

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK, WARNA DAN
UKURAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA
PUZZLE SHAPE PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Dian Ekayuti Iryanti

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: dianekayuti22@gmail.com

Maimunah

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: maimunah@ulm.ac.id

Abstrak

Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan adalah kurang berkembangnya kognitif anak dalam mengenal dalam mengenal bentuk, warna, dan ukuran dikarenakan pembelajaran bersifat satu arah dan abstrak, kurang bermakna dan kurang menarik. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk warna dan ukuran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Puzzle Shape*. Dengan pendekatan menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan empat kali pertemuan. Setting penelitian ialah 12 orang anak kelompok A2 TK Idhata II Banjarmasin. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi serta penilaian aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang dipaparkan dalam tabel dan grafik disajikan beserta indikator keberhasilan perkembangan yang ditetapkan. Hasil penelitian terlihat bahwa aktivitas guru pertemuan 1-4 terjadi peningkatan dari skor 23 menjadi 37 dengan kategori Sangat Baik. Pada aktivitas anak pertemuan 1-4 meningkat dari 25% menjadi 100% pada kategori Seluruh Anak Aktif. Dan capaian perkembangan anak mengalami peningkatan dari 33% menjadi 100%. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran.

Kata Kunci: Kognitif, Mengenal Bentuk, Warna dan Ukuran, Model *Problem Based Learning*, Media *Puzzle Shape*.

Abstract

In this study, the problem is the lack of cognitive development of children in recognizing shapes, colors, and sizes because learning is one-way and abstract, learning is less meaningful and less interesting. The purpose of the study was to describe teacher activities, analyze children's activities and the results of children's cognitive development in recognizing color and size shapes using Problem Based Learning models and Puzzle Shape media. With an approach using qualitative research with the type of Classroom Action Research (PTK), four meetings were conducted. The setting of the study was 12 children of group A2 TK Idhata II Banjarmasin. Data collection using observation techniques and assessment of teacher activities, children's activities, and children's cognitive development outcomes. Data analysis using qualitative descriptive techniques presented in tables and graphs is presented along with established development success indicators. The results showed that the activity of teachers meeting 1-4 increased from a score of 23 to 37 with the Very Good category. In children's activities, meetings 1-4 increased from 25% to 100% in the All Active Children category. And

children's development achievements have increased from 33% to 100%. The results of this study can be used as an alternative in the selection of learning models.

Keywords: *Cognitive, Recognizing Shapes, Colors and Sizes, Problem Based Learning Models, Puzzle Shape Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah dimana anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungannya, dengan cara mengamati, mencontoh dan melakukan percobaan secara langsung serta melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak sebagai upaya pengasuhan dan pendidikan anak (Dewi, 2019).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pemberian rangsangan dan stimulasi yang dilakukan kepada anak baru lahir sampai dengan usia enam tahun dengan cara memberi rangsangan pendidikan guna membantu perkembangan dan pertumbuhan anak, baik jasmani dan rohani agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Aspek perkembangan anak usia dini yang sangat berperan penting yakni aspek perkembangan kognitif karena kognitif berhubungan berpikir, dimana berpikir dapat menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Aspek kognitif juga sangat diperlukan bagi kehidupan anak nantinya hingga ia beranjak dewasa (Mutiara & Rahminawati, 2022).

Aspek kemampuan kognitif termasuk salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yang dimana segala proses psikologi berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Paramita et al., 2019).

Ruang lingkup pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif lebih dari sekedar mengenal angka, mengenal

huruf, mengurutkan pola besar dan kecil. Akan tetapi juga mengajarkan anak-anak dalam mengenali sebab dan akibat peristiwa alam di lingkungannya, mengajarkan anak untuk aktif dan kreatif dalam menyelidiki suatu peristiwa dan peristiwa yang ditemui merupakan pengetahuan yang juga harus disampaikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan tersebut harus dapat dimiliki anak yang kelak dapat memberikan manfaat sebagai pengetahuan dasar mereka dalam mengenali objek (ciri, warna, pola, bentuk, tekstur) dan peristiwa alam di lingkungan sekitar anak (Paramita et al., 2019). Ciri-ciri perilaku kognitif adalah berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir terperinci (elaborasi) (Hijriati, 2017).

Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 menyatakan bahwa kompetensi dasar untuk aspek kognitif salah satunya yaitu mengenali benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran, sifat, pola, tekstur, fungsi, suara, dan cirinya). Seperti yang tercantum pada Permendikbud Nomor 58 Tahun 2009 mengungkapkan bahwa salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola.

Menurut paparan diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan terhadap anak sejak lahir sampai usia enam tahun dengan menciptakan suasana dan lingkungan di mana anak melakukan pengamatan untuk memperoleh informasi dan pengalaman melalui pengamatan langsung, peniruan dan percobaan serta mengerahkan sepenuhnya potensi dan kecerdasan anak untuk membantu tumbuh kembangnya, baik fisik maupun mental sehingga mereka siap

untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Seluruh perkembangan yang termasuk dalam semua aspek perkembangan diantaranya ialah aspek kognitif salah satunya yaitu mengenali benda yang ada disekeliling anak (nama, bentuk, warna, ukuran, tekstur, suara, sifat, fungsi, pola, dan cirinya).

Kenyataan yang terjadi pada Kelompok A2 TK Idhata II Banjarmasin bahwa kemampuan mengenal bentuk warna dan ukuran pada anak masih belum berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dikelas, yaitu masih rendahnya kemampuan sehingga belum berkembang dengan baik, cuma ada sedikit anak yang bisa menjawab pertanyaan ketika ditanya mengenai bentuk, warna dan ukuran dan masih perlu bimbingan dalam hal mengenali bentuk, warna dan ukuran.

Berdasarkan jumlah seluruh anak kelompok A2 TK Idhata II Banjarmasin yaitu 12 anak dengan 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, hanya 5 (42%) anak berkategori Belum Berkembang (BB), 3 (25%) anak berkategori Mulai Berkembang (MB). Dan terdapat 3 (25%) anak dengan kategory Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 (8%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penyebab terjadinya permasalahan tersebut terjadi salah satu nya karena pembelajaran yang dilakukan satu arah, dalam hal ini lebih banyak guru yang menjelaskan hingga anak menjadi kurang aktif saat pembelajaran, pembelajaran kurang bermakna, ketika proses pembelajaran masih ada anak yang bermain dengan temannya, asik sendiri sehingga ketika melakukan tanya jawab anak masih dibimbing gurunya dalam menjawab pertanyaan, pembelajaran bersifat abstrak sehingga hasil belajar tidak seperti yang diharapkan, dan pembelajarankurang menarik.

Jika permasalahan itu tidak segera diselesaikan, akan menimbulkan permasalahan pada pada rendahnya kemampuan mengenali bentuk, warna dan ukuran pada anak. Anak usia dini akan kesulitan dalam mengenali bentuk, warna dan ukuran yang berada disekitarnya. Solusi untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada usia 4-5 tahun adalah menggunakan model *problem based learning* dan media *puzzle shape*.

Model pembelajaran *problem based learning* dalah model pembelajaran yang identik dengan munculnya masalah yang sebagai bahan untuk anak belajar berpikir kritis dan memecahkan permasalahan menggunakan keterampilan yang dimilikinya untuk mendapatkan informasi (Setyo et al., 2020). Model pembelajaran *problem based learning* mempersiapkan anak untuk berbagai pengalaman belajar dengan mempraktikkan pemecahan masalah melalui berbagai teknik dan media pendukung (Poerwati et al., 2021).

Dengan menggunakan model ada beberapa kelebihan yang akan didapatkan sebagaimana yang dikatakan oleh Vitasari (Nur & Masita, 2022) yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak dalam menyelesaikan permasalahan, membiasakan anak dengan menyelesaikan masalah, serta mengembagkan motivasi, keberanian, rasa percaya diri, dan semangat anak dalam proses pembelajaran agar anak dapat menyerap materi dengan baik dan mendorong kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

Media adalah tempat menyimpan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh sumber untuk penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan pengajaran atau pelajaran dan tujuannya adalah untuk mewujudkan proses pembelajaran

(Kustandi & Darmawan, 2020). Melalui penggunaan media pembelajaran yang benar maka meningkatkan perhatian anak pada materi yang akan dipelajari, anak menjadi termotivasi dan dapat lebih konsentrasi dan memahami materi pembelajaran (Istiqlal, 2018). *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan menebak, mencocokkan dan mencari dengan tujuan memecahkan masalah tertentu (Bintang & Awangga, 2022). Sedangkan *Shape* diambil dari bahasa Inggris yang berarti bentuk. Bentuk ini mengacu pada bentuk bangun datar dalam geometri.

Media pembelajaran *puzzle shape* adalah sebuah media yang digunakan oleh guru dalam sebagai perantara penyampaian informasi kepada anak yang berbentuk *puzzle* yang berisikan beberapa kepingan *puzzle* berbentuk bangun datar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran. Media *puzzle shape* ini merupakan pengembangan dari media *puzzle* geometri. Media *puzzle shape* ini terbuat dari bahan kardus yang dibuat semenarik mungkin agar anak memiliki minat untuk mempelajarinya. Dan yang pastinya media *puzzle shape* ini aman digunakan oleh anak dan dapat dimainkan kembali.

Media *puzzle* kerap kali digunakan di PAUD dikarenakan nilai pendidikannya. Penggunaan *puzzle* pada anak memberikan anak mengerti konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Pastinya bentuk *puzzle* yang dipakai lebih bervariasi serta memiliki warna yang lebih menonjol. Bentuk dan warna adalah dua hal yang sangat diperhatikan anak-anak saat menyusun teka-teki. Bermain *puzzle* dapat melatih konsentrasi anak karena mereka perlu fokus saat menyusun kepingan-kepingan tersebut (Khatimah, 2017). Dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran di kelas dapat membuat anak untuk berpikir dalam menyelesaikan

masalah yang ada pada *puzzle*, hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Shoimin (Kasri, 2018). Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk warna dan ukuran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Puzzle Shape*.

METODE

Penelitian ini memakai penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK melalui langkah-langkah sebagai berikut perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada penelitian ini faktor-faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran. Metode observasi dilakukan untuk mendapatkan data 12 anak kelompok A2 TK Idhata II. Sementara itu jenis data ialah data kualitatif. Jenis data kualitatif berbentuk data aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan anak pada mengenal bentuk, warna dan ukuran.

Teknik *observasi* digunakan untuk mengumpulkan hasil serta analisis pada tiap pertemuan dengan menggunakan lembar *observasi*. Oleh karena itu, berdasarkan apa yang diperoleh selama penelitian untuk mendapatkan data penelitian, melakukan wawancara berguna untuk menjadikan data agar lebih valid yang diperoleh dalam penelitian pendahuluan, dan pada saat yang sama mengumpulkan dokumentasi untuk mendapatkan hasil data yang tepat.

Indikator keberhasilan anak ialah dimana anak mampu mengenal bentuk, warna dan ukuran menggunakan model *problem based learning* dan media *puzzle shape*. Dikatakan berhasil apabila aktivitas guru mendapatkan perolehan 24-

30 berkriteria Sangat Baik. Secara individual aktivitas anak mendapatkan 14-17 presentase 81% berkategori Aktif dan secara klasikal diperoleh $\geq 82\%$ berkategori Hampir Seluruh Anak Aktif. Hasil perkembangan anak secara individu minimal anak mendapatkan skor 3 berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan secara klasikal mendapatkan perolehan $\geq 80\%$ berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru menjadi peranan utama dalam proses pembelajaran dikelas. Pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran menggunakan model *problem based learning* dan media *puzzle shape*, dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan terasa menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil aktivitas guru pertemuan 1-4 terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Presentase	Kriteria
1	23	57%	Cukup
2	29	72%	Baik
3	30	75%	Baik
4	37	92%	Sangat Baik

Pertemuan 1 aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran memperoleh kriteria Cukup dengan 23 atau presentase 57%. Selanjutnya pertemuan 2 terjadi peningkatan menjadi 29 atau presentase 72% berkategori Baik. Pertemuan 3 juga terjadi peningkatan menjadi 30 atau presentase 75% berkategori Baik. Selanjutnya pertemuan 4 aktivitas guru terjadi peningkatan menjadi 37 atau presentase 92% berkategori Sangat Baik. Hal ini menyatakan bahwa aktivitas guru terjadi peningkatan pada tiap pertemuannya.

Aktivitas anak dari pertemuan 1-4 mendapatkan hasil sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Aktivitas Anak

Pertemuan	Presentase	Kategori
1	25%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	50%	Sebagian Anak Aktif
3	83%	Hampir Seluruh Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

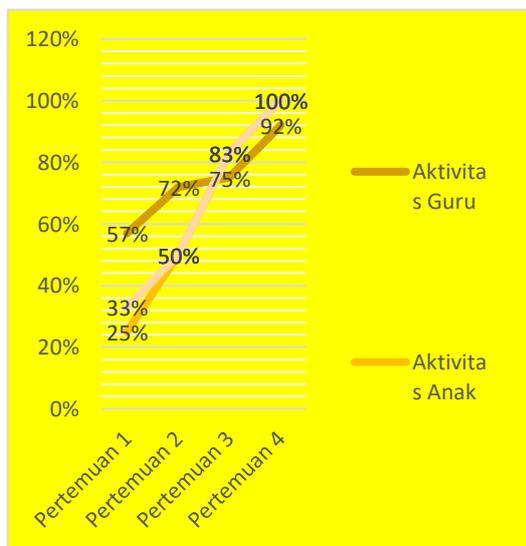
Aktivitas anak terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya, yaitu mencapai presentase 25% dengan kategori Sebagian Kecil Anak Aktif, pertemuan selanjutnya mencapai presentase 50% berkategori Sebagian Anak Aktif, pada pertemuan selanjutnya meningkat memperoleh presentase 83% berkategori Hampir Seluruh Anak Aktif dan pada pertemuan akhir mengalami peningkatan dengan memperoleh presentase 100% berkategori Seluruh Anak Aktif. Jadi, dapat disimpulkan aktivitas anak mengalami peningkatan dan hasil akhir mencapai indikator keberhasilan.

Capaian perkembangan anak dalam mengenal bentuk warna dan ukuran terlihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perkembangan Anak

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	33%	Belum Berkembang (BB)
2	50%	Mulai Berkembang (MB)
3	83%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel diatas capaian perkembangan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran sudah mencapai indikator keberhasilan. Grafik berikut menunjukkan kecenderungan dari ketiga faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Hasil Perkembangan Anak

Berdasarkan grafik tersebut, kesimpulannya dimana pada tiap pertemuan aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak terjadi peningkatan. Aktivitas guru terjadi peningkatan pada tiap pertemuannya. Dikarenakan guru ketika proses pembelajaran selalu membaik dengan melakukan refleksi pembelajaran. Peningkatan aktivitas guru mempengaruhi aktivitas anak dan hasil perkembangan anak yang menyebabkan aktivitas anak dan hasil perkembangan anak juga terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya.

Sehubungan dengan aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenal bentuk, warna dan ukuran dengan penggunaan model *problem based learning* dan media *puzzle shape* terlaksana dengan baik dan mencapai kriteria Sangat Baik. Aktivitas guru terlaksana dengan baik karena guru berusaha untuk merencanakan dan membenahi pelaksanaan pembelajaran pada tiap pertemuannya sehingga pada tiap pertemuan aktivitas guru meningkat menjadi lebih baik. Sejalan dengan

penelitian Salsabila & Novitawati (2021) proses pembelajaran membutuhkan perencanaan agar dapat terealisasi dengan lancar dan bisa mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran yang sudah dilakukan guru berjalan dengan baik karena guru melakukan refleksi pada tiap siklusnya untuk mengetahui kekurangannya, kemudian pada pertemuan berikutnya guru tidak melakukannya dan akan memperoleh hasil yang lebih baik. Guru juga menguasai model pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal (Ramadina & Cinantya, 2022).

Guru adalah mereka yang berhadapan langsung dengan anak-anak, dan peran guru sebagai penyusun atau perancang pelajaran dalam system pendidikan. Sebagai seorang guru perlu memahami dengan benar kurikulum yang berlaku, karakteristik anak, fasilitas dan sumber daya yang ada serta menggunakannya sebagai bagian integral dari penyusunan rencana pengajaran. Dalam pembelajaran kewajiban dan ketekunan sangat penting bagi seorang guru. Guru memiliki peran yaitu mengatur efektifitas dan efisiensi belajar anak disekolah. Selalu berusaha menyediakan atau mewujudkan kondisi yang memungkinkan anak belajar secara aktif atau dengan kesadaran dan kemauan sendiri bergantung pada peran guru (Samiyah & Anggraeni, 2021).

Guru mempunyai peran yang sangat besar dalam keberhasilan pembelajaran anak di sekolah, karena guru memiliki peran untuk membantu anak mencapai tujuan hidup secara optimal dalam perkembangannya. Dalam pembelajaran tugas utama guru yakni menciptakan suasana lingkungan yang sudah direncanakan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku anak. Selain itu guru juga memberikan keringanan bagi seluruh anak saat belajar, agar anak dapat

mengembangkan potensinya secara optimal, profesional dan menyenangkan dengan guru menempatkan dirinya menjadi orang tua yang penyayang, sahabat, sahabat yang mengeluarkan keluh-kesah dan mengutamakan perasaannya, sebagai seseorang yang selalu siap melayani anak sesuai dengan minat, kemampuan dan bakat, sebagai penghubung dengan orang tua anak dengan memberikan beberapa saran pemikirannya serta mampu mendeteksi permasalahan yang dihadapi anak setelah itu menawarkan solusinya, membangun kepercayaan diri, berani dan tanggung jawab, melatih anak untuk berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan proses sosialisasi tepat antara anak dengan individu lain dan lingkungannya, mengambangkan kreativitas dan menjadi penolong saat dibutuhkan (Sopian, 2016).

Seorang guru memerlukan karakteristik sebagai berikut yaitu kesabaran, keadilan, cinta kasih, peduli, keramahan, simpati dengan anak-anak, menciptakan keakraban dengan anak, solidaritas, keharmonisan, terima anak apa adanya dan kebebasan terhadap anak (Cardona & Maimunah, 2022).

Terlaksananya aktivitas guru, aktivitas anak dan mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran dikarena guru sudah menguasai langkah-langkah penggunaan model *problem based learning*, dan media *puzzle shape* yang dijadikan sebagai aspek penilaian pada lembar aktivitas guru. Sejalan dengan penelitian Sugiyanto & Ramang (2021) dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan memakai model *problem based learning* dapat meningkatkan perkembangan anak khususnya pada aspek kognitif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Mu'min & Yultas (2019) dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam

meningkatkan kemampuan kognitif anak berhasil mengalami peningkatan.

Berdasarkan aktivitas anak saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4 terlihat hasil observasi terjadi peningkatan yang terlihat saat pertemuan 1 memperoleh presentase 25% dengan kategori sebagian kecil anak aktif hingga pada pertemuan 4 mengalami peningkatan dengan memperoleh presentase menjadi 100% dengan kategori seluruh anak aktif. Karena memilih model dan media pembelajaran dengan tepat ketika guru mengajar untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak yaitu menggunakan model *problem based learning* dan media *puzzle shape* maka terjadi peningkatan pada aktivitas anak dan hasilnya terbukti anak mencapai indikator keberhasilan.

Guru memiliki peran ketika terjadinya peningkatan aktivitas dengan guru memilih model pembelajaran yang digunakan dan menyesuaikan dengan keperluan dan keinginan anak. Hal ini sejalan dengan Rahmawati & Permatasari (2022) model-model pembelajaran yang digunakan saat melakukan penelitian harus membuat anak menjadi aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru. Anak harus diposisikan sebagai subjek belajar yang wajib mendapat pengetahuan dan pengalaman. Dengan menyesuaikan kebutuhan dan minat belajar anak serta rajin menjalin interaksi antara anak dan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar, juga kondusif untuk kegiatan belajar yang terbaik bagi anak (Reza & Hananik, 2022). Keunggulan pembelajaran, tingkat pembelajaran yang sesuai, akibat serta durasi merupakan empat komponen model pembelajaran yang efektif (Setyo et al., 2020).

Aktivitas anak terjadi peningkatan karena anak berpartisipasi secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran yang tengah berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan Mahendradhani (2021) *problem based learning* memberikan pengalaman belajar dikelas dengan mengutamakan kemampuan anak menganalisis materi belajar sendiri dengan anak belajar untuk berpikir kritis, meningkatkan keterampilan pemecahan permasalahan serta mendapatkan pengetahuan diri sehingga anak terdorong untuk berperan aktif. Hal ini sejalan dengan Ratnayanti (2021) bahwa dengan bermain *puzzle* dapat menolong anak-anak demi meningkatkan dan mengembangkan pribadi secara menyeluruh secara moral, fisik, intelektual, emosional dan sosial serta dapat mendorong anak untuk belajar sekaligus bermain dengan nyaman mengasyikkan.

Dengan penggunaan model *problem based learning* dan media *puzzle shape* dalam kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak dapat meningkat. Hal ini sejalan Sugiyanto & Ramang (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan penggunaan model *problem based learning* mengalami peningkatan pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian oleh Mu'min & Yultas (2019) mengatakan bahwa dengan penerapan media *puzzle* pada pembelajaran juga terjadi peningkatan pada perkembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian yang dilaksanakan dari pertemuan 1-4 terlihat bahwa hasil perkembangan anak pertemuan 1 memperoleh 33% berkriteria Belum Berkembang, berikutnya pada pertemuan 2 meningkat menjadi 50% berkriteria Mulai Berkembang. Pertemuan 3 mendapat 83% berkriteria Berkembang Sangat Baik dan pada pertemuan 4 terjadi peningkatan dengan mendapatkan presentase 100% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.

Ada lima indikator perkembangan kognitif penggunaan model *problem based learning* dan media *puzzle shape* dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran pada kelompok A TK Idhata II Banjarmasin sebagai berikut yaitu anak mampu mengenal bentuk, anak mampu mengenal warna, anak mampu mengenal ukuran, anak mampu menganalisa gambar yang disiapkan guru dan anak mampu mengelompokkan potongan *puzzle* menyesuaikan dengan bentuk, warna dan ukuran. Hasil observasi perkembangan anak memperlihatkan belajar dan keberhasilan anak semakin berkembang, yang berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran semakin berkembang.

Perkembangan kognitif anak berperan penting dalam keberhasilan anak pada pembelajaran karena pada proses pembelajaran selalu berkaitan dengan permasalahan pikiran. Karena kognitif merupakan proses berpikir dimana individu memiliki kemampuan untuk mengaitkan, mengevaluasi, dan mengulas suatu peristiwa. Sedangkan proses berpikir berkaitan dengan tingkat kecerdasan dengan tanda berbagai prefensi yang ditunjukkan untuk mempelajari gagasan (Sudirman et al., 2023). Kemampuan kognitif anak sangat diperlukan bagi kehidupan sehari-harinya dari masa anak usia dini hingga anak menjadi dewasa. Anak usia dini mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan kognitif melalui pengalaman langsung, dimana anak-anak berpartisipasi didalamnya (Mutiara & Rahminawati, 2022).

Pengenalan adalah salah satu aspek penting karena pengenalan bertujuan untuk mengenal apa saja yang telah dipelajari oleh anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Rachmat & Sumiati, 2016). Konsep bentuk merupakan konsep pertama yang muncul dalam perkembangan kognitif

anak. Bentuk geometris contohnya persegi, lingkaran, persegi panjang dan segitiga diajarkan kepada anak usia dini. Kemampuan mengenal warna diperlukan untuk pengembangan otak anak karena mengenal warna mampu menstimulasi menstimulasi sensitivitas mata ketika warna suatu objek mengenai paparan sinar matahari secara langsung. (Hidayati et al., 2020). Mengenal konsep ukuran adalah kemampuan matematika pada anak dalam mendeskripsikan ciri-ciri benda berdasarkan tinggi-rendah, panjang-pendek, banyak-sedikit dan berat-ringan (Mutiarra & Rahminawati, 2022).

Menurut penelitian yang telah dilaksanakan RPPH kegiatan aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak aktivitas guru pada tiap pertemuan sudah terlaksanakan seperti dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat, hal ini terlihat pada pertemuan 1 mendapat 23 presentase 57% berkategori Cukup hingga pertemuan 4 meningkat menjadi 37 presentase 92% berkategori Sangat Baik. Berkaitan mengenai bahan pembelajaran kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan anak saat pertemuan 2 aktivitas anak belum memperoleh hasil yang ditetapkan. Pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan anak pertemuan 1-4 mengalami peningkatan yang Sangat Baik.

Guru mempunyai peran besar dalam peningkatan aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berhasil. Guru melakukan refleksi pada kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada ketika mengajar sebelumnya. Dan mencari solusi dari kekurangan tersebut

sehingga pada pertemuan berikutnya mampu meningkatkan setiap langkah penerapan kegiatan belajar oleh guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan dapat meningkat.

Pada penelitian ini memakai model *problem based learning* dan media *puzzle shape* untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada usia anak 4-5 tahun. Sependapat dengan Sugiyanto & Ramang (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan model *problem based learning* dapat terjadi peningkatan pada aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Dan hasil penelitian oleh Mu'min & Yultas (2019) mengatakan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* pada proses belajar mengajar dapat terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian oleh Zubaidi et al. (2022) menyatakan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran anak mengamati langsung dan menyusun pemecahan masalah serta berpikir logis dan sistematis dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi kesatuan yang utuh dan dengan bentuk yang menarik sehingga dapat menarik daya belajar anak.

SIMPULAN

Setelah dilakukannya penelitian ini maka bisa disimpulkan bahwa dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran melalui Model *Problem Based Learning* dan media *Puzzle Shape* pada anak usia 4-5 tahun mendapatkan berkriteria Sangat Baik, sementara itu aktivitas anak menyimak paparan materi dari guru, menyusun rencana pemecahan masalah dan mengumpulkan informasi, menganalisa gambar, mengenal bentuk,

warna dan ukuran, memasang potongan *puzzle shape* sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran, bersama guru melakukan evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran memperoleh kategori Seluruh Anak Aktif dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik. Hingga pada penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintang, J. M., & Awangga, R. M. (2022). *Tutorial Game Puzzle Roblox*. Penerbit Buku Perdia.
- Cardona, F., & Maimunah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka Melalui Model Numbered Together, Talking Stick dan Permainan Bendera Pintar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 42–51. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/4699>
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>
- Hidayati, S., Robingatin, & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di TK Kehidupan Elfhaly Tenggarong. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 23–37. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6683>
- Hijriati. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ar Raniry*, 3(1), 74–92. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=803686&val=10002&title=Manfaat>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 139–144. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=803686&val=10002&title=Manfaat>
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320–325. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/69
- Khatimah, H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 1(1), 20–26. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/ECEIJ/article/view/155>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047258&val=13365&title=Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047258&val=13365&title=Media%20Pembelajaran%20Untuk%20Anak%20Usia%20Dini%20di%20Pendidikan%20Anak%20Usia%20Dini)
- Mahendradhani, G. A. A. R. (2021). *Problem-Based Learning di Masa Pandemi*. Nilacakra.

- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226–239. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Mutiara, A., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2(1), 47–52. <https://journals.unisba.ac.id/index.php/JRPGP/article/view/896>
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. *Kumara Cendekia*, 7(2), 126–137. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36372>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1472–1479. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1233>
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 11(1), 71–81. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/3787>
- Rahmawati, & Permatasari, N. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction, Examples Non Examples Dengan Media Konkrit. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4694>
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok a Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di Tk Aba 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20–32. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4696>
- Ratnayanti, G. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Jakad Media Publishing.
- Reza, A. R. N., & Hananik, I. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Model Demonstration Dan Metode Pemberian Tugas Di Kelompok a Ra Muslimat Nu Pasayangan Martapura. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4695>
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Salsabila, N., & Novitawati. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak Dalam Aktivitas Eksploratif Melalui Model Picture And Picture, Metode Eksperimen dengan Media Loose Parts. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 42–51.

-
- Samiyah, & Anggraeni, C. (2021). Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Kombinasi Model Direct Instruction, Metode Bercerita Dengan Cerita Rakyat Di Tk B. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4300>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik Untuk Pengembangan Kompetensi Guru)*. Prenada Media.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA*. Yayasan Barcode.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <http://ejournal.stitru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/10>
- Sudirman, Anggereni, S., Marlinda, N. L. P. M., Silalahi, E. K., Fitriani, A., Siregar, H. T., Herlina, R., Azizah, N. N., Hidayat, Saputri, M., Wirda, Nasrianty, & Karim, S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*. CV Media Sains Indonesia.
- Sugiyanto, & Ramang. (2021). Model Pembelajaran Penerapan Problem Based Learning Pada Anak Usia Dini. *Wiyatamandala*, 1(1), 86–95. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/wiyata/article/view/9623>
- Zubaidi, A., Astini, N. B., & Made Suwasa Astawa, I. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 97–105. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2318>