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

Monalisa¹, Maimunah²

Universitas Lambung Mangkurat¹²

*Email: ichalisa842@gmail.com¹, maimunah@ulm.ac.id²

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran belum berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kurang menarik, kurangnya kegiatan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran serta bersifat abstrak. Adapun yang dapat dilakukan adalah menggunakan model *problem based learning* dan media papan kancing pintar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak dan hasil perkembangan anak. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin dengan jumlah anak 12 orang. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas anak, lembar hasil capaian perkembangan, dan rubrik penilaian digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Aktivitas guru pertemuan I-IV terlaksana dari skor 23 sampai 30 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas anak pertemuan I-IV terlaksana dari awalnya 41,7% mencapai 91,7% dengan kriteria sangat aktif. Hasil perkembangan kognitif anak pada pertemuan I-IV meningkat dari 41,7% hingga mencapai 91,7% dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif masukan dalam pemilihan model pembelajaran.

Kata kunci: Kognitif, Mengenal Bentuk, Warna dan Ukuran, Model *Problem Based Learning*, Media Papan Kancing Pintar

Abstract

The problem in this study is that children's cognitive development in recognizing shapes, colors and sizes has not developed as expected. This is because learning is less interesting, lack of activities to develop the ability to recognize shapes, colors and sizes and are abstract. What can be done is to use a problem-based learning model and smart button board media. The purpose of this study is to describe teacher activities, analyze children's activities and child development outcomes. The research approach uses a qualitative approach with the type of classroom action research. The subjects of this study are children aged 4-5 years in group A of Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kindergarten Banjarmasin with a total of 12 children. Research instruments in the form of teacher activity observation sheets, children's activity sheets, developmental achievement sheets, and assessment rubrics were used to collect qualitative data. The activities of teachers in meetings I-IV were carried out from a score of 23 to 30 with very good criteria. Children's activities in meetings I-IV were carried out from the beginning of 41.7% to 91.7% with very active criteria. The results of children's cognitive development at meetings I-IV increased from 41.7% to 91.7% with very good development criteria. The results of this study can be used as one of the alternative inputs in the selection of learning models.

Keywords: Cognitive, Recognizing Shapes, Colors and Sizes, Problem Based Learning Models, Smart Button Board Media

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia akan mempelajari berbagai hal melalui pendidikan sehingga mereka dapat memahami potensi dirinya secara maksimal. Sumber daya utama yang dapat digunakan untuk mempersiapkan orang untuk proses pertumbuhan dan membantu mereka menjadi orang yang luar biasa adalah pendidikan.

Manusia, yang memiliki berbagai karakteristik dan sifat yang kompleks menjadi dasar analisis pendidikan (Suryana, 2021). Tujuan pendidikan adalah untuk memungkinkan setiap orang mencapai potensi penuh mereka melalui proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan potensi manusia, pendidikan dasar bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memaksimalkan potensi dirinya (Neolaka & Neolaka, 2017). Pendidikan bukan hanya bertujuan untuk mencerdaskan otak anak, tetapi juga untuk membangun jiwa dan raga mereka secara seimbang. Proses pendidikan yang ideal haruslah berlangsung secara berkelanjutan dan konsisten (Samiyah & Anggraeni, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan adalah suatu proses pengajaran dan latihan yang memberikan pengalaman agar seseorang dapat mengembangkan pemahaman, pandangan serta penyesuaian pada dirinya yang menyebabkan ia berkembang menjadi lebih baik.

Penting untuk mulai mendidik anak sedini mungkin. Masa ini dikenal sebagai *golden age*, usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Kepekaan dan kapasitas belajar anak berada pada puncaknya pada usia ini, dan tingkat keingintahuan mereka sangat besar (Pebriana, 2017).

Adapun dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 aspek perkembangan pada anak usia dini tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral yang berperan pada perilaku moral dalam bersikap, aspek bahasa yang mengasah kemampuan dalam berkomunikasi, aspek kognitif yang berperan dalam pembentukan pengetahuan anak, aspek seni dalam menunjang kreativitas anak, aspek fisik motorik yang berperan dalam membentuk kekuatan serta kelincahan pada anak serta aspek sosial emosional yang berperan dalam bersosialisasi. Dari semua aspek tersebut yang berperan dalam pembentukan pengetahuan anak adalah aspek kognitif.

Kognitif merupakan aspek fundamental dalam diri manusia yang berkaitan erat dengan tingkat kecerdasan dan kemampuan belajar. Individu dengan tingkat kognitif yang tinggi umumnya memiliki minat yang kuat terhadap gagasan-gagasan baru, senang belajar, dan mampu memahami informasi dengan cepat dan mendalam (Salsabila & Novitawati, 2021). Logika, pemikiran simbolik, dan pembelajaran serta pemecahan masalah adalah semua komponen perkembangan kognitif anak usia dini (Kemendiknas, 2014). Keterampilan kognitif adalah keterampilan yang berkaitan dengan kapasitas seseorang untuk informasi yang diperoleh dari persepsi suatu barang saat dilihat atau diambil (Rahmat, 2018).

Mengenal bentuk, warna, dan ukuran adalah salah satu keterampilan yang perlu diperoleh anak dalam lingkup perkembangan kognitif. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kemampuan anak usia 4-5 Tahun untuk menyusun benda-benda yang berbeda menurut ukuran, seperti besar-kecil dan panjang-pendek diperlukan pengetahuan tentang nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, bunyi, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri

lain yang berhubungan erat untuk membentuk dasar kemampuan kognitif (Kemendikbud, 2014). Tercantum juga pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola merupakan bidang perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak usia 4-5 tahun (Kemendiknas, 2009). Karena hal tersebut memberikan landasan atau dasar untuk belajar matematika dan memecahkan masalah merupakan kemampuan yang harus diajarkan kepada anak sebagai sarana persiapan masa depan.

Saat melakukan observasi di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin hanya 3 anak yang mampu mengidentifikasi dengan benar bentuk kertas origami saat kegiatan melipat, dan pada saat kegiatan mewarnai peneliti mencoba bertanya ke anak tentang warna yang ia gunakan, hanya sebagian anak yang mampu menjawab, dan ada juga yang salah dalam menyebutkan warna. Menurut hasil wawancara guru, masih ada anak yang belum memahami bentuk, warna, dan ukuran. Terdapat 4 orang (33,3%) yang tergolong tidak berkembang (BB) dari 12 anak (5 laki-laki dan 7 perempuan), sedangkan 4 orang (33,3%) tergolong mulai berkembang (MB), 3 orang (25%) berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 anak (8,3%) berkembang sangat baik (BSB).

Permasalahan muncul karena kurang menarik, yang menyebabkan kegiatan anak sering gagal mengikuti instruksi guru dalam mengenal berbagai bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, pembelajaran bersifat abstrak, yang mencegah terjadinya hasil yang perkembangan. Jika masalah ini berlanjut, indikator perkembangan kognitif anak seperti kemampuan mengenali bentuk, warna, dan ukuran tidak akan berkembang sebagaimana mestinya. Sebagaimana yang dikatakan Pa'indu et al. (2020) bahwa kepekaan terhadap warna,

bentuk, dan ukuran, serta interaksi antara ciri-ciri tersebut, merupakan komponen kecerdasan visual-spasial. Kemampuan ini terkait dengan kapasitas anak untuk membuat gambaran mental atau berpikir secara visual untuk memecahkan masalah atau mencari solusi. Belajar mengenali perbedaan dalam bentuk, warna dan ukuran sangat penting bagi pikiran anak. Solusi yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin yang efektif adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media papan kancing pintar.

Berdasarkan informasi atau ide sebagai tujuan pembelajaran, tujuan dari pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) adalah memberikan latihan kepada siswa dalam pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. PBL menggunakan berbagai masalah dari dunia nyata sebagai sumber dan alat pengajaran (Setyo et al., 2020). Adapun model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Trygu (2020) melibatkan penyelesaian masalah yang muncul di dunia nyata, terkadang dikenal sebagai kesulitan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran juga akan lebih menarik jika digunakan *problem based learning* (PBL). Menurut penelitian Harahap et al. (2022), dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* meningkatkan perhatian anak karena mereka adalah pembelajar aktif yang senang mempelajari hal-hal baru, senang bertanya, dan senang mengeksplorasi hal-hal yang tidak biasa yang belum pernah mereka lihat.

Pembelajaran dibuat lebih menarik melalui penggunaan media. Karena anak-anak dapat melihat langsung dengan

adanya media, pembelajaran juga akan menjadi kurang abstrak. Media pembelajaran didefinisikan oleh Hamid et al. (2020) karena segala sesuatu yang mungkin menarik minat siswa dan menyampaikan pelajaran dengan cara yang berbeda memenuhi syarat, dan dapat mendorong pertumbuhan proses pembelajaran untuk memberikan informasi baru dan membantu mereka berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Flanel warna-warni dengan desain geometris dalam ukuran besar, kecil, panjang, dan pendek menjadi media papan kancing pintar. Untuk membantu anak-anak memperoleh kemampuan tersebut, media ini dapat mengakomodasi semua kebutuhan mereka. Papan kancing pintar dibuat dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak, terutama kemampuan mereka untuk mengenali dan mengategorikan berbagai bentuk, warna, dan ukuran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak serta menganalisis peningkatan hasil capaian perkembangan anak dalam kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Studi kualitatif menggunakan bahasa dan kata-kata, keadaan lingkungan tertentu, dan berbagai metode untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman peserta studi.

Penelitian kualitatif, seperti yang didefinisikan oleh Walidin, Saifullah, dan Tabrani (Fadli, 2021) melibatkan laporan sudut pandang mendalam yang dikumpulkan dari sumber informan dan dilakukan pada latar belakang yang sudah ada sebelumnya. Untuk memahami sifat kejadian manusia atau sosial. Denzin dan

Lincoln (Siyoto & Sodik, 2018) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dilakukan dalam konteks otentik dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena dunia nyata dengan menggunakan berbagai teknik penelitian mutakhir.

Metode kualitatif menitikberatkan pada kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam suatu masalah penelitian. Adapun hasil penelitian yang didapat tersebut disajikan dalam bentuk deskripsi atau dalam bentuk kata-kata yang menceritakan peristiwa yang terjadi pada subjek penelitian.

PTK, atau penelitian tindakan kelas, adalah pendekatan pilihan untuk penelitian ini. Tujuan PTK, yang merupakan sejenis penelitian tindakan, adalah untuk meningkatkan konteks di mana strategi pembelajaran digunakan, untuk memperdalam pemahaman tentang tindakan yang dilakukan, dan untuk meningkatkan stabilitas rasional tindakan mereka saat melakukan tugas (Warso, 2021). Menurut Arikunto et al. (2021) istilah PTK digunakan untuk instruktur yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran siswanya dengan cara menuntut mereka untuk bertindak. Hal ini karena siswa adalah orang yang belajar di kelas. Melalui PTK, pendidik dapat terus meningkatkan kinerjanya dengan melakukan refleksi diri, khususnya dengan memeriksa upaya untuk mengidentifikasi kekurangan proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan penelitian kelas kita pahami sebagai suatu penelitian yang mengkaji tentang permasalahan didalam kelas, lalu dilakukan beberapa cara atau upaya sebagai tindakan pemecahan dan penyelesaian permasalahan tersebut agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif serta dapat meningkatkan mutu

pembelajaran guna meningkatkan profesionalisme guru. Menurut Arikunto (Rezky & Faqihatuddiniah, 2024) ada empat tahapan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*actuating*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan anak dalam belajar mengenal bentuk, warna, dan ukuran merupakan beberapa unsur yang diamati dalam penelitian tindakan ini. Informasi dikumpulkan melalui observasi dari 12 anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul thfal 1 Banjarmasin, usia 4-5 tahun. Sedangkan jenis data menggunakan data kualitatif. Jenis data kualitatif meliputi informasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan anak dalam hal kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran.

Untuk mengumpulkan dan mengevaluasi data untuk penelitian ini, lembaran digunakan untuk mencatat pengamatan yang dilakukan selama setiap pertemuan. Oleh karena itu, wawancara dilakukan untuk menyempurnakan data dari penelitian sesuai dengan apa yang dipelajari selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi diperoleh untuk mendapatkan data yang benar.

Indikator anak mampu mengenal bentuk, warna, dan ukuran berhasil jika memanfaatkan model *Problem Based Learning* dan media papan kancing pintar. Aktivitas guru mendapat skor 26-32 dengan kriteria Sangat Baik maka dapat dikatakan berhasil. Aktivitas anak mendapatkan skor minimal 11 dengan kriteria Aktif, secara klasikal semua anak memperoleh kriteria Aktif dan Sangat Aktif dengan persentase $\geq 82\%$ dari kriteria aktivitas aktif anak. Hasil perkembangan anak berhasil jika mendapatkan minimal skor 8 pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan

maksimal skor 12 pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan secara klasikal hasil perkembangan berhasil dengan persentase $\geq 82\%$ dari seluruh anak yang menerima kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlibatan guru sangat menentukan proses pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator, membantu siswa dalam menemukan kemampuannya sendiri sehingga kegiatan pembelajaran lebih relevan, menyenangkan, dan berhasil. Guru yang berkualitas adalah seorang pengamat yang jeli, pendengar yang baik, dan fasilitator yang handal. Kemampuan guru dalam mengamati dan memahami perkembangan murid merupakan kunci untuk membimbing mereka mencapai potensi terbaiknya (Novita & Sulistiyana, 2023). Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media kancing pintar, anak dapat belajar mengenal bentuk, warna, dan ukuran. Hasil aktivitas guru dari pertemuan I sampai IV ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Aktivitas Guru

pertemuan	skor	kriteria
I	23	Baik
II	25	Baik
III	28	Sangat Baik
IV	30	Sangat Baik

Kriteria Baik mendapatkan skor 23 pada pertemuan pertama. Selain itu, skor kriteria Baik meningkat menjadi 25 setelah pertemuan kedua. Aktivitas guru Sangat Baik dengan skor 28 selama pertemuan ketiga. Pada pertemuan keempat, ketika peneliti sudah melanjutkan penelitian, aktivitas guru memperoleh Sangat Baik dengan skor 30. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru mampu mempertahankan dan mengembangkan kapasitasnya untuk kegiatan pembelajaran.

Tabel di bawah ini menunjukkan hasil aktivitas anak dari pertemuan I sampai IV:

Tabel 2. Hasil Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kriteria
I	41,7%	Kurang
II	50%	Cukup
III	66,7%	Aktif
IV	91,7%	Sangat Aktif

Dilihat dari skor yang diperoleh pada pertemuan pertama, Pada pertemuan pertama anak mendapatkan skor 41,7% untuk kriteria Kurang, dan pada pertemuan kedua, mendapatkan skor 50% untuk kriteria Cukup. Anak menunjukkan peningkatan tingkat keterlibatan sepanjang pertemuan. Aktivitas anak ketiga memperoleh skor kategori Aktif sebesar 66,7%. Dengan skor 91,7% dan kriteria Sangat Aktif pada penelitian dilanjutkan pertemuan keempat. Menurut Norjanah & Asmar (2021) Aktivitas anak dalam belajar tercermin dari keterlibatan aktif, interaksi, dan diskusi yang berdampak pada peningkatan partisipasi dan pemahaman materi.

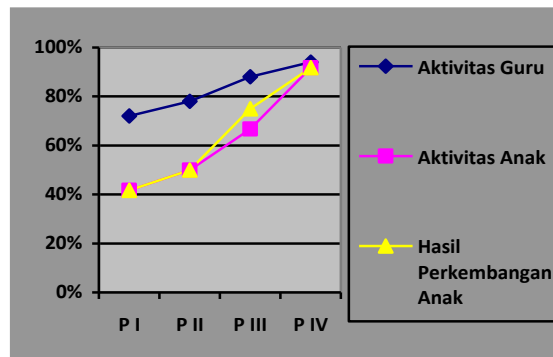
Tabel berikut menunjukkan hasil perkembangan anak dalam kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran:

Tabel 3. Hasil Capaian Perkembangan

Pertemuan	Persentase	Kriteria
I	41,7%	BB
II	50%	MB
III	75%%	BSH
IV	91,7%	BSB

Kemampuan anak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran berkembang di setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama kriteria BB menghasilkan persentase sebesar 41,7%. Pada pertemuan kedua, 50% dari kriteria MB. Selain itu, pada pertemuan ketiga mampu memenuhi 75% persyaratan BSH, dan pada pertemuan keempat mampu memenuhi 91,7% kriteria BSB. Grafik berikut menunjukkan kecenderungan bagaimana tiga faktor aktivitas guru,

aktivitas anak, dan kemampuan anak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran telah berubah dari setiap pertemuan.



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

Berdasarkan Gambar 1, terlihat jelas bahwa perkembangan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran terhadap kemampuan kognitif meningkat pada setiap pertemuan. Setiap pertemuan aktivitas guru cenderung meningkat, dan setiap pertemuan aktivitas anak juga meningkat. Akibatnya, aktivitas anak ditingkatkan oleh aktivitas guru, yang pada gilirannya merangsang perkembangan kognitif dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran.

Penelitian tersebut memenuhi upaya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenal bentuk, warna, dan ukuran dengan memanfaatkan model *Problem Based Learning* dan media papan kancing pintar. Karena guru berusaha merancang dan memaksimalkan perbaikan pelaksanaan kegiatan di setiap pertemuan, kegiatan itu dilakukan. Menurut penelitian Rahmawati & Sari (2022), guru berpartisipasi dalam perencanaan dan perancangan yang selanjutnya dilakukan oleh guru. Untuk memastikan bahwa semua faktor tersebut dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, guru yang ingin menjadi perencana pembelajaran yang baik harus

memiliki kesadaran yang kuat tentang kurikulum yang sesuai, karakteristik siswa, fasilitas, dan sumber daya. Pembelajaran yang efektif bukan hanya tentang *transfer* pengetahuan, tetapi juga tentang memicu transformasi perilaku optimal pada anak. Hal ini dicapai melalui stimulasi dan bimbingan yang tepat, di mana anak didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar dan mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh (Fatimah et al., 2021).

Di kelas, guru adalah orang yang paling sering berinteraksi dengan siswa. Menurut (Ariana & Novitawati, 2023) Pembelajaran yang efektif dan efisien tercapai dengan suasana belajar yang menyenangkan. Keberhasilan pembelajaran di PAUD sangat bergantung pada penerapan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar di kelas, baik dalam hal mengatur maupun mengontrol pembelajaran (Putri & Suriansyah, 2021). Untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, maka dari itu sangat penting untuk memperhatikan penerapan teknik dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai. Penerapan proses belajar mengajar yang tepat tidak terlepas dari kualitas guru yang profesional. Dengan meningkatkan pengajaran kualitas guru menjadi profesional, maka peningkatan mutu pendidikan dapat berhasil (Suriansyah & Effendi, 2019).

Tugas guru juga termasuk menginspirasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Menurut penelitian Mega & Wahyudi (2021) aktivitas dan hasil belajar anak dapat ditingkatkan sekaligus meningkatkan kualitas belajarnya dengan berupaya menciptakan lingkungan dan suasana yang menyenangkan bagi mereka. Anak akan belajar lebih efektif jika guru berhasil dalam kegiatan pembelajaran.

Kemahiran guru dengan model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah memungkinkan integrasi kegiatan pengajaran ke dalam belajar anak dan pengembangan kognitif anak untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran. Menurut penelitian Sa'ida et al. (2017) anak dapat memilah dan mengategorikan barang menurut panjang dan ukuran serta warna, ukuran, dan bentuk melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

Pada aktivitas guru mampu mendefinisikan dan masalah menyajikan masalah yang berhubungan dengan pembelajaran dengan baik. Guru juga mendorong anak untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dipelajari. Menurut Muhjaddah et al. (2021) Keberhasilan guru terwujud dalam penguasaan karakter anak, proses belajar, fasilitasi perkembangan kemampuan, dan penyelenggaraan nilai serta evaluasi. Disini guru mampu mendampingi anak dalam penyelesaian masalah dan mengumpulkan informasi. Disini anak akan mampu cara bagaimana pemecahan masalah dengan berpikir kritis. Menurut studi oleh Poerwati et al. (2022), Anak mungkin mendapat manfaat dari paradigma pembelajaran berbasis masalah yang mendorong mereka untuk berlatih dan memecahkan solusi mereka. Kapasitas anak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemandirian dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Karena ketepatan dalam pemilihan dan pengaturan model *Problem Based Learning* untuk pembelajaran berbasis masalah, dimungkinkan untuk menggabungkan kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran berdasarkan aktivitas anak. Anak akan dapat menunjukkan minat mereka yang kuat dan terlibat dalam pembelajaran aktif karena

hal ini. Penggunaan media papan kancing pintar dengan demikian menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk, warna, dan ukuran serta mengasah daya ingat anak terhadap pengenalan tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah juga memberikan kapasitas untuk mengalami sesuatu secara langsung, melakukannya sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, mengkonfirmasi, dan membuat kesimpulan mengenai objek.

Guru harus mampu memilih dan menyajikan teknik dan taktik pembelajaran yang efisien saat melakukan kegiatan anak. Model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* untuk pendidikan adalah salah satunya. Agar siswa lebih memahami tantangan yang mereka hadapi, peneliti Mayasari et al. (2022) menemukan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah salah satu contoh model pembelajaran berbasis masalah. Menurut studinya, dengan pemanfaatan model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan aktivitas belajar anak dari di bawah standar menjadi sangat baik.

Anak berpartisipasi dalam kegiatan karena mereka secara langsung dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat memicu minat belajar. Studi oleh Harahap et al. (2022) yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis eksperimen dalam memperkenalkan pembelajaran ilmiah kepada anak untuk meningkatkan perhatian mereka, konsisten dengan pembelajaran berbasis masalah. Anak adalah pembelajar aktif yang suka bertanya, mempelajari hal-hal baru, dan mengeksplorasi hal-hal menarik yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Aktivitas anak memasang bentuk, warna dan ukuran yang sesuai pada media papan kancing pintar, akan membuat pembelajaran anak menjadi lebih bermakna karena anak belajar langsung

serta mampu menstimulus perkembangan kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak. Penggunaan bahan ajar atau media pada pendidikan anak usia dini, menurut Zaini & Dewi (2017) dapat meningkatkan perkembangan anak di semua ranah.

Sebab aktivitas anak di setiap pertemuan terus meningkat juga karena guru menggunakan papan kancing pintar untuk melibatkan anak dalam kegiatan belajar. Bermain merupakan aktivitas spontan yang memungkinkan interaksi dengan orang, benda, atau lingkungan, mendorong imajinasi, dan melibatkan seluruh panca indera dan anggota tubuh (Fitriana & Novitawati, 2021). Seperti dalam penelitian Purwanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa konsep PAUD belajar sambil bermain digunakan oleh pengajar dalam seluruh kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak dan membuat mereka senang atau bergairah dalam belajar.

Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin usia 4-5 tahun menunjukkan perkembangan kognitif yang sangat kuat dalam kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media papan kancing pintar. Anak mendapatkan kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran yang lebih kuat selama kelas sebagai hasil dari bimbingan, bantuan, dan arahan guru, yang meningkatkan hasil perkembangan anak.

Tercapainya indikator menunjukkan, menyebutkan serta mengelompokkan bentuk, warna dan ukuran karena anak mampu dengan baik dan benar menunjukkan, menyebutkan dan mengelompokkan bentuk, warna dan ukuran pada media papan kancing pintar dengan akurat. Indikator anak mampu menunjukkan, menyebutkan serta mengelompokkan bentuk, warna dan

ukuran diambil sejalan dengan pendapat Agustina et al. (2016) dengan menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan warna-warna yang dimaksud guru saat latihan pengenalan warna, anak mendemonstrasikan kemampuannya dalam mengidentifikasi warna.

Menurut penelitian Cania et al. (2020) indikator mengetahui melalui kemampuan menyebutkan bentuk, khususnya geometri, juga sejalan. Ketika anak-anak mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk geometri, ini mengacu pada gagasan awal yang mereka pahami. Hal ini sering muncul setiap kali anak menjalani perlakuan. Menurut Yus (Dewi et al., 2019), salah satu indikasinya adalah mengelompokkan barang berdasarkan warna dan bentuk. Ini adalah salah satu indikator untuk mengkategorikan bentuk, warna, dan ukuran. Menurut Jamaris (Pratiwi et al., 2016), seorang anak belajar tentang ukuran melalui interaksinya dengan lingkungannya, terutama melalui pengalaman yang melibatkan seperti membandingkan, mengkategorikan, dan menyusun barang.

Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarmasin yang berusia antara empat sampai lima tahun menunjukkan perkembangan kognitif yang baik dalam kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran melalui penggunaan model *Problem Based Learning* dan media papan tombol cerdas interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2019) yang menggunakan media puzzle dan menemukan bahwa menggunakan media permainan edukatif dapat sangat membantu anak memperoleh pemahaman matematika yang sesuai dengan usianya.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini di kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1

Banjarmasin pada anak usia 4 dan 5 tahun, mampu mengenal bentuk, warna, dan ukuran. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran memenuhi kriteria Sangat Baik. Aktivitas anak dalam pembelajaran terlaksana dengan Sangat Aktif. Adapun hasil perkembangan kognitif anak pada kemampuan mengenal warna dan ukuran memenuhi kriteria yakni Berkembang Sesuai Harapan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu anak mampu mengenal bentuk, warna, dan ukuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. N. P., Pujawan, K., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kelompok A di Paud Pradnya Paramita Penarungan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Ariana, L., & Novitawati. (2023). Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus melalui Kombinasi Model Project Based Learning dan Model Direct Instructions pada Kegiatan Mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(3), 32–41.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53–60.
- Dewi, R. K., Kamid, & Saharudin. (2019). Pemerolehan Pengetahuan Matematika pada Anak Usia Dini. *Edumatica: Jurnal Pendidikan*

- Matematika*, 9(1), 53–60.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Fatimah, M., Aslamiah, & Purwanti, R. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas, dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle, dan Kegiatan Melipat pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41.
- Fitriana, & Novitawati. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25–30.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, A. I., Sit, M., & Basri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 129–139.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kemendiknas. (2009). Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. In *Menteri Pendidikan Nasional*.
- Kemendiknas. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. In *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mega, & Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kognitif Melalui Model Picture And Picture Dan Creative Problem Solving Di TK. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 13–24.
- Muhjaddah, Effendi, R., & Rafianti, W. R. (2021). Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Menggunakan Model Demonstration, Model Number Head Together dan Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 1–7.
- Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Norjanah, H., & Asmar, M. (2021). Mengembangkan Kemampuan Nilai Agama dan Moral melalui Kombinasi Model Examples Non Examples dengan Model Number Head Together (NHT) dan Make a Match Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 13–18.
- Novita, & Sulistiyana. (2023). Mengenal Huruf dengan Kombinasi Model Demonstratioin, Make a Match, Metode Bermain dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17–27.

- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2020). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78–91.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2022). 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.
- Pratiwi, W., Haenillah, E. Y., & Sasmiati. (2016). Permainan Pembangunan Meningkatkan Kemampuan Mengenal Ukuran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Purwanti, R., Mukaramah, M., & Huljannah, M. (2021). Improving Children's Cognitive Using The Talking Stick Model And Flanelboard Media In Group B TK Pertiwi. *E-CHIEF Journal*, 1(2), 35–42.
- Putri, S. A., & Suriansyah, A. (2021). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Model Take and Give, Model Savi, Dan Metode Drill Pada Anak Usia Dini. *E-CHIEF Journal*, 1(1), 30.
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, & Sari, N. P. (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.
- Rezky, J., & Faqihatuddiniyah. (2024). Mengembangkan Motorik Halus (Menggunting) Menggunakan Model Direct Instruction dan Media Gambar pada TK Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 40–49.
- Sa'ida, N., Kurniawati, T., & Wahono. (2017). Problem based learning sebagai upaya pengenalan konsep pengukuran pada anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 212–220.
- Salsabila, N., & Novitawati. (2021). Mengembangkan Kemampuan Anak dalam Aktivitas Eksploratif melalui Model Picture and Picture, Metode Eksperimen dengann 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.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Issue v. 1). Yayasan Barcode.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak.
- Suriansyah, A., & Effendi, R. (2019). Effect of Academic Supervision and School Culture on Teacher's Teaching Quality in Public Islamic Senior High School Banjarmasin. *Journal of K6, Education, and Management*, 2(2), 126–132.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

- Trygu. (2020). *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar Matematika*. Spasi Media.
- Warso, A. W. D. D. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Dan Dilengkapi Contohnya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.