

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN METODE BERMAIN
MENGUNAKAN MEDIA *3D SHAPE BOARD* PADA ANAK KELOMPOK A PAUD
TERPADU NEGERI PEMBINA BANJARMASIN TIMUR**

Putri Annisa Rosalina¹, Chresty Anggreani²

Universitas Lambung Mangkurat¹²

*Email: rosalinaputri810@gmail.com¹, chresty.anggreani@ulm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal geometri anak. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat satu arah sehingga anak menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran kurang bermakna dan kurang menarik perhatian anak, penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan bersifat monoton. Tujuan dalam penelitian yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, mendeskripsikan aktivitas anak dan menganalisis capaian perkembangan kemampuan mengenal geometri pada anak melalui model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan selama 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah anak kelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur sebanyak 12 anak. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Analisis data secara deskriptif kualitatif dan analisis *cross tabulasi* melalui tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan disetiap siklus, pada siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 86% kemudian meningkat pada siklus II memperoleh persentase 96%. Aktivitas anak pada siklus I memperoleh persentase 65% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92% dengan kategori “Sangat Aktif”. Hasil perkembangan kemampuan mengenal geometri mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62% menjadi 94% pada siklus II dengan kategori “Berkembang Sangat Baik”.

Kata Kunci: Mengenal Geometri, *Problem Based Learning*, Bermain, *3D Shape Board*

Abstract

This study is motivated by the low ability to recognize the geometry of children. This is caused by one-way learning so that children become less active in following the teaching and learning process, learning is less meaningful and less attractive to children, the use of models and learning media that are less varied and monotonous. The purpose of the study is to describe the activities of the teacher, describe the activities of children and analyze the achievement of the development of the ability to recognize geometry in children through problem-based learning models and play methods using 3d shape board media. This study used a qualitative research approach with the type of Classroom Action Research (PTK), which was conducted for 2 cycles and each cycle consisted of three meetings. The research subjects were children of group A3 of Integrated State PAUD Pembina East Banjarmasin as many as 12 children. The type of data in this study is qualitative data. Data analysis is descriptive qualitative and cross tabulation analysis through tables and graphs. The results showed that teacher activity increased in each cycle, in cycle I teacher activity obtained a percentage of 86% then increased in cycle II obtained a percentage of 96%. Children's activities in cycle I obtained a percentage of 65% and increased in cycle II by 92% with the category "Very Active". The results of the development of the ability to recognize geometry have increased.

Keywords: *Recognizing Geometry, Problem Based Learning, Playing, 3D Shape Board*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Manusia akan mempelajari berbagai hal melalui pendidikan sehingga mereka dapat memahami potensi dirinya secara maksimal (Monalisa, 2024). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap krusial dalam perkembangan anak (Sari et al., 2024). Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang menitik beratkan pada pemberian rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dari sejak lahir sampai enam tahun, agar memiliki kesiapan pada jenjang pendidikan berikutnya (Azkia & Sakerani, 2022). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar – dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak (R. S. 2022 Purwanti, 2022).

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 mengarahkan sepenuhnya potensi dan kecerdasan anak untuk membantu tumbuh kembangnya, baik fisik maupun mental sehingga mereka

siap untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi (Maimunah, 2023). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat kecerdasan seorang anak (Muzdalifah, 2024). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek perkembangan anak (Hasanah et al., 2024).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Anak (STPPA) Pasal 7 Ayat 3 yaitu perkembangan anak yang merupakan integrasi dari perkembangan aspek Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik, Sosial dan Emosional, dan Seni yang harus dikembangkan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif, yang merupakan aspek perkembangan yang ada pada anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (R. S. 2022 Purwanti, 2022).

Aspek kognitif adalah salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan kepada anak usia dini, hal ini dikarenakan anak-anak yang cerdas dalam bidang pengembangan kemampuan aspek kognitif akan mampu berargumentasi (Fitriana & Novitawati, 2021). Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai objek (Rehny &

Sari, 2023). Menurut (Fauzatun Nisa & Rachman, 2022) ada tiga tahapan perkembangan kognitif anak usia dini yaitu pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, warna, ukuran dan pola; konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf.

Berdasarkan hasil dari pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 September 2023 terhadap anak kelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak dalam mengenal geometri belum berkembang secara optimal. Dari 12 orang anak terdapat 8 anak dengan persentase 66% belum mampu mengenal geometri. Hal tersebut terlihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain balok dan diberikan tugas untuk menyebutkan geometri dari balok tersebut anak masih belum mampu membedakan geometri.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas ditemukan ada anak yang masih harus dibimbing saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Anak kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan yaitu anak masih ada yang bercanda dengan temannya yang lain. Ketika ditanyai mengenai masih ada anak yang salah dalam menjawabnya dan masih belum bisa membedakan seperti salah satu anak yang tidak bisa membedakan betuk geometri antara segitiga dan persegi.

Penyebab belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal geometri disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat satu arah sehingga anak menjadi kurang aktif ketika proses belajar mengajar tengah berlangsung. pembelajaran kurang bermakna hal ini terlihat dari masih ada anak yang bermain dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan. Sehingga ketika melakukan tanya jawab dengan anak, anak masih

belum bisa membedakan serta harus dibimbing oleh gurunya untuk menjawab. Materi pembelajaran bersifat abstrak, ketika proses belajar belum ada contoh langsung nya sehingga anak masih bingung. Pembelajaran kurang menarik, pembelajaran menggunakan model/metode yang terasa monoton dan kurang menarik, sehingga anak kurang antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya model dan media serta kegiatan pembelajaran yang menarik agar anak dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran yang meningkatkan kemampuannya dalam mengenal geometri pada anak usia dini. Melalui model, media serta aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menarik guru ingin memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara bermakna tanpa menimbulkan kebosanan, ataupun paksaan pada anak. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan mengenal geometri melalui Model *Problem Based Learning* dan Metode Bermain menggunakan Media *3D Shape Board*.

Model *problem based learning* ini merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada dengan berbagai teknik dan media yang mendukung serta akan memperoleh pengetahuan. Sejalan dengan pendapat dari (Irfan, 2015) model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan lebih bermakna, tanpa harus merubah kurikulum dan tatanan yang ada. Model pembelajaran *problem based learning* menyediakan berbagai pengalaman belajar bagi anak dengan melatih memecahkan masalah melalui berbagai teknik dan media yang mendukung (Sari et al., 2024).

Selain itu, bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan dan dilakukan anak secara spontan tanpa adanya paksaan, bermain tidak melihat pada hasil akhir tetapi melihat pada proses yang dilakukan anak, bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak (Anggreani, 2017). Maka metode bermain merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Bermain juga membuat anak mengembangkan daya pikir dan fiksasi mereka, memiliki pilihan untuk memunculkan inovasi, anak dapat berpikir berbeda, melatih ingatan anak-anak, menumbuhkan sudut pandang dan mengembangkan kemampuan anak (Ulpah & Sunarno, 2023).

Media *3D Shape Board* dipilih sebagai salah satu media karena media *3D Shape Board* diharapkan mampu menjadi solusi dari pembelajaran yang kurang bermakna, materi pembelajaran abstrak dan kurang menarik. Menurut (Rahmawati et al., 2023) media *3D Shape Board* dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang abstrak, karena media *3D Shape Board* dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak, menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Media *3D Shape Board* digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ramang, 2021) dengan judul “Model Pembelajaran Penerapan *Problem Based Learning* Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada aspek kognitif anak setelah

digunakan model tersebut meliputi sikap ingin tahu, berpikir kritis dan sikap kreatif mengalami perubahan yang sangat baik diantaranya berkembang sangat baik yang semula 0% berubah secara rata-rata menjadi 40%.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui langkah-langkah sebagai berikut; 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur semester II (genap) tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah anak kelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur yang terdiri dari 12 orang.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang telah dikumpulkan dianalisis pada saat penelitian. Pada penelitian ini faktor-faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, anak dan hasil perkembangan anak dalam mengenal geometri.

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 yang tepat. Indikator keberhasilan seorang guru dianggap tercapai apabila mencapai kriteria sangat baik. Kegiatan anak secara individual mencapai skor 17 - 20 dengan kategori

“Sangat Aktif” dan secara klasikal diperoleh $\geq 82\%$ dengan kategori “Sangat Aktif”. Hasil perkembangan kemampuan mengenal geometri dianggap berhasil apabila secara individual mencapai kriteria minimal BSH dan secara klasikal mencapai keberhasilan $\geq 80\%$ dari jumlah siswa dengan kategori minimal BSB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

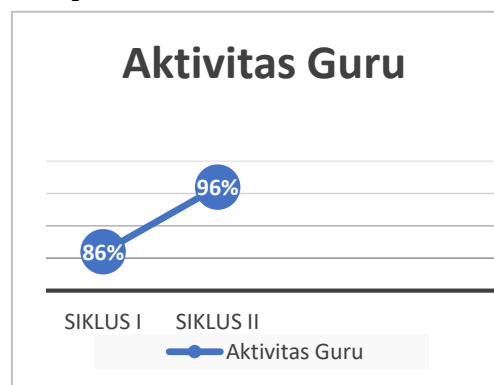
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan melalui model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board* pada anak kelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, berikut dijabarkan aktivitas guru siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kecenderungan Aktivitas Guru

Siklus	Persentase	Kategori
I	86%	Baik
II	96%	Sangat Baik

Dari table diatas dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuannya semakin membaik dan meningkat daripada sebelumnya, hal ini dikarenakan guru selalu melakukan evaluasi dan refleksi setelah siklus pertama selesai dilaksanakan. Guru juga menerapkan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board*, sehingga berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah

ditetapkan.



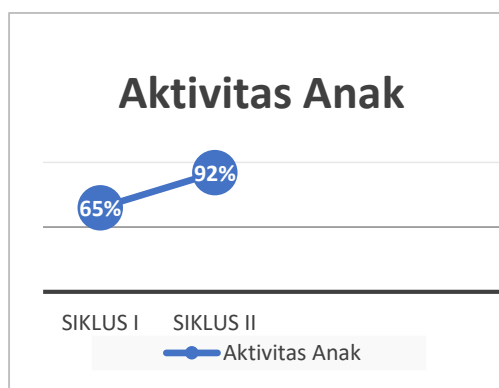
Gambar 1. Garfik kecenderungan Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas anak yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan dijabarkan melalui perbandingan hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kecenderungan Aktivitas Anak

Siklus	Persentase	Kategori
I	65%	Aktif
II	92%	Sangat Aktif

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa aktivitas anak pada siklus I mengalami peningkatan di siklus II. Hal ini dikarenakan hampir seluruh anak mampu mencapai kriteria dengan kategori sangat aktif. Hal ini tak terlepas dari adanya strategi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang digunakan yaitu melalui model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board*.

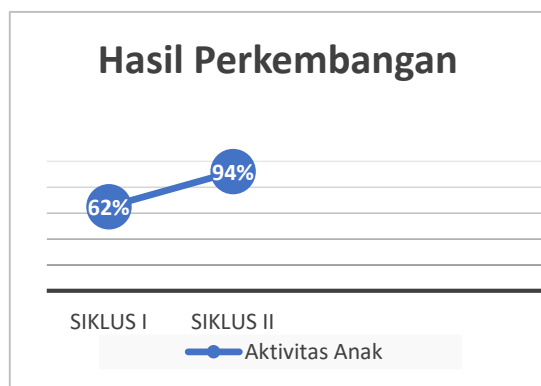


Gambar 1. Grafik Kecenderungan Aktivitas Anak

Tabel 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan Kemampuan Mengenal Geometri

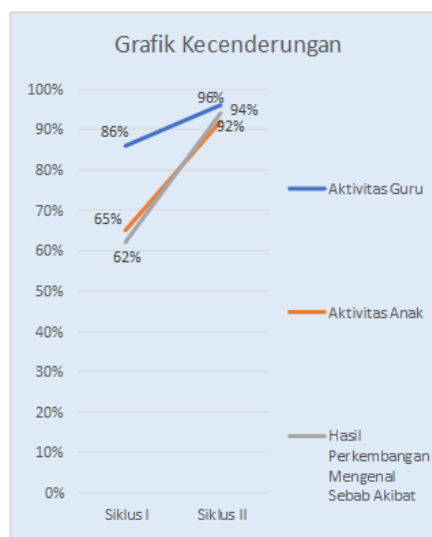
Siklus	Persentase	Kategori
I	62%	MB
II	94%	BSB

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa pada siklus I mengalami peningkatan di siklus II. Terjadinya peningkatan hasil perkembangan dipengaruhi oleh meningkatnya aktivitas guru dan aktivitas anak, sehingga pada hasil perkembangan hampir seluruh anak mampu mencapai semua kriteria yang ditentukan.



Gambar 2. Grafik Kecenderungan Aktivitas Anak

Adapun hasil kecenderungan antara aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan kemampuan mengenal geometri dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Grafik Kecenderungan Siklus I dengan Siklus II

Berdasarkan grafik kecenderungan menunjukkan bahwa selama 2 siklus terjadi maka pembelajaran yang dilakukan telah berhasil dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kemampuan mengenal geometri. Hal ini terlihat dari hasil siklus II pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada aktivitas guru setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru setiap pertemuannya semakin membaik dari sebelumnya, karena guru selalu melakukan evaluasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dan refleksi setelah siklus pertama telah dilaksanakan, sehingga mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang telah dipaparkan diatas tentang aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kemampuan mengenal geometri pada anak kelompok A PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur melalui model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board* sebanyak enam kali pertemuan yang dibagi menjadi siklus I dan siklus II telah berhasil dalam perbaikan pembelajaran pada anak

kelompok A PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur dengan baik, terlihat pada berkembangnya pembelajaran yang dilakukan dalam setiap siklusnya. Faktor yang menjadi pendukung pada peningkatan aktivitas guru dari setiap siklusnya yaitu karena pada setiap siklus guru melakukan refleksi sehingga mampu mengetahui adanya kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Guru memegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Menurut Sanjani (2020) proses belajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan pendapat (Kirom, 2017) salah satu peran guru dalam proses belajar mengajar ialah memberikan pelayanan pada peserta didik agar menjadi peserta didik yang selaras dengan tujuan sekolah tersebut.

Guru harus membangun potensi anak untuk mengatasi masalah kreatif di masa depan (Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, 2023; Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, 2023; Sitti Sarah, Darmiyati, 2023).

Guru adalah komponen penting dari keberhasilan belajar (Adriyani, Darmiyati, 2024; Aisyah, Siti, Agusta, Akhmad Riandy, Santika, Viona, Patriamurti, Yudhita Dwi, Princess, 2024; Amelia, Najma & Cinantya, 2024; Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, 2024).

Guru harus menjadi role model untuk anak (Akhmad Riandy Agusta, Darmiyati, Ali Rachman, 2024; Cinantya et al., 2024; Cinantya Celia, Aslamiah, 2024; Fawwaz, Alwan, 2024; Halimatussa'diyah et al., 2024; Hayati et al., 2024; R. Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; R. Purwanti, Suriansyah, et al., 2024).

Kinerja guru mengacu pada perilaku saat mengajar di kelas. Perilaku adalah sesuatu yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif (Akhmad Riandy Agusta, Darmiyati, Ali Rachman, 2024; Cinantya et al., 2024; Cinantya Celia, Aslamiah, 2024; Fawwaz, Alwan, 2024; Halimatussa'diyah et al., 2024; Hayati et al., 2024; R. Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; R. Purwanti, Suriansyah, et al., 2024).

Sejalan dengan pendapat Samiyah et al., (2021) ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan aktivitas yang dilakukan guru pada setiap pertemuannya, yaitu dikarenakan melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan yaitu dengan melakukan pengkajian terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan atau dapat diartikan juga bahwa sebagai bahan perbaikan dari apa yang sudah dilakukan sebelumnya untuk mencari dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada pembelajaran sebelumnya, sehingga mampu meningkatkan setiap langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru.

Adapun menurut Noorhapizah et al., (2022) bahwa kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hal ini terjadi sebagai dampak dari adanya kegiatan refleksi yang diberikan observer serta perbaikan yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil refleksi.

Menurut Wibowo (2018) menyatakan dalam proses pembelajaran berbagai macam cara dapat digunakan guru agar anak tertarik dan tidak bosan dalam proses belajar. Guru sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, maka dari itu guru dapat menggunakan metode, cara, langkah dan menggunakan alat bantu

seperti media agar dapat meningkatkan aktivitas anak dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif saat mengikuti proses pembelajaran.

Ramadina et al., (2022) yang menyatakan keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan segala kegiatan yang dilakukan untuk menunjang prestasi belajar.

Melalui penerapan model *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3D shape board* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil perkembangan anak. Model pembelajaran ini mampu menciptakan keaktifan anak, mengajarkan anak untuk bekerja sama secara kelompok agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi. Model pembelajaran ini juga membantu anak agar mampu mengenal jenis – jenis geometri.

Hal ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Aprilia et al., (2023) menunjukkan bahwa model ini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal geometri yang merupakan salah satu pondasi anak mengenal matematika melalui kegiatan menyebutkan, mengidentifikasi, menggambar, memasang, dan menandai geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

Selanjutnya hasil penelitian Rumawan (2022) menunjukkan hasil bahwa penggunaan permainan papan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun telah dilaksanakan secara optimal, sehingga anak sudah mampu menyebutkan geometri, mengelompokkan, mampu

meletakkan geometri dengan papan geometri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru Aktivitas Guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal geometri melalui metode *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board* pada anakelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dan telah berhasil serta terlaksana sesuai langkah – langkah dengan kriteria sangat baik.

Aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran pada pengembangan kemampuan mengenal geometri melalui metode *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board* pada anakelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur telah berhasil dan terlaksana serta meningkat pada setiap pertemuan sehingga aktivitas anak meningkat secara signifikan dengan kriteria sangat aktif dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil perkembangan kemampuan mengenal geometri pada anak setelah melakukan proses pembelajaran melalui metode *problem based learning* dan metode bermain menggunakan media *3d shape board* pada anakelompok A3 PAUD Terpadu Negeri Pembina Banjarmasin Timur di setiap pertemuannya mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti, baik keberhasilan secara individu maupun secara klasikal sebanyak 100% atau dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, Darmiyati, H. (2024). Classroom Management for Improving Children's Literacy. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 42–51.
- Aisyah, Siti, Augusta, Akhmad Riandy, Santika, Viona, Patriamurti, Yudhita Dwi, Princess, S. V. (2024). Teacher's Learning Strategy for Recognizing the Children's Concept of Numbers. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 30–41.
- Akhmad Riandy Augusta, Darmiyati, Ali Rachman, A. F. N. (2024). Student Satisfaction With Educational Services At The Integrated Islamic Primary School Of Qurrata'ayun Hulu Sungai Selatan. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 1–11.
- Amelia, Najma & Cinantya, C. (2024). Effectiveness of Teacher Innovation in the Children's Independence and Fine Motor Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 1–10.
- Anggreani, C. 2017. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan Di Aquarium*. 23.
- Aprilia, A., Putri, P., Rahardjo, B., & Fauzi, C. (2023). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Mengenal Geometri*. April, 204–212. <https://doi.org/10.26418/jvip.v15i2.60167>
- Azkia, K., & Sakerani. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction dan Savi. *Jurnal Inovasi Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 42–49.
- Cinantya, C., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Character Education Based on Religious Values in Early Childhood: A School Principal's Leadership Perspective. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4968–4973. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-43>
- Cinantya Celia, Aslamiah, N. (2024). The Correlation Of The Work Life Quality And Organizational. *International Journal of Social Science and Human Research*, 2(1), 12–18.
- Fauzatun Nisa, N., & Rachman, A. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Model Pokemon Pada Kelompok B TK Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah*. 2(2), 41–49.
- Fawwaz, Alwan, S. (2024). Pemberdayaan Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Pendidikan Menuju Sekolah Bermutu. *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial*, 6(2), 221–238.
- 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, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25–30.
- Halimatussa'diyah, H., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Boarding School-Based Character Education Management (Case Study at MAN Insan Cendekia Tanah Laut). *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4982–4990. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-45>
- Hasanah, N., Augusta, A. R., & 2024.

- (2024). *Mengembangkan Sikap Kooperatif Menggunakan Model Nature Project Together Pada Anak Kelompok B*. 4(2), 57–71.
- Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Agusta, A. R. (2024). Implementasi model cakap berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara berbantuan media visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 334–351.
- Irfan, A. N. N. 2015. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Dengan Kombinasi Numbered Heads Together Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mawar 7 Banjarmasin*.
- Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, C. C. (2023). Effectiveness of Teacher's Learning Strategy for Children's Motivation, Religious and Moral Value Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 1–8.
- Kirom, A. 2017. (2017). *Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*. 3, 69–80.
- Maimunah, I. D. E. 2023. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna Dan Ukuran Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Media Puzzle Shape Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 3(3), 20–31.
- Monalisa, M. 2024. (2024). *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna Dan Ukuran Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Media Papan Kancing Pintar Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(2), 32–43.
- Muzdalifah, N. N. 2024. (2024). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan*. 4(2), 13–20.
- Noorhapizah, Pratiwi, D. A., Ramadhanty, K., & 2022. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 613–624.
- Purwanti, R., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). The Leadership School Principal in the Implementation of Local Character Education. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4974–4981.
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-44>
- Purwanti, R. S. 2022. (2022). *Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Mengenal Benda Berdasarkan Fungsinya Melalui Demamapapa Di Kelompok B Tk Negeri Barambai*. 2(2), 31–40.
- Purwanti, R., Suriansyah, Aslamiah, Novitawati, & Rahmiyani. (2024). the Correlation of Work Commitment, School Principal Supervision and Teacher Performance in Kindergartens in Liang Anggang District. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 27–35.
- Rahmawati, F., Asyriah, N., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Hulu, K., & Selatan, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Bangun*. 4(1), 495–505.
- Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, R. (2024). Learning Innovation in Introducing Number Symbol (English) for Children. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 20–29.

-
- Ramadina, N., Cinantya, C., & 2022. (2022). *Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok A Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di Tk Aba 1 Pagatan*. 2(1), 20–32.
- Ramang, S. (2021). *Model Pembelajaran Penerapan Problem Based Learning Pada Anak Usia Dini Sugiyanto1),. I(1)*, 86–95.
- Rehny, Z., & Sari, N. P. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Proses Sains Menggunakan Model Project Based Learning Kelompok A TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, H. (2023). Classroom Management for Improving the Children Values. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 18–25.
- Rumawan, S. (2022). *Penggunaan Permainan Papan Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara*.
- Samiyah, Anggreani, C., & 2021. (2021). *Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Kombinasi Model Direct Instruction , Metode Bercerita Dengan*. 1(2), 52–60.
- Sanjani, M. A. 2020. (2020). *Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar*. 6(1), 35–42.
- Sari, N. P., Afriliyani, R. Dela, & 2024. (2024). *Implementasi Model Pbl (Problem Based Learning), Metode Bernyanyi Dan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B*. 4(2), 21–31.
- Sitti Sarah, Darmiyati, M. (2023). *Teacher’s Innovation in Improving Children’s Cognitive Aspect. E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 9–17.
- Ulpah, Y. S., & Sunarno. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenai Konsep Bentuk Melalui Metode Bermain Klasifikasi. Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 25–33.
- Wibowo, I. S. F. R. 2018. (2018). *Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Imam Suwardi Wibowo 1 , Ririn Farnisa 2 1)*. 3(2), 181–202.