangan diantaranya: aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, moral, emosional, kepribadian, dan agama.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja otak seseorang dalam hal ini adalah anak. Di usia PAUD, kita sering menyebutnya dengan masa emas yang dimana otak anak bekerja seperti spons yang mudah sekali menyerap segala informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Pada masa ini bagian sinaps pada otak anak sedang mengalami perkembangan besar-besaran untuk menyimpan segala informasi yang didapatnya. Setelah melalui fase ini, sinaps kembali mengecek ulang bagian-bagian jaringannya dan mematikan bagian yang tidak mendapatkan stimulus apapun.

Perkembangan kognitif anak merupakan proses berpikir untuk mengenali, mengetahui, memahami, dan mencerna guna memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal, sehingga mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat untuk beradaptasi dengan lingkungan dan memecahkan suatu masalah. Pengertian perkembangan kognitif menurut Mena dan Eyer merupakan proses mengumpulkan informasi untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar agar mendapatkan suatu pengalaman.pada usia tersebut perkembangannya berada pada tahap pra operasional yang meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah bahkan bahasa.

a. Tahapan perkembangan kognitif anak usia dini

Tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut Piaget memiliki hubungan erat antara usia dan jalan pikiran seseorang. Semakin banyak informasi yang didapat tidak menambah kualitas pikiran seseorang menjadi lebih maju. Kualitasnya dipengaruhi di tiap tahap usianya, tahap-tahap itu diantaranya; tahap sensori motorik usia 0-2 tahun, tahap pra-operasional usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret usia 7-11 tahun dan tahap operasional formal usia 11-15 tahun.<sup>35</sup> Sehingga setiap tahapan usia memiliki fokus masing-masing untuk mengembangkan kemampuan kognitif seseorang. Pada tahap tersebut, stimulus diperlukan guna mengasah setiap aspek perkembangan ditahap itu.

- 1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini bayi mengkoordinasikan antara stimulus yang didapat indera(*sensory*) dengan gerakan motor(otot). Bayi seringkali melakukan gerakan tiba-tiba atau disebut juga reflek moro.
- 2) Tahap pra-operasional (2-7 tahun), pada tahap perkembangan ini perkembangan lebih simbolis tetapi belum menyentuh tahap operasional. Anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata, bayangan dan gambar. Pemikiran simbolik ini berpengaruh pada perkembangan bahasa dan minat bermain. Pemikiran ini memiliki ciri berupa egosentrisme dan animisme. Egosentrisme yakni dengan anak yang beranggapan semua orang berpikiran, merasakan, dan menerima hal sama persis dengan

---

<sup>35</sup> Sitti Aisyah Mu'min, "TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET" 6, no. 1 (2013).



dirinya. Sedangkan kepercayaan animisme adalah kepercayaan anak bahwa objek benda juga memiliki nyawa dan dapat bergerak.

- 3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada pemikiran ini sudah mencakup operasi yaitu seperangkat operasional yang belum menunjukkan operasi. Serta penalaran logika sudah mulai menggantikan penalaran intuitif. Operasional konkret menjadikan anak dapat mempertimbangkan banyak aspek yang didapatkan dan tidak hanya satu aspek.
- 4) Tahap operasional formal (11-15 tahun), individu mulai bertindak berdasarkan pengalaman konkret dan berpikir dengan cara yang abstrak, idealis dan logis. Pada operasional formal juga memiliki kemampuan memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi.

Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra operasional antara lain:

- 1) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan,
- 2) Menghitung 1 hingga 20,
- 3) Mengenal bentuk-bentuk sederhana,
- 4) Memahami konsep makna berlawanan,
- 5) Mampu membedakan bentuk lingkaran atau objek nyata atau gambar,
- 6) Memasangkan dan menyebutkan benda,
- 7) Menjodohkan bentuk sederhana,
- 8) Mengkategorikan angka, tulisan, buah dan sayur,
- 9) Mengenal huruf kecil dan kapital,

#### 10) Mengenal warna.<sup>36</sup>

Rasa ingin tahu terhadap lingkungan yang timbul pada diri anak merupakan salah satu bentuk dari perkembangan kognitif yang baik.

#### b. Faktor dan tahap perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif AUD dapat disebabkan oleh dua faktor besar, yaitu faktor hereditas dan faktor lingkungan. Sebagian ahli psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan kognitif AUD sebagian besar disebabkan oleh faktor hereditas dibandingkan faktor lingkungan<sup>37</sup>. Mereka berargumen bahwa seseorang yang memiliki hereditas unggul akan cenderung lebih mudah menunjukkan perkembangan kognitif dibandingkan dengan yang memiliki hereditas rendah. Sedangkan para ahli pedagogis radikal berpendapat bahwa kontribusi terhadap perkembangan kognitif lebih banyak diberikan oleh faktor lingkungan daripada faktor hereditas. Hereditas berkaitan dengan faktor genetik yang telah dimiliki anak sejak dalam kandungan. Faktor lingkungan berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Lingkungan yang dimaksud dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu keluarga dan sekolah. Lingkungan keluarga dilihat sebagai faktor penyebab perkembangan kognitif AUD karena anak lahir dari kandungan orang tua serta mendapatkan pembentukan kepribadian pertama pada lingkungan keluarga. Selain itu, pola pengasuhan yang diberikan kepada anak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga, cara interaksi ayah-ibu, pekerjaan dan pendidikan orang tua, dan harapan orang tua. Sekolah dapat menjadi faktor penyebab perkembangan

---

<sup>36</sup> Wulandari Retnaningrum dan Nasrul Umam, "Melalui Permainan Mencari Huruf", *Jurnal Tawadhu* Vol. 5 no. 1, 2021, h. 29-30.

<sup>37</sup> Khadijah, K. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. h. 40-47.

kognitif AUD karena sekolah merupakan institusi formal yang bertanggung jawab dalam memberikan perkembangan anak. Sekolah dalam hal ini adalah institusi PAUD yang memiliki guru-guru yang membimbing anak didiknya.

Perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak pada masa belajar tersebut. Dengan menggunakan panca indera yang dimiliki, seseorang mengeksplorasi dan menangkap ilmu-ilmu baru dari lingkungannya yang disebut proses kognisi. Adapun proses kognisi diantaranya meliputi aspek persepsi, ingatan, simbol, penalaran dan diakhiri dengan proses pemecahan masalah. Karena sebab itulah tentu penting untuk mengembangkan kognitif pada anak usia dini. Pengembangan kognitif AUD juga bertujuan sebagai berikut;

- 1) Mengembangkan daya persepsi dengan indera yang dimiliki anak sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh serta komprehensif,
- 2) Melatih daya ingat dengan peristiwa yang pernah dialami,
- 3) Mengembangkan pemikiran-pemikiran anak dalam menghubungkan antar peristiwa satu dengan lainnya,
- 4) Memahami simbol-simbol yang ada di sekitar,
- 5) Melatih nalar dengan peristiwa alamiah(spontanitas) dan atau peristiwa ilmiah(percobaan),
- 6) Melatih daya memecahkan masalah(*problem solving*) yang dihadapi anak.

Perkembangan kognitif pada jenjang anak usia dini berada pada tahap pra-operasional memiliki dua tahap yaitu fungsi simbolis dan intuitif yang memiliki cirinya masing-masing. Pada tahap simbolis lebih mengedepankan egosentrisme serta animisme yaitu ketidakmampuan membedakan perspektif

diri sendiri dan orang lain, dan juga keyakinan bahwa objek yang tidak bergerak juga memiliki kehidupan dan dapat bertindak. Sementara tahap intuitif anak mulai menunjukkan penalaran primitif serta mencari tahu jawaban atas pertanyaan yang muncul dalam dirinya. Pada tahap ini anak banyak belajar dari pengalaman yang didapat dari interaksi dengan lingkungan luar, mengeksplorasi dan manipulasi dari objek konkret, mulai keterampilan dasar dan 3R(*Reading, writing, arithmetic*).

c. Klasifikasi pengembangan kognitif

Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, taktil, visual, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains tahap awal.

1) Pengembangan *Auditory*

Kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak, berupa mendengarkan atau menirukan suara hewan atau bunyi-bunyian yang didengar sehari-hari, mendengar nyanyian atau syair sederhana, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengar cerita, mengungkapkan cerita, mengikuti ritme dengan tepuk tangan, serta menyebut nama hari dan bulan.

2) Pengembangan visual

Pengembangan kemampuan yang memanfaatkan indera penglihatan dengan melakukan pengamatan, penglihatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Sehingga anak dapat, mengenali benda-benda yang sering ditemui, membandingkan benda-benda sederhana hingga benda

kompleks, mengenali benda dari bentuk, ukuran, warna, serta mengenali huruf dan angka, hingga mengenali tulisan namanya sendiri.

### 3) Pengembangan taktil

Pengembangan ini berhubungan dengan indera peraba yakni tekstur. Kemampuan yang akan dikembangkan pada bagian ini yaitu mengembangkan indera sentuhan, membedakan tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti kasar halus, bermain air dan bermain pasir, meremas benda dan meraup biji-bijian.

### 4) Pengembangan kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan atau biasa disebut motorik halus yang juga berpengaruh pada perkembangan kognitif. Hal yang bisa dilakukan yaitu menggunting, menjiplak bentuk, mencorat-coret, membangun dengan balok, mewarnai sederhana.

### 5) Mengembangkan Aritmatika

Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan yang akan dikembangkan dengan menghitung dalam skala kecil dengan benda, mengurutkan benda berdasarkan ukurannya.

### 6) Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Pengembangan yang dilakukan seperti

mengelompokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya. Membandingkan ukuran besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah suatu benda, menyebutkan benda disekitar yang sesuai bentuk geometri.

#### 7) Pengembangan sains awal

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain: mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengadakan berbagai percobaan sederhana, mengkomunikasikan apa yang telah diamati.

Kemampuan kognitif anak usia dini dapat disimpulkan dalam beberapa kelompok sederhana, diantaranya:



Gambar 2.4



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Pembelajaran Berbasis Literasi dan STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Kenaji, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Implementasi pembelajaran Literasi dan STEAM di TK ABA Kenaji dilakukan dengan pendekatan inkuiri berbasis proyek. Dengan menggunakan media yang relevan seperti *loose parts*, buku cerita bergambar, alat eksperimen sederhana dan permainan edukatif lainnya. Kegiatan pembelajaran dirancang terpadu dengan mengintegrasikan unsur literasi dan STEAM dalam kegiatan seperti bercerita, eksperimen sains sederhana, bangun membangun, bermain peran, serta kegiatan eksplorasi lingkungan lainnya. Guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping aktif yang merancang pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap anak agar hasilnya optimal.
2. Penerapan pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM terbukti mampu meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia 5-6 Tahun di TK ABA Kenaji. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa anak-anak mengalami perkembangan dalam berpikir logis, mengenali bentuk, huruf, dan warna serta pengelompokannya, serta kemampuan *problem solving* dengan diterapkannya pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM. Selain itu juga terasahnya kemampuan eksplorasi karena rasa ingin tahu. Pembelajaran berbasis Literasi dan STEAM yang diterapkan

mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak karena pendekatan yang dilakukan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Seperti kemampuan literasi pada tahap tersebut berupa kemampuan berkomunikasi, memahami simbol-simbol sederhana, serta ketertarikan pada buku atau bacaan. Pendekatan tersebut memberi ruang anak untuk bereksplorasi, berpikir, dan memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan yang dilakukan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi Literasi dan STEAM dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Kepada lembaga sekolah agar mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran agar semakin efektif dan berdampak baik. Selain itu agar memberikan pelatihan lanjutan bagi guru untuk mengembangkan dengan kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kurikulum merdeka.
2. Membuat penilaian mingguan dalam pembelajaran anak agar memudahkan dalam mengetahui perkembangan peserta didik. Selain itu juga memudahkan dalam penyampaian kepada wali murid sehingga mengetahui perkembangan anaknya selama bersekolah.
3. Dalam penyampaian pijakan awal kegiatan dan penataan alat main agar dibuat lebih menarik dan lebih menekankan pada meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu ananda untuk mencoba hal baru dan mengembangkannya.

4. Lebih memperbanyak fasilitas simbol dan gambar bermakna terutama pada tempat seperti kamar mandi putra dan putri, rak sepatu, dan memberi nama pada barang-barang yang tersedia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia Aning, Skripsi: *Penerapan Project Based Learning Berbasis STEAM dalam Mengembangkan Literasi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Manggala Kota Makassar*, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah, Makassar), hlm. 41.
- Aprilia, 2022.
- Barenthien et al., 2020.
- Data dokumentasi TK ABA Kenaji Kalasan. Pada tanggal 15 Juli 2024.
- Djaelani Rofiq, Aunu, "*Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*", 2014.
- Endang Purnomosari, "*Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun sebagai Upaya Persiapan Masuk ke Jenjang SD/MI*", Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 4, 2022, DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2348.
- Endang Purnomosari, Indrawati Indrawati, dan Sesa Pirunika, "Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (26 Februari 2022): 3381–90, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11. Hlm 3.
- Gagne, 1977.
- Gardner, H. (1983). *Frame of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: New York Basic Book. Hlm.49
- Guru Sumedang, "Keputusan Mendikbudristek tentang kurikulum merdeka", Guru Sumedang, 2022, diakses pada 3 Mei 2023, (<https://www.gurusumedang.com/2022>)
- Herliani, Y., Isnaini, H., & Puspitasari, P. (2020). Penyuluhan Pentingnya Literasi di Masa Pandemi pada Siswa SMK Profita Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. *Community Development Journal*, 1(3), 277-283. Hal 278
- Huitt, Wingkel, *Metakognisi. Interaktif psikologi pendidikan*. 1997.
- Iryana. Kawasati, Risky, "*Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*", STAIN, Sorong.
- Jenis metode penelitian, "Jenis-jenis penelitian selain kualitatif dan kuantitatif", *Suara.com*, diakses pada 26 Juni 2023, ([Jenis Metode Penelitian, Selain Kualitatif dan Kuantitatif \(suara.com\)](https://suara.com)).
- Jenis-jenis Penelitian, "Pengertian Metode Penelitian Dan Jenis-jenis Metode Penelitian", *Ranah Research*, diakses pada 26 Juni 2023, ([Pengertian Metode Penelitian Dan Jenis-jenis Metode Penelitian - Ranah Research](https://ranahresearch.com))
- KBBI, "*Pengertian Literasi*" diakses pada 18 September 2023.
- Kemendikbud, "*Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD*", 2022.
- Kemendikbud, *Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, 2022, hlm. 12.
- Kemendikbudristek, "Karakteristik Kurikulum Merdeka", *Kurikulum Merdeka*, diakses pada 25 April 2023, (<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku saku membangun dasar STEAM melalui kegiatan main*. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23238/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku saku membangun dasar STEAM melalui kegiatan main*. Direktorat Jenderal PAUD,

- Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.  
<https://repositori.kemdikbud.go.id/23238/>
- Khadijah, K. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. h. 40-47.
- Metode deskriptif kualitatif, “Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep & Contoh)”, *serupa.id*, diakses pada 26 Juni 2023, ([Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif \(Konsep & Contoh\) - serupa.id](#)).
- Miarso, 1993.
- Moleong Lexy J, *Metodelogi* ..., hlm. 330.
- Moleong Lexy J, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 330.
- Muhammad Akkas dan Ellysa Aditya Suryawati. (2021), “*Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM untuk Satuan PAUD*”, Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi).
- Novitasari, N., & Zaida, N. A. (2022). Pembelajaran STEAM pada anak usia dini. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 6(1), 69-82. Hal 73
- Nurohmah, Rahmawati, dan Rakhmawati, “Pengarah: Muhammad Hasbi Penanggungjawab: Muhammad Ngasmawi Penulis: Arika Novrani, Dewi Caturwulandari, Dwi Purwestri, Eka Annisa, Iis Faridah Penyunting: Lestari Koesomawardhani, Mareta Wahyuni, Widyati Rosita Ilustrator & Penata Letak: Una Apriliani.”
- PAUD JATENG, “Literasi dan STEAM PAUD kurikulum merdeka”, *PAUD Jateng*, 28 Agustus 2022, diakses pada 5 Mei 2023, ([Literasi dan STEAM PAUD Kurikulum Merdeka - PAUD JATENG](#))
- PAUD JATENG, “Literasi dan STEAM PAUD kurikulum merdeka”, *PAUD Jateng*, diakses pada 20 Juni 2023, ([Literasi dan STEAM PAUD Kurikulum Merdeka - PAUD JATENG](#)).
- Pengertian deskriptif analitis, “Penelitian Deskriptif Analitis, Kuantitatif, Kualitatif”, *Tutoriologi*, diakses pada 19 Juli 2023, ([Penelitian Deskriptif Analitis, Kuantitatif, Kualitatif: Disertai dengan Sistematika Penulisan - Tutoriologi](#)).
- Raharjo, Mudjia, 2020, Kuliah Metodologi. *Metodologi Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*.
- Satuan PAUD. 2022. *Capaian Pembelajaran Elemen dasar Literasi & STEAM untuk satuan PAUD*, 2022, hlm. 13-14.
- Siti Wahyuningsi, “Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, Nomor 1, 2020. hal. 13.
- Sitti Aisyah Mu'min, “TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET” 6, no. 1 (2013).
- Sugiono, 2012.
- Sugiono, 2015, hlm. 329.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta Bandung: 2013), hal. 241.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabet, 2009), hlm. 82.
- Suherli Kusmana, “*Pengembangan Literasi dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah*”, hlm. 143.
- Suryawati, E. A., & Akkas, M. (2022). *Buku panduan guru: Capaian pembelajaran elemen dasar-dasar literasi dan STEAM untuk satuan PAUD*. Direktorat PAUD,

- Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://repositori.kemdikbud.go.id/23238>
- Umi Khomsiyatun dan Mukhamad Hamid Samiaji, “*Membaca Pola Pengembangan Literasi Bahasa Anak dalam Pembelajaran,*” (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), diakses 21 Mei 2025, <https://badanbahasa.kemendikbud.go.id/artikel-detail/3688/membaca-pola->
- UNESCO, “*Literasi*” *Literacy* | *UNESCO* diakses pada 12 Oktober 2024.
- Utami Putri, Suci. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. UPI Sumedang Press: Jawa Barat. Hal 64-65
- Warsita, 2008.
- World’s Most Literate Nations Ranked 2024.
- Wulandari Retnaningrum dan Nasrul Umam, “Melalui Permainan Mencari Huruf”, *Jurnal Tawadhu* Vol. 5 no. 1, 2021, h. 29-30.
- Yulianti Siantajani, “*Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*”, (PT Sarang Seratus Aksara: Semarang, 2020), hlm. 96.
- Yulianti Siantajani, “*Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*”, *PT Sarang Seratus Aksara*: Semarang, hlm. 96.