

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED INTERACTIVE VISUAL SHARING* (GIVS) DI PAUD KOBER AL KHOIROOT

Brilliance Admyco¹, Rahmadhita Chaitra², Naura Yasmina Mulia³, Raissa Rizqia Athaya⁴, Syahla Zira Ridwan⁵, Ilma Hapita Destiani⁶, Lesi Oktiawanti⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Siliwangi

242103111048@student.unsil.ac.id¹, 242103111013@student.unsil.ac.id²,
242103111136@student.unsil.ac.id³, 242103111049@student.unsil.ac.id⁴,
242103111053@student.unsil.ac.id⁵, 242103111104@student.unsil.ac.id⁶,
lesioktiawanti@unsil.ac.id

ABSTRACT

Early childhood education is a fundamental period in individual development that occurs between the ages of 0 and 6 years, where growth occurs in the cognitive, affective, and psychomotor aspects. However, learning practices in the field still face problems related to child participation due to the limited use of varied learning media. This study aims to develop and implement the Guided Interactive Visual Sharing (GIVS) learning model which includes Guided Learning, the use of puzzle envelopes, Picture and Picture, and Share Your Information. This study used a pre-experimental method with a quantitative approach, with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 18 early childhood children. Data collection techniques were carried out through observation and assessment instruments, with validity tests using Aiken's V formula, and data analysis using the Wilcoxon test to see differences in results before and after treatment. This learning method is designed to create a participatory and child-centered learning atmosphere. The results of the study indicate that the application of the GIVS model can improve children's understanding and participation in the learning process. Thus, the application of the GIVS model can be an innovative solution in early childhood learning to improve children's understanding and participation.

Keywords: *early childhood education, interactive learning model, guided interactive visual sharing (givs)*

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan masa fundamental dalam perkembangan individu yang berlangsung pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, di mana terjadi pertumbuhan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, praktik pembelajaran di lapangan masih menghadapi masalah terkait partisipasi anak yang diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Guided Interactive Visual Sharing* (GIVS) yang meliputi *Guided*

Learning, penggunaan *amplop puzzle*, *Picture and Picture*, serta *Share Your Information*. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan pendekatan kuantitatif, dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 18 anak usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan instrumen penilaian, dengan uji validitas menggunakan rumus Aiken's V, serta analisis data menggunakan uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Metode pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif serta berpusat pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GIVS mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model GIVS dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran PAUD untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak.

Kata Kunci: *guided interactive visual sharing* (givs), model pembelajaran interaktif, pendidikan anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu yang berlangsung pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan pesat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Devianti et al. (2020), PAUD menjadi fondasi penting dalam menyiapkan generasi yang berkualitas. Karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan kecenderungan aktif menuntut adanya pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar.

Pembelajaran di PAUD tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana anak dapat memahami dan terlibat

aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Oktiawanti, Syaefuddin, dan Karwati (2017) yang menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif dan terarah meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mengoptimalkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung kurang variatif, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi anak. Penggunaan media yang terbatas menyebabkan anak kurang terlibat dan mengalami kesulitan dalam memahami materi

pembelajaran. Sugiarti et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat belajar anak serta menghambat pemahaman konsep.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah puzzle. Media puzzle mampu membantu anak dalam memahami konsep melalui aktivitas visual dan manipulatif yang melibatkan anak secara langsung. Selain itu, penggunaan puzzle juga dapat mendorong anak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Alike K et al. (2025) yang menyatakan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, serta Abaidata et al. (2026) yang menunjukkan bahwa puzzle efektif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah. Selain media pembelajaran, model pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak. Model *Picture and Picture* merupakan salah satu model berbasis visual yang dapat membantu anak memahami konsep melalui urutan gambar. Revaini dan Jusmadi (2025) menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi

sekaligus melatih kemampuan komunikasi. Model ini akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan *Guided Learning* sebagai arahan awal serta kegiatan *Share Your Information* yang memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Guided Interactive Visual Sharing* (GIVS) yang meliputi *Guided Learning*, penggunaan *amplop puzzle*, *Picture and Picture*, serta *Share Your Information*. Model ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan partisipasi anak setelah penerapan model GIVS pada pembelajaran PAUD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan mengetahui adanya peningkatan pemahaman peserta didik terkait materi anggota tubuh dan fungsinya. Pendekatan ini dipilih karena data yang diperoleh berupa hasil pengukuran kemampuan peserta didik yang kemudian dianalisis secara

objektif. Desain yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan tipe *one group pre-test post-test design*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui perubahan hasil belajar yang terjadi setelah pembelajaran dilakukan. Desain ini juga sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk melihat peningkatan hasil belajar secara langsung (Putri dan Setiyawati 2023).

1. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 peserta didik yang berasal dari PAUD Kober Al Khoiroot. Penelitian dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi anggota tubuh dan fungsinya.

2. Pengembangan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan merupakan gabungan dari beberapa strategi, yaitu *guided learning*, *picture and picture*, *share your information*, serta penggunaan media *puzzle amplop*. Kombinasi ini dirancang untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak hanya berpusat pada pendidik. Penerapan *guided learning* dilakukan melalui pemberian bimbingan secara

bertahap, seperti arahan, pertanyaan pemantik, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Cara ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih terstruktur sesuai dengan tahap perkembangannya.

Metode *picture and picture* digunakan dengan memanfaatkan gambar anggota tubuh sebagai media visual. Peserta didik diajak untuk mengamati, mengenali, dan menghubungkan gambar dengan fungsi masing-masing anggota tubuh. Pendekatan visual ini dinilai efektif karena dapat meningkatkan keaktifan sekaligus memperkuat daya ingat peserta didik (Lestari dan Prima 2025). Selanjutnya, metode *share your information* diterapkan untuk melatih keberanian peserta didik dalam menyampaikan kembali informasi yang telah dipelajari kepada teman. Kegiatan ini membantu memperdalam pemahaman melalui proses berbagi pengetahuan secara sederhana (Lisa Nur Maulidia, Anastasia Dewi Anggraeni et al. 2025). Sebagai media pendukung, digunakan *puzzle amplop* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Media ini berisi potongan gambar anggota tubuh yang harus dipasangkan dengan fungsi yang

sesuai. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media *puzzle* juga dapat membantu melatih kemampuan berpikir, koordinasi motorik, dan konsentrasi (Amini, Firmawati, and Khotimah 2023). Dengan menggabungkan berbagai metode dan media tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

3. Validasi Model dan Instrumen

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, model dan instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh tiga validator yang terdiri dari dosen ahli, praktisi lapangan, dan rekan sejawat. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sudah sesuai dari segi isi, kejelasan, konteks, dan keterukuran. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–4, dengan kategori 1 (tidak sesuai), 2 (kurang sesuai), 3 (sesuai), dan 4 (sangat sesuai). Hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas isi. Semakin

mendekati nilai 1,00, maka tingkat validitas instrumen semakin tinggi.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

dengan:

- $s = r - l_0$
- r = skor yang diberikan validator
- l_0 = skor terendah pada skala
- n = jumlah validator
- c = jumlah kategori skala

Gambar 1. Rumus Penggunaan Aiken's V

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Lembar validasi model pembelajaran untuk menilai kelayakan dari aspek konteks, desain, pelaksanaan, dan evaluasi.
- b. Lembar validasi instrumen tes untuk melihat kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran.
- c. Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati kemampuan serta aspek afektif dan psikomotorik peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- d. Soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran.

5. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.
- b. Melakukan validasi instrumen oleh para ahli.

- c. Melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- d. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode yang telah dirancang.
- e. Melaksanakan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik.
- f. Mengumpulkan dan mengolah data hasil penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Data hasil validasi dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas isi instrumen. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan melihat nilai rata-rata, median, standar deviasi, selisih skor, serta persentase peningkatan kemampuan peserta didik.

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4} \quad \sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Gambar 2. Rumus Uji Wilcoxon Signed Rank

Pada gambar 2 terdapat rumus uji wilcoxon untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji ini dipilih karena data bersifat berpasangan dan jumlah sampel relatif kecil, sehingga sesuai untuk

melihat perbedaan dua pengukuran pada subjek yang sama. Selain itu, untuk memperkuat hasil analisis, juga dihitung nilai *effect size* yang kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kecil, sedang, dan besar.

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

Gambar 3. Rumus Effect Size Uji Wilcoxon

Nilai *effect size* diinterpretasikan dengan kategori: 0,1 = kecil, 0,3 = sedang, dan 0,5 = besar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum diimplementasikan di lapangan, model pembelajaran *Guided Interactive Visual Sharing* (GIVS) dengan menggunakan metode *Guided Learning*, *Amplop Puzzle*, *Picture and Picture* dan *Share Your Information* telah divalidasi oleh dosen, tutor dan teman sejawat dengan menggunakan instrumen Uji Validasi Model Pembelajaran. Instrumen ini mencakup 23 indikator yang terbagi dalam lima dimensi utama: (A) Kesesuaian Konteks & Kebutuhan, (B) Desain Strategi & Metode, (C) Sistem Evaluasi & Instrumen, (D) Kelayakan Implementasi Lapangan, dan (E) Etika Pelaksanaan.

Tabel 1. Hasil Validasi Model Pembelajaran dengan Aiken's V

NO	Penilai			S1	S2	S3	n(c-1)	V	Ket	
	I	II	III							
A1	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
A2	4	4	3	3	3	2	8	0,88889	TINGGI	
A3	4	4	3	3	3	2	8	0,88889	TINGGI	
A4	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B1	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B2	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B3	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B4	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B5	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
B6	4	4	3	3	3	2	8	0,88889	TINGGI	
C1	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
C2	4	3	4	3	2	3	8	0,88889	TINGGI	
C3	4	4	3	3	3	2	8	0,88889	TINGGI	
C4	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
C5	3	3	3	2	2	2	6	0,66667	SEDANG	
C6	3	3	3	2	2	2	6	0,66667	SEDANG	
D1	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
D2	4	4	3	3	3	2	8	0,88889	TINGGI	
D3	3	4	3	2	3	2	7	0,77778	SEDANG	
D4	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
E1	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
E2	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
E3	4	4	4	3	3	3	9	1	TINGGI	
Total	89	89	84	66	66	61	193	207	0,93237	TINGGI

Berdasarkan Tabel 1, Hasil Validasi Model Pembelajaran menunjukkan bahwa model memiliki tingkat validitas isi yang sangat tinggi. Rata-rata indeks Aiken's V untuk seluruh model adalah 0,93. Nilai ini diperoleh dari perhitungan rata-rata indeks validitas dari ke-23 indikator, dimana total skor numerator sebesar 193 dibagi dengan denominator teoritis sebesar 207 (hasil dari 23 indikator x 9 konstanta skala). Dengan kriteria interpretasi indeks Aiken's V > 0,80 sebagai kategori "Tinggi", maka nilai 0,93 mengonfirmasi bahwa model ini sangat layak secara akademik.

Secara rinci, sebagian besar indikator memperoleh skor validitas maksimal atau mendekati maksimal (V = 1,00 hingga 0,88), terutama pada

aspek kesesuaian konteks (A) dan sistem evaluasi (C). Beberapa indikator pada aspek evaluasi (C) dan implementasi lapangan (D) seperti C5, C6, dan D3 memperoleh nilai V = 0,66 hingga 0,77 (kategori "Sedang"), namun tetap berada di atas ambang batas kelayakan. Penting untuk dicatat bahwa tidak ada satu pun indikator yang mendapat skor "1" (Tidak Layak) pada seluruh aspek yang diujikan. Berdasarkan kriteria instrumen uji validitas, kondisi ini memenuhi syarat mutlak untuk kategori "Layak Implementasi" tanpa memerlukan revisi mayor.

Hal ini menegaskan bahwa desain model pembelajaran telah mempertimbangkan karakteristik peserta didik di PAUD KB Al-Khoiroot secara komprehensif. Anggrian dan Saefurahman (2025) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap sensori-motorik dan praoperasional, di mana proses belajar terjadi melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan. Integrasi pendekatan yang digunakan dinilai relevan karena mampu menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang

aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Setelah model dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah menguji efektivitas model melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar. Data yang digunakan berasal dari 18 peserta didik, dengan memperhatikan perubahan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, pengukuran efektivitas dilakukan secara kuantitatif melalui peningkatan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Peserta Didik

Rata-rata <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>post-test</i>	Peningkatan (N-Gain)	Persentase kenaikan
61,11	88,89	27,78	45,45%

Berdasarkan Tabel 2, dijelaskan secara deskriptif bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,11 meningkat menjadi 88,89 pada *post-test*. Peningkatan tersebut sebesar 27,78 dengan persentase kenaikan mencapai 45,45%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan secara kuantitatif. Menurut Kemala

(2023), pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan media visual dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Untuk memperkuat temuan ini secara statistik, dilakukan uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Perbandingan	Z	p	Effect Size (r)	Kategori
<i>Pre-test</i> – <i>Post Test</i>	-3,18	0,0007	0,75	Besar

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada Tabel 3, diperoleh nilai Z hitung sebesar -3,18. Nilai yang digunakan untuk menghitung nilai signifikansi (*p-value*), yang menunjukkan tingkat yang signifikan dari hasil uji statistik. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,0007, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah. Selain itu, nilai *Z* yang cukup besar serta *p-value* yang sangat kecil menunjukkan bahwa tingkat keyakinan terhadap hasil penelitian ini sangat tinggi. Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian menegaskan bahwa model pembelajaran *Guided Interactive Visual Sharing* (GIVS) merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi kognitif peserta didik di tingkat pendidikan anak usia dini. Peningkatan skor rata-rata yang mencapai 27,78 poin membuktikan bahwa penyampaian materi anggota tubuh menjadi lebih mudah diserap ketika dikemas dalam bentuk yang interaktif dan visual. Hal ini selaras dengan studi Salma, Yayan Carlian, and Ginanjar (2025) yang menjelaskan bahwa anak usia dini memerlukan stimulasi visual yang kuat untuk membangun struktur pengetahuan baru dalam memori jangka panjang mereka. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa persiapan model yang matang, yang dibuktikan dengan nilai Aiken's *V* sebesar 0,93, berbanding lurus

dengan keberhasilan implementasi di dalam kelas.

Secara mendalam, efektivitas model ini didorong oleh komponen *Guided Learning* yang dipadukan dengan media *Puzzle Amplop* sebagai instrumen belajar utama. Dalam proses pembelajaran, anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi terlibat langsung dalam memecahkan masalah melalui penyusunan kepingan *puzzle* yang menantang rasa ingin tahu mereka. Aktivitas fisik saat menyusun *puzzle* ini membantu meningkatkan koordinasi motorik sekaligus fokus anak terhadap detail fungsi anggota tubuh yang sedang dipelajari. Islam et al. (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang rendah tekanan namun tinggi motivasi. Selain itu, penerapan metode *Picture and Picture* memberikan landasan visual yang konkret bagi anak-anak untuk mengenali anatomi tubuh secara akurat. Dengan mengaitkan gambar yang berwarna dan menarik dengan fungsi nyata anggota tubuh, peserta didik dapat dengan cepat

mengidentifikasi konsep-konsep yang diajarkan tanpa merasa bosan. Penggunaan gambar sebagai media perantara komunikasi terbukti mampu menjembatani perbedaan kemampuan awal antar siswa, sehingga seluruh siswa dapat mencapai nilai minimal 80 pada saat *post-test*. Sebagaimana diungkapkan oleh Arfani (2024), media visual yang interaktif di lingkungan pendidikan non-formal sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menyenangkan.

Aspek terakhir yang menyempurnakan efektivitas model GIVS adalah tahap *Share Your Information*, di mana anak didorong mengomunikasikan pemahamannya kepada teman sebaya. Aktivitas berbagi informasi ini memaksa anak untuk memproses kembali data yang diterima dan menyusunnya menjadi kalimat sederhana, yang secara otomatis memperkuat ingatan mereka. Proses belajar sosial ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga melatih kecerdasan interpersonal dan kepercayaan diri anak sejak usia dini. Rofiah et al. (2025) menekankan bahwa pembelajaran terbimbing yang diakhiri

dengan sesi berbagi antar siswa dapat meningkatkan retensi pengetahuan secara signifikan karena adanya keterlibatan emosional dalam interaksi tersebut. Sebagai penutup, hasil uji statistik *Wilcoxon* dengan nilai Z hitung -3,18 memberikan validasi kuat bahwa model GIVS secara nyata memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Peningkatan ini bersifat menyeluruh, mencakup seluruh subjek penelitian tanpa terkecuali, yang menunjukkan bahwa model ini sangat inklusif bagi berbagai tingkat perkembangan anak. Oleh karena itu, penerapan model GIVS dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi para pendidik PAUD untuk mencapai target pembelajaran secara lebih optimal dan menyenangkan.

Sebagai penutup, hasil uji statistik *Wilcoxon* dengan nilai Z hitung -3,18 memberikan validasi kuat bahwa model GIVS secara nyata memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Peningkatan ini bersifat menyeluruh, mencakup seluruh subjek penelitian tanpa terkecuali, yang menunjukkan bahwa model ini sangat inklusif bagi berbagai tingkat perkembangan anak. Oleh

karena itu, penerapan model GIVS dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi para pendidik PAUD untuk mencapai target pembelajaran secara lebih optimal dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Guided Interactive Visual Sharing (GIVS) yang meliputi Guided Learning, penggunaan *amplop puzzle*, *Picture and Picture*, serta *Share Your Information* efektif meningkatkan pemahaman dan partisipasi anak pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penerapan model ini mampu mendorong anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mempermudah anak dalam memahami materi tentang anggota tubuh dan fungsinya, serta meningkatkan keberanian anak dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, penggunaan media visual dan aktivitas manipulatif dalam model GIVS turut mendukung perkembangan kemampuan berpikir dan komunikasi anak secara lebih optimal. Dengan demikian, model

pembelajaran GIVS dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD, khususnya dalam mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman konsep anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abaidata, Raihan, Elva M. Sumirat, Putri Thalib, Ribby Aulia Salsabila, Siti Alizah, A. Sua, Riyanti Latama, Ardia Regita Datunsolang, Siti Afrianti S. Labedik, Andini Jois, Sri Yulita, Nurul Fazrun Dadu, and Nur Hasana J. 2026. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini Karena Dapat Merangsang Berbagai Aspek Perkembangan , Terutama Kognitif . Puzzle Penting Dalam Perkembangan Kognitif Mereka . Memecahkan Masalah Melibatkan Kemampuan." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Kewarganegaraan* 3(1).
- Alika K, Hestia, Handriani J.H, Lisa Savatri Nataleni, Salini Salini, Selvia Veronika, and Wirastiani Binti Yusup. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Marina Permai." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(4):9. doi:10.47134/paud.v2i4.1803.
- Amini, Siti, Asri Nur Firmawati, and

- Nurul Khotimah. 2023. "Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini Dalam Memecahkan Masalah Melalui Permainan Puzzle." *Journal of Education Research* 4(2):778–84. doi:10.37985/jer.v4i2.266.
- Anggrian, Mezzandi, and Isep Muhamad Saefurahman. 2025. "Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di PAUD." *Recqa* 2(1):1–11. doi:10.64724/y20wk478.
- Arfani, Mulia. 2024. "Implikasi Pembelajaran Non Formal Terhadap Peningkatan Pemahaman Pendidikan Agama Islam Di Lembaga Pendidikan." *Islamic Education Review* 1(1):38–59.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10(3):619. doi:10.32884/ideas.v10i3.1640.
- Kemala, Ratu. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di PAUD." *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1):8–13. doi:10.62070/thufuli.v1i1.17.
- Lestari, Putu Indah, and Elizabeth Prima. 2025. "Konsep Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini." *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)* 7:875–80. doi:10.36002/snts.v7i.3699.
- Lisa Nur Maulidia, Anastasia Dewi Anggraeni, Eko, Nur Hikmah Wulandari, Mike Nurmalia Sari, Marlina, Musa'adatul Muhamad Abu Sobirin, Deni Melyati, Jarudin, Uswatun Fithriyah, Siti Nurul Hidayah, Siwi Utaminingsy, Nadyra Dara Budiman Hasanah, Hartaba, Adrianus Nasar, Wilfrida Mayasti Obina Rusmiati, Andi Kaharuddin, and Helda Jolanda Pentury. 2025. *Strategi Pembelajaran Aktif Dan Kreatif*. edited by Sarwandi. Medan: PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Oktiawanti, Lesi, Syaefuddin Syaefuddin, and Lilis Karwati. 2017. "Itgdm Pelatihan Penerapan Metode Beyond Centers And Circle Time Berbasis Pesantren Bagi Tutor Paud Di Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya." *Jurnal Pengabdian Siliwangi* 2(2):121–25. doi:10.37058/jspmm.v2i2.110.
- Putri, Aini Wira Dharma, and Enik Setiyawati. 2023. "The Effect of Picture and Picture Interactive Model to Increase Student's Learning Motivation in Elementary Science Learning." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(3):1097–1108. doi:10.51276/edu.v4i3.518.
- Revaini, Antin, and Evriyeni Jusmadi. 2025. "Improving Language Skills Through Picture Puzzle Method (PTK at PAUD Mandiri Sejahtera 2

Seluma Regency).” *Early Child Research and Practice - ECRP* 6(1):91–96.

Rofiah, Rifka Taufiqur, Miftah Kusuma Dewi, Farida Nur Azizah, Miftachus Sholikhah, Riana Rahayu, and Anik Indramawan. 2025. “Workshop Penggunaan Aplikasi Marbel Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengenal Budaya Indonesia Kepada Anak Usia Dini.” *Sciences Du Nord Community Service* 2(02):86–107.

Salma, Alma Sakinatu, Yayan Carlian, and Ani Yanti Ginanjar. 2025. “Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* 5(2):117–28.

Sugiarti, Dini, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Hesti Wulandari, and Naghm Zakarneh. 2025. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13(2):832–42.