

---

---

## Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Model *Direct Instruction, Numbered Head Together* dan Media Puzzle

Indah Kartikasari Kusma\* dan Ratna Purwanti

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

\*[indahkartikasarikusma@gmail.com](mailto:indahkartikasarikusma@gmail.com)

### ABSTRACT

The problem in this study is that the results of the cognitive development of children in group B1 in recognizing number symbols are still not well developed. This study aimed to describe teacher and children's activities, and analyze the results of developing children's abilities to recognize number symbols through *Direct Instruction, Numbered Head Together*, and puzzle media models. This research approach uses a qualitative type of classroom action research, the research setting is in Group B1 TK Negeri Pembina West Banjarmasin, totaling 8 children. The research was carried out in 3 meetings, with the results at the end of the meeting increasing teacher activity with a score of 31, with very good criteria. Children's activities get a percentage of 100% very active criteria. And the results of cognitive development reached 100% of children who succeeded by getting very well-developed criteria (BSB). Suggestions for principals, teachers and other researchers can be used as input, information and an alternative to improve cognitive development in children.

**Keywords:** Cognitive, *Direct Instruction, Numbered Head Together, Puzzle Media, Recognizing Number Symbols*

### ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil perkembangan kognitif anak pada kelompok B1 dalam mengenal lambang bilangan masih belum berkembang dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dan menganalisis hasil pengembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui model *Direct Instruction, Numbered Head Together*, dan Media puzzle. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, setting penelitian pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Barat yang berjumlah 8 orang anak. Penelitian dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan hasil di akhir pertemuannya meningkatkan aktivitas guru dengan skor 31 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak memperoleh persentase 100% kriteria sangat aktif. Dan hasil perkembangan kognitif mencapai 100% anak yang berhasil dengan mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Saran bagi kepala sekolah, guru dan peneliti lain dapat dijadikan sebagai masukan, informasi dan salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

**Kata Kunci:** Kognitif; *Direct Instruction; Mengenal Lambang Bilangan; Media Puzzle, Numbered Head Together*

### How to cite:

Kusma, I. K., & Purwanti, R. (2022). Mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui model *direct instruction, numbered head together* dan media puzzle. *Gawi: Journal of Action Research*, 2(2), 54-62.



## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0–6 atau 8 tahun yang sedang mengalami proses perkembangan yang cepat, mendasar, dan unik untuk kehidupan selanjutnya ([Utomo & Ismail, 2019](#)). Jika stimulasi dilakukan secara tepat dan konsisten, perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal ([Munastiwi & Wulandari, 2021](#)). Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, agar potensi mereka dapat berkembang secara maksimal.

Pendidikan pada anak usia dini menekankan pada pengembangan motorik, kecerdasan, sosial-emosional, serta kemampuan berkomunikasi, yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak ([Hasida, 2014](#); [Afifah & Hermawan, 2022](#)). Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat dijelaskan sebagai perubahan psikologis yang mempengaruhi kemampuan berpikir pada anak usia dini. Melalui kemampuan berpikir, anak usia dini dapat mengeksplorasi diri, orang lain, hewan dan tumbuhan, dan berbagai hal yang ada di sekitarnya, sehingga dapat mempelajari berbagai hal. ([Wiyani, 2014](#)).

Salah satu kemampuan kognitif pada anak usia Taman kanak-kanak adalah mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan harus dikembangkan sebagai dasar keterampilan matematika anak ([Tanjung & Efastri, 2019](#)). Pentingnya pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, salah satunya dapat belajar mengenal barisan bilangan dan memahami konsep bilangan dengan baik, sehingga dapat digunakan pada anak.

Kenyataan di lapangan menunjukkan masih belum berkembang optimal, masih kurang atau masih belum tercapai secara maksimal anak dalam mengenal lambang bilangan. Bahwa dari 8 orang anak yang ada dikelompok B1, 2 orang yang mencapai persentasi 25% atau yang sudah berkembang sangat baik (BSB), 2 orang mencapai persentasi 25% atau yang sudah berkembang sesuai dengan harapan (BSH), 4 orang mencapai persentasi 50% atau yang mulai berkembang (MB).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin, terdapat masih ada anak yang belum memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik. Hanya sebagian anak saja yang sudah mampu dalam mengenal lambang bilangan, hal tersebut berarti anak belumlterstimulasi dengan maksimal. Anakl mampu melafalkan bilangan 1-10 secara urut dan benar, namun ketika dilakukan secara acak anak masih kesusahan saat menjawab. Anak belum lancar membedakan bentuk dari lambang bilangan dengan baik. Seperti masih tertukar menyebutkannya atau saat menuliskannya juga dan ketika menjodohkan dengan benda, masih ada anak yang keliru. Masih terlihat bingung dan belum bisa mengingat dengan baik. Pada proses pembelajaran guru masih cenderung monoton, kurang menarik dan pembelajaran menggunakan media abstrak. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak seperti menggunakan lembar kerja, atau buku tulis, atau kertas bergambar. Anak kurang terlibat didalam kegiatan pembelajaran dan kurang berkesempatan menggunakan benda-benda konkrit ketika belajar tentang lambang bilangan. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran ataupun permainan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Apabila masalah tersebut dibiarkan atau tidak ditangani maka akan berdampak pada perkembangan kognitif anak dalam hal mengenal lambing bilangan. Diperlukan pendekatan dan insentif yang tepat dan menarik untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan. Salah satunya adalah bermain. Seperti yang kita ketahui anak usia dini lekat dengan sebuah kalimat “belajar sambil bermain” atau “bermain seraya belajar”. Dengan bermain dapat menumbuhkan kesenangan anak terhadap belajar dan anak dapat

memperkaya atau memperluas pengalaman bermain yang bermakna ([Susanto, 2017](#)). Menurut Piaget, anak-anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan benda-benda di sekitarnya. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan objek. Permainan memiliki kemampuan menggunakan indera seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengar untuk mempelajari sifat-sifat benda. ([Fadlillah, 2017](#)).

Sejalannya dengan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang digunakan. Menurut [Isrok'atun & Rosmala \(2018\)](#) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah model desain pembelajaran yang secara sistematis menggambarkan instruksi langkah demi langkah untuk membantu siswa membangun pola pikir, ide, dan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut [Octavia \(2020\)](#) Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi baik, menarik, mudah dipahami, dan dilakukan dalam urutan yang jelas. Dengan model pembelajaran yang tepat dan cocok dan menciptakan suasana yang menyenangkan, guru tentunya akan lebih mudah menstimulasi atau membimbing anak untuk mendapatkan hasil atau tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka dicarilah solusi yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan metode atau model yang sesuai agar dapat mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang dikaji pada penelitian ini, solusi yang didapat adalah dengan menggunakan, kombinasi Model *Direct Instruction* dan Model *Numbered Head Together* dan Media *Puzzle*. Harapan peneliti menggunakan kombinasi model dan media pembelajaran ini pada kemampuan kognitif terutama dalam mengenal lambang bilangan akan lebih menyenangkan, efektif, dan berkembang dengan baik juga dapat mengoptimalkan anak dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Instruksi langsung atau *direct instruction* digunakan oleh peneliti untuk merujuk pada model pengajaran di mana seorang guru menjelaskan konsep dan keterampilan kepada sekelompok siswa dan menguji keterampilan siswa melalui latihan yang diarahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran terpenuhi. terstruktur oleh guru. ([Hunaepi et al., 2014](#)).

Menurut [Sari et al. \(2022\)](#) media *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa permainan membongkar pasang atau merangkai kotak-kotak atau potongan gambar sehingga membentuk sebuah pola gambar utuh. Media *puzzle* dalam proses pembelajaran yang melibatkan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak atau benda nyata. Tujuan penelitian ini adalah terdapat peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas anak, dan peningkatan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan melalui Model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together* dan Media *Puzzle* Pada Kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Barat.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan pendapat [Arikunto et al. \(2014\)](#), tahapan dalam PTK meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang dilakukan secara siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dari kelompok B1 di TK Negeri Pembina Banjarmasin Barat, yang berjumlah 8 anak, terdiri atas 5 anak perempuan dan 3 anak laki-laki.

Keberhasilan dan keefektifan dari tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini diukur berdasarkan tiga indikator utama: (1) Aktivitas guru dalam pembelajaran harus mencapai skor antara 26–32 yang dikategorikan sangat baik; (2) Aktivitas anak, yang dilihat dari partisipasi individu dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan mencapai skor

antara 17–20 atau presentase keberhasilan antara 82%–100%; dan (3) Perkembangan kemampuan anak secara klasikal dikatakan berhasil apabila minimal 82% anak menunjukkan kriteria “berkembang sangat baik”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini guru menggunakan kombinasi model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together*, dan *Media Puzzle* untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Aktivitas guru tertera pada Tabel 1.

Tabel 1 Aktivitas Guru

| Pertemuan | Skor | Kriteria    |
|-----------|------|-------------|
| 1         | 20   | Baik        |
| 2         | 25   | Baik        |
| 3         | 31   | Sangat Baik |

Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari pertemuan I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan ini terjadi karena guru selalu melakukan perbaikan atau refleksi disetiap pertemuan. Peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru sejalan juga dengan peningkatan pada aktivitas anak dalam mengenal lambang bilangan. Hasil aktivitas anak tertera pada Tabel 2.

Tabel 2 Aktivitas Anak

| Pertemuan | Skor | Kriteria     |
|-----------|------|--------------|
| 1         | 50%  | Cukup Aktif  |
| 2         | 63%  | Aktif        |
| 3         | 100% | Sangat Aktif |

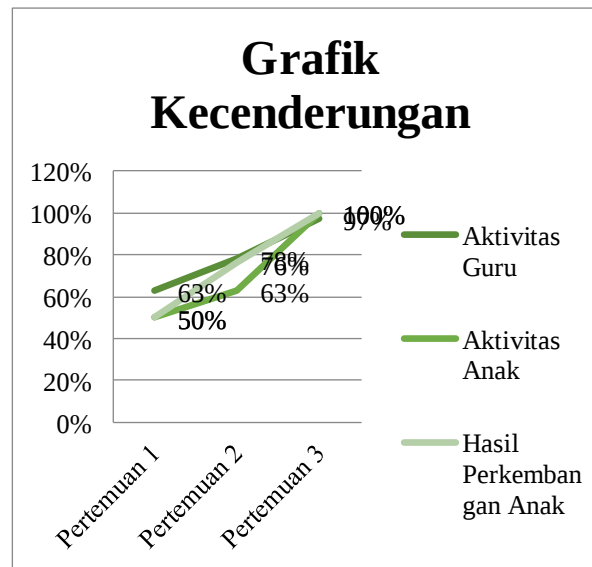
Tabel 2 mengindikasikan aktivitas anak meningkat pada setiap pertemuan. Pada setiap pertemuan terdapat kecenderungan aktivitas anak dalam kategori aktif rendah dan sedang mengalami penurunan, dan pada setiap pertemuan aktivitas anak mencapai kategori aktif dan sangat aktif yang merupakan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Seiring aktivitas guru dan aktivitas anak yang selalu meningkat pada setiap pertemuannya, ini memberikan dampak positif terhadap hasil perkembangan anak yang juga selalu meningkat pada pertemuan 1,2, dan 3. Hasilnya tertera pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Perkembangan Anak

| Pertemuan | Skor | Kriteria     |
|-----------|------|--------------|
| 1         | 50%  | Cukup Aktif  |
| 2         | 76%  | Aktif        |
| 3         | 100% | Sangat Aktif |

Gambar 3 memperlihatkan kecenderungan peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak dan Hasil capaian perkembangan kemampuan kognitif anak pada pertemuan I, II dan III. Gambar 1 menunjukkan bahwa semua aktivitas seperti aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan cenderung mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada grafik aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak meningkat pada setiap pertemuan. Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan antara ketiga aspek tersebut, dan dari grafik di atas juga dapat disimpulkan bahwa semakin baik aktivitas guru dalam proses pembelajaran maka semakin tinggi pula aktivitas anak dalam mengontrol proses pembelajaran. Dengan merasakan peningkatan aktivitas anak dalam kegiatan belajar, maka hasil perkembangan anak meningkat atau meningkat.



Gambar 1 Kecenderungan P1, P2, dan P3

Pada aktivitas guru pertemuan pertama mendapatkan skor aktivitas perolehan 20 dengan persentase 63% kategori aktivitas baik dan pertemuan kedua mendapatkan skor perolehan 25 dengan persentase 78% kategori baik, dan pada pertemuan ketiga mendapatkan skor perolehan 31 dengan persentase 97% kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru terus mengalami peningkatan dan berhasil mencapai kriteria “Sangat Baik”.

Terjadinya peningkatan aktivitas guru ini dipengaruhi adanya refleksi atau perbaikan pada setiap pertemuan yang telah dilakukan, hal ini tidak lepas dari model ataupun metode pembelajaran yang guru terapkan serta media pendukung, sebagaimana dengan tugas seorang guru, guru membimbing anak dengan sabar, memotivasi anak, mengelola kelas dengan baik dan kondusif dan suasana kelas yang menyenangkan serta mempunyai perencanaan dan dapat mengkoordinir semua anak untuk mengikuti langkah-langkah yang direncanakan guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat [Nurani \(2019\)](#) bahwa guru merupakan perencana pengajaran. Sebelum mengajar, persiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, bagaimana cara penyampaiannya dan media apa yang ingin digunakan. Maka, guru haruslah seorang yang ahli menguasai dan tertarik pada bidangnya masing-masing. Setiap guru harus mahir dalam menjelaskan kepada peserta didik sesuai materi atau topik dipelajari anak didiknya. Juga menurut [Mariyana et al. \(2013\)](#) sebagai unsur yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan anak, guru harus mengetahui dengan benar dan efektif tugas dan tugas yang harus dikuasai dalam pengelolaan lingkungan belajar yang tersedia di lingkungan sekolah.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif serta selalu berupaya untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut [Suriansyah & Aslamiah \(2011\)](#) guru TK memiliki peran dan strategi penting dalam mengembangkan tingkat perkembangan anak TK dalam mengoptimalkan proses perkembangan ke arah yang tepat dan sesuai. Untuk itu, guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran di TK hanya dengan satu atau dua metode atau strategi saja, tetapi harus kreatif mengubah strategi kegiatan pembelajaran.

Banyak model pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh pendidik untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam belajar. [Shoimin \(2017\)](#) mengatakan

mengembangkan model pembelajaran tergantung pada karakteristik suatu mata pelajaran maupun materi pelajaran, sehingga tidak ada model yang dianggap paling baik, karena model pembelajaran tergantung situasi dan kondisi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

[Trianto \(2017\)](#) membuktikan bahwa metode pengajaran yang baik adalah kunci dan prasyarat untuk belajar siswa yang baik. Salah satu parameter belajar siswa yang baik adalah siswa mengetahui apa yang perlu dipelajarinya agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Selain kegiatan yang diarahkan untuk perkembangan dengan kegiatan bermain sambil belajar menjadikan suatu proses belajar itu lebih merangsang ingatan jangka panjang anak. Peran dan aktivitas guru dalam pendidikan sangat penting, efektivitas dan efisiensi pengajaran individu di sekolah sangat tergantung pada peran guru. Guru harus selalu berusaha menciptakan atau memfasilitasi lingkungan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat dipahami bahwa guru memerlukan strategi yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran yaitu dengan terlebih dahulu harus menentukan bahan belajar, media yang mendukung, dan kegiatan yang akan dilakukan. Salah satunya dengan menggunakan model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together* dan *Media puzzle*. Model ini memudahkan anak dalam memahami instruksi yang diberikan oleh guru, yaitu dengan dicontohkan atau diperagakan oleh guru terlebih dahulu sehingga anak mendapatkan suatu kesempatan mengeksplorasi dirinya dengan melakukan secara langsung. Dengan menggunakan kombinasi dua model dan menggunakan media tersebut dapat memberikan suasana belajar yang menarik perhatian dan menyenangkan anak untuk menyerap pembelajaran yang dilaksanakan juga mampu meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pada penelitian ini pada pertemuan I mendapat skor 20 dengan kategori baik dan pada akhir pertemuan III menjadi skor 31 dengan kategori sangat baik artinya lebih mengalami kemajuan dibandingkan dengan sebelumnya. Aktivitas guru yang semakin meningkat saat melaksanakan pembelajaran berhubungan dengan ketepatan memilih model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together*, dan *Media puzzle*.

Aktivitas anak pada pertemuan I, II dan III dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kombinasi model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together* dan *Media Puzzle*, pada pertemuan I anak memperoleh persentase 50% dengan kriteria cukup aktif. dan pada pertemuan III peningkatan aktivitas anak terjadi sesuai dengan yang diharapkan dengan memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat aktif. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak selalu mengalami peningkatan. Aktivitas anak meningkat disetiap pertemuannya dan berhasil mencapai indikator keberhasilan yakni dengan skor 17-20 atau dengan persentase 82%-100% anak mencapai kriteria Sangat Aktif.

Meningkatnya aktivitas anak ini tidak luput dari pemilihan strategi pembelajaran yang tepat yang dilakukan guru untuk memancing para anak agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran seperti halnya dengan model pembelajaran. Menurut [Setyosari \(2017\)](#) model pembelajaran efektif ialah mencakup kualitas pembelajaran, tingkat pembelajaran yang memadai. Kualitas pembelajaran mengarah pada aktivitas yang dirancang, tindakan yang dilakukan guru terhadap proses pembelajaran serta media yang digunakan.

Metode pengajaran yang tepat untuk taman kanak-kanak atau anak usia dini adalah berpusat pada anak. Metode ini aktif secara fisik dan mental dan memberikan banyak kesempatan untuk kreativitas. Anak ingin mencoba dan mempelajari hal-hal baru. Sangat sesuai dengan karakteristik dan hakikat anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Begitu pula menurut [Erfayliana \(2016\)](#) kegiatan belajar anak usia

dini adalah dilakukan dalam konteks bermain sambil belajar. Maka dari itu, dalam proses kegiatan belajar mengajar hendaknya dilakukan sambil bermain. Bermain merupakan sebuah hal yang sangat disukai anak dan membuat pembelajaran jadi menyenangkan. Piaget memaparkan bahwa melalui bermain, pengalaman konkret maupun melakukan percobaan, anak mendapatkan pengalaman belajarnya ([Nurani, 2019](#)).

Kombinasi model pembelajaran dan penggunaan media yang menarik yang digunakan oleh guru pada penelitian ini terbukti mampu memaksimalkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan kombinasi model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together*, dan *Media Puzzle* anak dapat melihat urutan dan cara secara bertahap dan mendapat kesempatan untuk melakukannya sendiri, menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermain yang merupakan salah satu cara memotivasi anak yang paling efektif dengan penggunaan media yang menarik juga dapat membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah bosan Ketika proses pembelajaran.

[Yusuf \(2014\)](#) mengatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa dimana anak-anak masih aktif dan penuh energi dan semangat. Mereka mudah tertarik pada semua yang mereka lihat, mereka sangat tertarik pada sesuatu. Karakteristik yang kuat seperti itu membuat mereka sadar akan hal-hal di sekitar mereka. Pada dasarnya, anak memiliki kemampuan untuk merancang dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sehingga visibilitas langsung ke dalam proses pembelajaran sangat penting.

Pengembangan kognitif anak pada pertemuan III sebanyak 38% anak dengan kriteria (BSH) dan sebanyak 63% orang anak dengan kriteria (BSB). Terjadi peningkatan pada pertemuan III sebanyak 100% anak dengan kriteria  $\geq$ (BSH) dan  $\geq$ (BSB) dengan jumlah 8 orang anak. Dengan adanya hasil pada pertemuan III tersebut maka hal ini berarti hasil perkembangan kognitif anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 82\%$ .

Peningkatan capaian perkembangan kemampuan anak tidak lepas dari peran guru. Penggunaan model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together* (NHT), dan media *puzzle* terbukti efektif dalam memicu keterlibatan anak yang lebih aktif dalam proses belajar yang berpusat pada anak. Model NHT berbantu media *puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa ([Kurnia, et al., 2019](#)). Selain itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami cerita dongeng ([Ardyaningsih et al., 2021](#)). Selama kegiatan, guru memberikan bimbingan, bantuan, dan arahan, sehingga hasil perkembangan anak berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat [Nurani \(2019\)](#) bahwa pembelajaran yang aktif dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada anak dan membiarkannya berpikir atau bertanya sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi dari pemikirannya sendiri. Strategi pembelajaran aktif ini memberi banyak kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam rangka membangun pengetahuan dan pengalaman baru ([Aziz, 2015](#)).

Hasil capaian perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dikatakan berhasil dengan sangat baik karena indikator yang dikembangkan dalam perkembangan kognitif melalui kegiatan menyusun *puzzle* telah tercapai. Tercapainya indikator dalam mengenal lambang bilangan karena anak mampu mengenal konsep lambang bilangan 1-10, anak mampu menyusun kancing sesuai konsep lambang bilangan. anak mampu menyusun *puzzle* sesuai dengan konsep lambang bilangan.

Keberhasilan dalam meningkatkan hasil pembelajaran anak juga tidak luput dari peran belajar proses yang dilakukan guru dalam setiap pertemuan. [Trianto \(2017\)](#) Pembelajaran ekspresif dapat diartikan sebagai usaha sadar guru untuk mengajar siswa atau interaksi langsung siswa dengan sumber belajar lain yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut ([Syafi'i et al., 2018](#)) hasil perkembangan adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah belajar. Kemampuan tersebut meliputi

aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diamati melalui kegiatan penilaian yang tujuannya untuk memperoleh bukti tingkat kemampuan anak dalam mencapai tujuan belajar. Setiap aspek yang diamati dan pengembangan yang dilakukan, akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan yang diharapkan dengan menggunakan kegiatan dan model ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Hal ini juga diperkuat oleh [Putra & Taufina \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif guru dalam memfasilitasi siswa belajar secara bermakna. Guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta menerapkan strategi yang dapat mendorong siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Keterlibatan guru tidak hanya dalam mengajar tetapi juga dalam mengevaluasi, merefleksi, dan memperbaiki proses pembelajaran menjadi faktor kunci dalam keberhasilan hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada anak kelompok B1 menggunakan kombinasi model *Direct Instruction*, *Numbered Head Together* dan Media *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat disimpulkan (1) Aktivitas guru mencapai kriteria “Sangat Baik”. (2) Aktivitas anak menunjukkan peningkatan dengan kategori “Sangat Aktif”. (3) Hasil perkembangan kemampuan kognitif anak mencapai kriteria “Berkembang Sangat Baik (BSB)”. Saran bagi kepala sekolah, guru dan peneliti lain dapat dijadikan sebagai informasi, masukan ataupun salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardyaningsih, F., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 45–52.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aziz, S. (2015). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 15–22.
- Erfaylana, Y. (2016). Yudesta-bermain perkembangan anak. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158.
- Fadlillah, M. (2017). *Psikologi pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasida, R. (2014). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). Model pembelajaran langsung teori dan praktik. *Duta Pustaka Ilmu*.
- Isrok’atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo. (2019). Keefektifan model pembelajaran number head together (nht) berbantu media puzzle terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Mariyana, R., Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2013). *Pengelolaan lingkungan belajar*. Kencana.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif baru konsep dasar pendidikan anak usia dini edisi revisi*. Campustaka.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Putra, R. A., & Taufina. (2021). Peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan saintifik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1534–1542. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1004>

- Sari, N. I., Aisyah, S., & Azhari, D. (2022). *Ragam media pembelajaran di sd/mi untuk pembelajaran ppkn*. Literasi Nusantara.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–13.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tanjung, N., & Efastri, S. M. (2019). *Upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain puzzle jam anak usia 4-5 tahun di paud generasi bangsa pekanbaru*. 13–24.
- Trianto. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Kencana.
- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan tradisional media stimulasi & intervensi AUBK*.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi perkembangan anak usia dini: Panduan orang tua dan pendidik paud dalam memahami serta mendidik anak usia dini*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT Remaja Rosdakarya.