

## Pendampingan Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan

Dwi Ivayana Sari<sup>\*1</sup>, Hefi Rusnita Dewi<sup>2</sup>, Nuraini<sup>3</sup>, Nur Faizah<sup>4</sup>, Novita Anggraini<sup>5</sup>, Maulidatus Sururoh<sup>6</sup>, Miftahul Ulum<sup>7</sup>, Irfan Zeini<sup>8</sup>, Moch. Rizky Septiadi Pradana<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup>STKIP PGRI Bangkalan

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>4,6</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>7,9</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>8</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

\*e-mail: [dwiivayanasari@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:dwiivayanasari@stkippgri-bkl.ac.id)<sup>1</sup>, [hefirusnitadewi@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:hefirusnitadewi@stkippgri-bkl.ac.id)<sup>2</sup>, [nuraini@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:nuraini@stkippgri-bkl.ac.id)<sup>3</sup>, [faizahdifa11@gmail.com](mailto:faizahdifa11@gmail.com)<sup>4</sup>, [novitaanggraini.mdr@gmail.com](mailto:novitaanggraini.mdr@gmail.com)<sup>5</sup>, [maulidatusururoh34@gmail.com](mailto:maulidatusururoh34@gmail.com)<sup>6</sup>, [ulumdavinky55@gmail.com](mailto:ulumdavinky55@gmail.com)<sup>7</sup>, [muslehmuhamad96@gmail.com](mailto:muslehmuhamad96@gmail.com)<sup>8</sup>, [rizkymohammad01@gmail.com](mailto:rizkymohammad01@gmail.com)<sup>9</sup>

### Abstrak

Kemampuan literasi dan numerasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan perlu dikenalkan sejak dini mulai jenjang Anak Usia Dini (AUD). Namun, kemampuan literasi dan numerasi siswa di PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan sangat rendah, sekitar 80% siswa belum mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana guna mendukung proses pembelajaran kurang maksimal. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan melalui pendampingan pembelajaran visual. Subjek pengabdian ini adalah siswa Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) di PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan. Tahapan pengabdian terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Indikator keberhasilan dilihat dari ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu banyak siswa yang tuntas belajar  $\geq 80\%$  dan peningkatan pretest dan posttest  $\geq 30\%$ . Hasil menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa KB dan siswa TK meningkat, karena ketuntasan belajar secara klasikal pada kelas KB dan kelas TK setelah dilakukan pendampingan pembelajaran visual mencapai  $\geq 80\%$  dan peningkatan skor pretest dan posttest pada kelas KB dan kelas TK  $\geq 30\%$ . Ini menunjukkan bahwa pembelajaran visual dapat dilakukan oleh guru PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

**Kata kunci:** Belajar sambil Bermain, Literasi dan Numerasi, Media Visual, Pendidikan Anak Usia Dini

### Abstract

Literacy and numeracy skills are very important in everyday life and need to be introduced from an early age starting at the Early Childhood level. However, the literacy and numeracy skills of students at Cahaya Dutam Early Childhood Education, Bangkalan are very low, around 80% of students do not know letters and numbers. This is because the facilities and infrastructure to support the learning process are less than optimal. This service program aims to improve students' literacy and numeracy skills at Cahaya Dutam Early Childhood Education, Bangkalan through visual learning assistance. The subjects of this service are Play Group and Kindergarten students at Cahaya Dutam Early Childhood Education, Bangkalan. The service stages consist of the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. Indicators of success are seen from classical learning completeness, namely many students who complete  $\geq 80\%$  of their learning and increase pretest and posttest  $\geq 30\%$ . The results show that the literacy and numeracy skills of play group students and kindergarten students increased, because classical learning mastery in the play group class and kindergarten class after visual learning assistance reached  $\geq 80\%$  and the pretest and posttest scores increase in the play group class and kindergarten class was  $\geq 30\%$ . This shows that visual learning can be carried out by teachers at Early Childhood Education Cahaya Dutam, Bangkalan to improve students' literacy and numeracy skills.

**Keywords:** Early Childhood Education, Learning while Playing, Literacy and Numeracy, Visual Media

## 1. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini kemampuan literasi dan numerasi menjadi isu yang sangat penting. Literasi itu sendiri adalah serangkaian kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang

diperlukan dalam kehidupan. Sedangkan numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. Literasi dan numerasi sangatlah penting bagi seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan semua pekerjaan tidak terlepas dengan literasi dan numerasi.

Berdasarkan pentingnya kemampuan literasi dan numerasi, maka pengenalan literasi dan numerasi perlu dilakukan sejak dini mulai jenjang Anak Usia Dini (AUD). Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat mendasar. Pada usia inilah anak sedang mengalami *golden age* (masa emas). Di masa ini, jika anak diberikan stimulus yang tepat maka hal ini akan menjadi modal penting untuk perkembangan anak di kemudian hari. Masa emas ini memungkinkan anak-anak untuk belajar lebih cepat dan optimal termasuk dalam belajar bahasa [1]. Tujuan dari PAUD itu sendiri adalah mengoptimalkan dan menyeimbangkan seluruh aspek perkembangan anak. Pada masa ini merupakan masa dimana kognitif anak berfungsi secara aktif sehingga pembelajaran literasi dan numerasi pada anak PAUD sangatlah penting untuk dikenalkan.

PAUD merupakan fase kritis dalam perkembangan manusia. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun kognitif. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulus yang tepat agar potensi anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media visual dalam kegiatan pembelajaran. Media visual seperti gambar dan objek nyata dapat menarik perhatian anak, merangsang minat belajar, dan memudahkan pemahaman konsep. melalui kegiatan bermain yang dipadukan dengan media visual seperti tebak gambar, meneja kata, mengenal huruf dan angka, diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial-emosionalnya secara lebih baik.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran anak usia dini serta menjadi referensi bagi para pendidik dan orang tua. Lebih lanjut, PAUD merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting. PAUD sangat menentukan kesuksesan seseorang di masa depan, bagaimana seseorang merespon berbagai permasalahan yang dihadapi dalam setiap langkah kehidupan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pendidikan yang diperolehnya pada saat usia dini[2]. Pada tahap ini, otak anak sedang berkembang pesat dan sangat rentan terhadap stimulasi. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif sejak dini. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan menggabungkan kegiatan bermain dengan penggunaan media visual yang menarik.

Media pembelajaran visual yang menarik merupakan salah satu solusi untuk mengoptimalkan dan menyeimbangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya adalah dalam menguasai kemampuan berbahasa. Lebih lanjut, kegiatan pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan dengan cara menyenangkan sehingga tidak membebani anak. Oleh karena itu, pembelajaran dikemas dalam bentuk kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak. Bermain bermanfaat bagi anak-anak untuk dapat memahami dan mengungkapkan dunianya baik pada taraf berfikir maupun merasa. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya [3].

Berdasarkan pentingnya kemampuan numerasi pada anak usia dini, maka pengabdian melakukan observasi awal ke salah satu sekolah PAUD yang ada di desa Duko Tambin, Tragah, Bangkalan yaitu PAUD Cahaya Dutam. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu kepala desa yang merupakan kepala sekolah di PAUD Cahaya Dutam diperoleh hasil bahwa sekolah PAUD Cahaya Dutam baru di bangun kurang lebih satu tahun. Masih banyak kekurangan di PAUD ini. Salah satunya adalah kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh gurupun sangat kurang maksimal. Lebih lanjut, sekitar 80% siswa belum mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan pengenalan literasi dan numerasi oleh guru masih jauh dari sempurna. Guru biasanya menggunakan media buku seadanya untuk mengenalkan huruf dan angka pada siswa. Sehingga siswa cenderung bosan dengan kegiatan yang monoton ini.

Berdasarkan permasalahan dan faktor penyebab di atas, maka perlu adanya media yang dapat membantu pengembangan literasi dan numerasi siswa. Media yang dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah di atas adalah media visual berupa media tebak gambar, huruf dan angka. Penggunaan media ini dilakukan melalui kegiatan pendampingan belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian [1] yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media visual merupakan cara yang sangat efektif dan bermanfaat, karena media visual dapat memudahkan pemahaman anak, meningkatkan daya ingat, mengembangkan kreativitas dan perkembangan bahasa pada anak usia dini [1]. Lebih lanjut [4] juga mengatakan bahwa sangatlah penting menggunakan media visual untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Implementasi media visual gambar sangat mempengaruhi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Tadika Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2, Selangor, Malaysia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gambar sebagai media visual dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Lebih lanjut, [5] dalam penelitiannya berupa penerapan literasi terhadap anak usia dini melalui media visual memberikan hasil yang baik, karena pembelajaran dengan media visual lebih menarik siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan media visual ini juga dapat diterapkan dalam sebuah permainan. Selain itu, menurut [6] peran gurupun juga penting dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Salah satunya adalah menyiapkan media visual yang sesuai dan melaksanakan pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu melakukan program pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) di PAUD Cahaya Dutam Bangkalan melalui pendampingan pembelajaran visual yang dikemas dalam kegiatan bermain.

## 2. METODE

Kegiatan ini dilakukan di PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan, dengan melibatkan 30 siswa PAUD yang dibagi menjadi tiga kelompok belajar, yaitu Kelompok Bermain (KB) 1 terdiri dari 9 (sembilan) siswa, Kelompok Bermain (KB) 2 terdiri dari 10 (sepuluh) siswa, dan Taman Kanak-Kanak TK terdiri dari 11 (sebelas) siswa.

Pelaksanaan pengabdian ini terdapat 3 (tiga) tahapan yaitu

- a. Tahap persiapan  
Tahap persiapan meliputi observasi awal melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan mengenai kemampuan literasi dan numerasi siswa, melengkapi administrasi pelaksanaan kegiatan, mengembangkan media visual tebak gambar, huruf dan angka serta penyusunan soal dengan 3 (tiga) indikator yaitu tebak gambar, tebak huruf dan tebak angka.
- b. Tahap pelaksanaan  
Tahap pelaksanaan berupa pelaksanaan pendampingan belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran visual bagi siswa KB dan TK yang dilakukan saat jam pelajaran. Tahap pelaksanaan ini dilakukan selama 19 hari yaitu mulai tanggal 7–26 Januari 2025.
- c. Tahap evaluasi  
Tahap evaluasi meliputi pemberian soal. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mencapai skor  $\geq 80$ . Indikator keberhasilan program adalah ketuntasan belajar secara klasikal tercapai yaitu jika banyak siswa yang tuntas mencapai  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa keseluruhan. Selain itu, peningkatan skor pretest dan posttest minimal 30%.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pembelajaran visual yang dikemas dalam kegiatan bermain pada siswa KB dan TK di PAUD Cahaya Dutam ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 minggu yaitu mulai tanggal

7 sampai 26 januari 2025. Sebelum melaksanakan pendampingan pembelajaran visual, media visual dikembangkan terlebih dahulu. Media tebak gambar dan tebak abjad dapat dilihat pada Gambar 1, sedangkan media tebak angka dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Media Tebak Gambar dan Tebak Huruf



Gambar 2. Media Tebak Huruf dan Tebak Angka

Pelaksanaan pendampingan pembelajaran visual ini dilakukan di saat jam pelajaran menjelang istirahat. Selain itu, dilakukan saat menjelang pulang, sembari memberi kuis bagi siswa yang ingin istirahat dan pulang terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar siswa lebih bersemangat melakukan pembelajaran dengan bermain.

Sebelum masuk kelas siswa berbaris terlebih dahulu di depan kelas masing-masing, sambil lalu menyanyikan lagu khas dari PAUD tersebut. Setiap siswa berbaris berurutan sesuai dengan siapa yang terlebih dahulu datang. Setelah berbaris siswa masuk kelas masing-masing. Di dalam kelas siswa menyanyikan lagu penyemangat khas PAUD, serta berdoa sebelum memulai pembelajaran. Guru menanyakan kabar siswa serta detak jantung masih berdetak atau tidak agar bersyukur atas nikmat yang Allah berikan. Guru kelas KB 1 biasanya menunjuk siswa secara bergilir untuk bernyanyi supaya siswa lebih semangat dalam menjalani pembelajaran dalam kelas. Setelah menanyakan kabar dan perasaan siswa, siswa dan guru bersiap melakukan pembelajaran. Guru meminta siswa untuk mengambil meja belajar dan alat tulis di rak masing-masing serta mengeluarkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Guru kelas KB 2 biasanya sebelum memulai pembelajaran memberikan kuis/pertanyaan terlebih dahulu, agar semua siswa bisa lebih fokus untuk belajarnya. Sedangkan kelas TK sistem awal pembelajaran seperti KB 2



yaitu memberikan kuis/pertanyaan terlebih dahulu. Kegiatan awal belajar dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Berbaris Sebelum Masuk Kelas



Gambar 4. Kegiatan Mewarnai Bersama

Selanjutnya tim pengabdian mengimplementasikan pembelajaran visual. Saat pelaksanaan pembelajaran visual ini siswa kelas KB 1 terlihat sangat antusias dan bersemangat. Hal ini dikarenakan adanya belajar sambil bermain berupa tebak-tebakan menggunakan media visual. Sebelum istirahat siswa diberi pertanyaan/kuis sambil bermain siapa yang bisa menjawab maka boleh istirahat terlebih dahulu. Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain ini siswa menjadi lebih antusias dan berlomba-lomba untuk belajar agar bisa istirahat terlebih dahulu. Setiap siswa bersaing agar mendapatkan jawaban yang benar. Implementasi kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media visual berupa media tebak gambar, huruf dan angka dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Visual



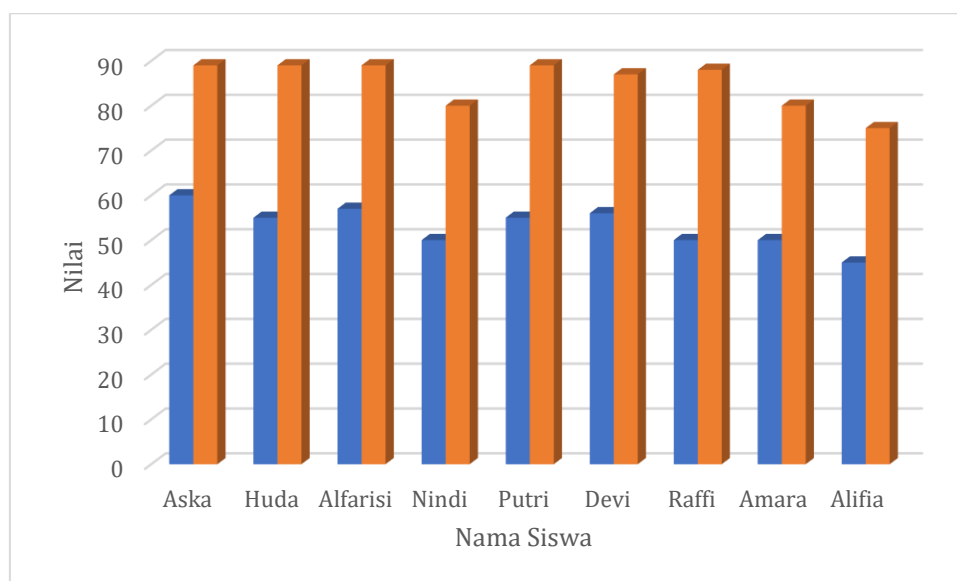
Gambar 6. Pemberian Kuis Sebelum Istirahat Menggunakan Media Pembelajaran Visual

Setelah kegiatan pendampingan pembelajaran visual selesai, maka dilakukan evaluasi dengan memberikan soal dengan 3 indikator yaitu tebak gambar, tebak huruf dan tebak angka. Hasil evaluasi setelah pendampingan pembelajaran visual terhadap siswa KB 1 dapat dilihat pada Tabel 1 dan peningkatan pretest dan postestnya dapat dilihat pada Gambar 7. Hasil evaluasi setelah pendampingan pembelajaran visual terhadap siswa KB 2 dapat dilihat pada Tabel 2 dan peningkatan pretest dan postestnya dapat dilihat pada Gambar 8. Hasil evaluasi setelah pendampingan pembelajaran visual terhadap siswa TK dapat dilihat pada Tabel 3 dan peningkatan pretest dan postestnya dapat dilihat pada Gambar 9.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Setelah Pendampingan Pembelajaran Visual terhadap Siswa KB 1

| No | Nama siswa | Indikator          |                |              | Skor tiap anak | Keterangan   |
|----|------------|--------------------|----------------|--------------|----------------|--------------|
|    |            | Tebak gambar hewan | Mengenal abjad | Menghitung   |                |              |
| 1  | Aska       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 2  | Huda       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 3  | Alfarisi   | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 4  | Nindi      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 80             | Tuntas       |
| 5  | Putri      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 6  | Devi       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 87             | Tuntas       |
| 7  | Raffi      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 88             | Tuntas       |
| 8  | Amara      | Mampu              | Mampu          | Kurang mampu | 80             | Tidak tuntas |
| 9  | Alifia     | Mampu              | Kurang mampu   | Kurang mampu | 75             | Tidak tuntas |

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 1, menunjukkan bahwa terdapat 8 dari 9 siswa yang tuntas. Sehingga ketuntasan belajar secara klasikal pada kelas KB 1 tercapai yaitu 88%.



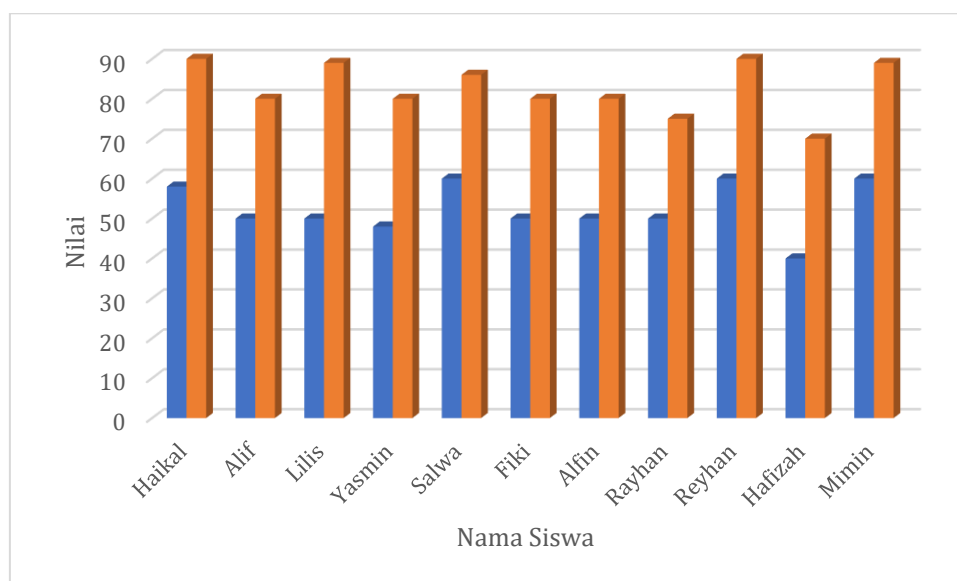
Gambar 7. Peningkatan Pretest dan Posttest Kelas KB 1

Berdasarkan Gambar 7, menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan pretest dan posttest kelas KB 1 lebih dari 30% yaitu 32%.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Setelah Pendampingan Pembelajaran Visual terhadap Siswa KB 2

| No | Nama siswa | Indikator          |                |              | Skor tiap anak | Keterangan   |
|----|------------|--------------------|----------------|--------------|----------------|--------------|
|    |            | Tebak gambar hewan | Mengenal abjad | s            |                |              |
| 1  | Zidan      | Mampu              | Kurang mampu   | Mampu        | 80             | Tuntas       |
| 2  | Mufiq      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 85             | Tuntas       |
| 3  | Rosi       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 85             | Tuntas       |
| 4  | Adam       | Mampu              | Kurang mampu   | Kurang mampu | 75             | Tuntas       |
| 5  | Raisa      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 6  | Vina       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 7  | Ais        | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 8  | Fika       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 9  | Fira       | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 10 | Nisa       | Kurang mampu       | Kurang mampu   | Kurang mampu | 71             | Tidak tuntas |

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 2, menunjukkan bahwa terdapat 2 dari 10 siswa yang tuntas. Sehingga ketuntasan belajar secara klasikal pada kelas KB 2 tercapai yaitu 80%.



Gambar 8. Peningkatan Pretest dan Posttest Kelas KB 2

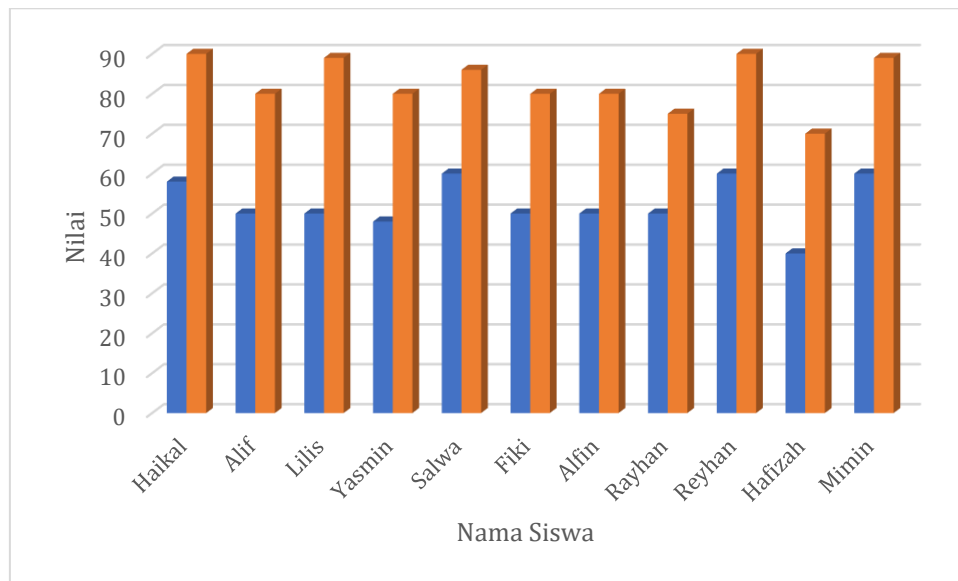
Berdasarkan Gambar 8, menunjukkan bahwa peningkatan pretest dan posttest kelas KB 2 adalah 30%.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Setelah Pendampingan Pembelajaran Visual terhadap Siswa TK

| No | Nama Anak | Indikator          |                |              | Skor tiap anak | Keterangan   |
|----|-----------|--------------------|----------------|--------------|----------------|--------------|
|    |           | Tebak gambar hewan | Mengenal abjad | Menghitung   |                |              |
| 1  | Haikal    | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 90             | Tuntas       |
| 2  | Alif      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 80             | Tidak tuntas |
| 3  | Lilis     | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |
| 4  | Yasmin    | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 80             | Tuntas       |
| 5  | Salwa     | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 86             | Tuntas       |
| 6  | Fiki      | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 80             | Tuntas       |
| 7  | Alfin     | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 80             | Tuntas       |
| 8  | Rayhan    | Mampu              | Mampu          | Kurang mampu | 75             | Tidak tuntas |
| 9  | Reyhan    | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 90             | Tuntas       |
| 10 | Hafizah   | Mampu              | Kurang mampu   | Kurang mampu | 70             | Tidak tuntas |
| 11 | Mimin     | Mampu              | Mampu          | Mampu        | 89             | Tuntas       |

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 3, menunjukkan bahwa terdapat 2 dari 11 siswa yang tuntas. Sehingga ketuntasan belajar secara klasikal pada kelas TK tercapai yaitu 82%.





Gambar 9. Peningkatan Pretest dan Posttest Kelas TK

Berdasarkan Gambar 7, menunjukkan bahwa peningkatan pretest dan posttest kelas KB 2 adalah 30%.

Berdasarkan hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa pendampingan pembelajaran visual selama kurang lebih 2 minggu memberi dampak terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa PAUD Cahaya Dutam. Pendampingan pembelajaran visual ini dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami huruf dan angka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftah Nur Khalisah bahwa penggunaan media visual berpengaruh terhadap minat belajar anak dimana terdapat perubahan minat belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan media visual dalam pembelajaran [7]. Lebih lanjut [8] menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan daya imajinasi anak yang mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Media pembelajaran visual ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa PAUD dalam mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan media ini menggabungkan unsur visual yang menarik. Berdasarkan hasil program pengabdian ini, maka guru PAUD Cahaya Dutam dapat menggunakan media visual dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Hal ini sesuai pendapat [9] bahwa sebaiknya guru menggunakan media visual (gambar, puzzle dan sambung kata) dan guru harus kreatif dan berpikir inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sesuai tuntutan materi pelajaran, dan berupa menekankan keaktifan murid dalam belajar. Selain itu, kegiatan belajar sambil bermain juga memotivasi siswa untuk memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat [10] yang menyatakan bahwa pendampingan belajar yang dikemas dalam kegiatan bermain merupakan kegiatan positif yang dapat dilakukan oleh guru kelas untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, guru dapat melaksanakan pembelajaran visual sambil bermain.

#### 4. KESIMPULAN

Pendampingan pembelajaran visual yang dikemas dalam kegiatan bermain selama kurang lebih 2 minggu memberi dampak terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan. Hal ini dikarenakan ketuntasan belajar secara klasikal pada ketiga kelas mencapai  $\geq 80\%$  dan peningkatan skor pretest dan posttest mencapai  $\geq 30\%$ . Pendampingan pembelajaran visual ini dapat memotivasi siswa dalam belajar untuk lebih memahami huruf dan angka. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran visual ini dapat dilakukan oleh guru PAUD Cahaya Dutam, Bangkalan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] I. Herawati and S. Rahmansyah, "Penerapan Media Visual untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 83–87, 2023, doi: [10.31851/pernik.v6i2.13672](https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672).
- [2] D. Amalia, "Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai," *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 23–32, 2023, doi: [10.35878/tintaemas.v2i1.743](https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743).
- [3] S. Nur and I. Budiarti, "Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, vol. 4, no. 2, pp. 285–292, 2020, doi: [10.28926/riset\\_konseptual.v4i2.217](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i2.217).
- [4] V. Raoza, "Implementasi Media Visual Gambar untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Tadikal Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor Malaysia," *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, vol. 4, no. 3, pp. 1252–1266, 2024, doi: [oi.org/10.37481/jmh.v4i3.1069](https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.1069).
- [5] M. Syafe, N. Estiningsih, N. A. Yuliasri, U. M. Klaten, and U. Hamzanwadi, "Penerapan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Media Visual," *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 42–48, 2024, doi: [10.51700/alifbata.v4i2.751](https://doi.org/10.51700/alifbata.v4i2.751).
- [6] A. Ariyanto, K. A. Andika, L. I. Laini, N. S. Nugrahani, and D. N. V. Dewi, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Literasi di Masa Transisi PAUD-SD," *Jurnal Mitra Swawa Ganesha*, vol. 10, no. 2, pp. 55–65, 2023.
- [7] L. Nurhayati, H. Djoehaeni, R. Mariyana, and I. Rahaju, "Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 7, no. 2, pp. 616–625, 2024, doi: [10.31004/aulad.v7i2.645](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.645).
- [8] I. Puspitasari and S. Watini, "Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I," *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 3, pp. 387–398, 2022, doi: [10.62775/edukasia.v3i3.126](https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.126).
- [9] A. Mayasari, W. Pujasari, Ulfah, and O. Arifudin, "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia*, vol. 2, no. 2, pp. 173–179, 2021, doi: [10.57171/jt.v2i2.303](https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303).
- [10] D. I. Sari and Parrohah, "Pendampingan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Media Mathematics Flashcards untuk Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 236–243, 2024.