

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

#### 1. Sejarah Awal TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Mengingat kembali perjalanan sejarah berdirinya TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Musti'ah selaku kepala sekolah TK Kartika Sari mengungkapkan sebagai berikut ini:

Bermula dari salah satu kegigihan seorang Ibu kaderisasi PKK yang ingin mewujudkan impiannya agar anak mampu belajar sesuai dengan tingkat usia yang baik dan benar. Maka TK Kartika Sari didirikan yayasan sejak tanggal 18 Mei 1987. Sebelum memiliki bangunan gedung sendiri, semula gedung TK menempati gedung SD yang berlangsung hingga tahun 1992. Setelah beberapa tahun berjalan, TK dibuatkan gedung sendiri yang mana bersebelahan dengan gedung SD. Kemudian setelah dirasa bahwa berada dalam lingkup SD kurang efektif untuk keberadaan kondisi anak didik serta adanya keterbatasan tempat antara kelompok A dan B yang mana dalam satu ruangan hanya diberi batas pemisah sehingga kurang layak untuk kegiatan belajar mengajar. Pada tanggal 12 Agustus 2007 TK Kartika Sari mempunyai tanah dan gedung sendiri yang didapat dari dana PNPM.

Berikut ini peneliti akan memaparkan tampilan profil dari TK Katika Sari Karanganyar Demak:

- |                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| a. NPSN                | : 20346742                     |
| b. Nama lembaga        | : TK Kartika Sari              |
| c. Alamat lengkap      | : Ngemplik Wetan RT.07 / RW.01 |
| d. Waktu belajar       | : Pagi                         |
| e. NPWP                | : 03.132.299.3-515.000         |
| f. Penyelenggara RA    | : Yayasan Kartika Sari         |
| g. Luas bangunan       | : 130 m <sup>2</sup>           |
| h. Luas tanah          | : 575 m <sup>2</sup>           |
| i. No Hp               | : 087733972833                 |
| j. Status kepemilikan  | : Wakaf                        |
| k. No Ijin operasional | : 421.12/913/2018              |
| l. Tanggal SK          | : 07/02/2018                   |

- m. No Ijin pendirian : 421.12/913/2018
- n. Terakreditasi : B
- o. Tanggal Akreditasi : 29/11/2019<sup>1</sup>

## 2. Letak Geografis TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

TK terletak di Jl. Navigasi No.17 RT. 07 RW.01 Ngemplik Wetan, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Demak. TK Kartika Sari berdekatan dengan perkampungan yang cukup sesuai dengan penentuan lokasi yang strategis. Akses jalan untuk bisa sampai ke sekolah juga sangat mendukung, kendaraan seperti sepeda motor, mobil, ataupun hanya dengan berjalan kaki juga dapat mudah dilalui. Meski berbatasan langsung dengan jalan raya pada setiap sisi bangunan dikelilingi pagar agar aman, nyaman dan kondusif untuk anak didik.

Sedangkan batasan wilayah –wilayah sekitar TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Rumah Warga
- b. Sebelah Timur : SDN Ngemplik Wetan 01
- c. Sebelah Selatan : Rumah Warga
- d. Sebelah Barat : Rumah Warga.<sup>2</sup>

## 3. Struktur Organisasi TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Berikut ini adalah struktur organisasi TK Kartika Sari:<sup>3</sup>

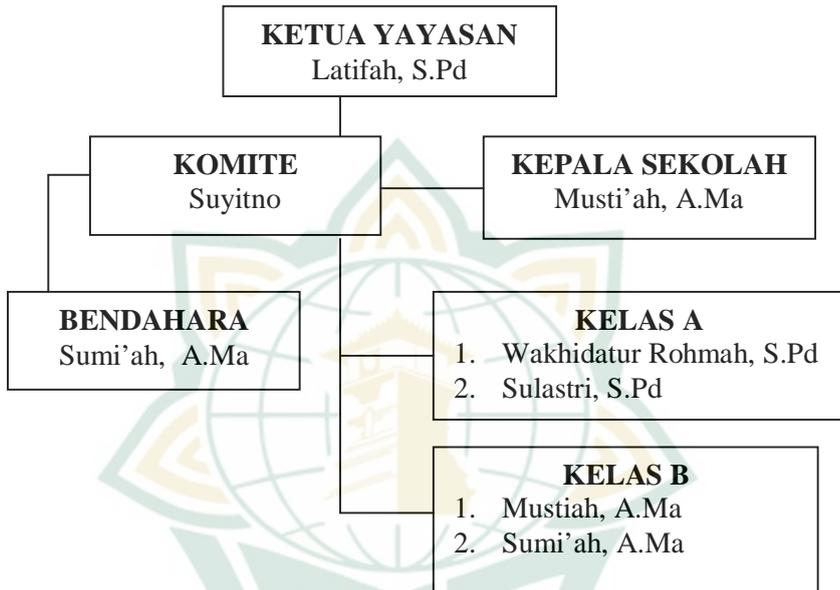
---

<sup>1</sup>Data Dokumentasi, Profil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15 WIB.

<sup>2</sup>Data Dokumentasi, Profil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15WIB.

<sup>3</sup>Data Dokumentasi, Profil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15WIB

**Gambar 4.1**  
**Struktur Kepengurusan**  
**TK Kartika Sari**  
**Tahun Pelajaran 2019/2020**



**4. Visi dan Misi TK KS Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

a. Visi TK adalah:

Memiliki bekal iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, terampil, kreatif dan mandiri.

b. Misi TK adalah:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK
- 2) Melatih keterampilan anak sesuai dengan minat dan kondisi lingkungan masyarakat dengan peraga yang dimiliki
- 3) Mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan individu senantiasa beraskan pada moral,

agama, budaya dan menggalang kerjasama antara warga sekolah dan warga masyarakat.<sup>4</sup>

**5. Profil Pendidik TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

TK KS mempunyai tenaga edukatif yang memadai ditinjau dari jenjang pendidikan yang dimiliki. Daftar guru TK Kartika Sari pada Tahun pelajaran 2019/2020 sebagai berikut.<sup>5</sup>

**Tabel 4.1**  
**Guru TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

NO	NAMA	Tempat, Tgl Lahir	Pendidikan	Mulai Tugas	Alamat	Jabatan
1	Musti'ah, A.Ma	Demak,09 September 1976	D2	18 Mei 1989	Ngemplik Wetan, 09/02	Kepala Sekolah
2	Sumi'ah, A.Ma	Demak. 16 Agustus 1977	D1	02 Juli 2005	Ngemplik Wetan, 05/02	Guru
3	Wakhidatur Rohmah, S.Pd	Demak, 07 Februari 1991	S1	13 Juli 2009	Ngemplik Wetan, 02/01	Guru
4	Sulastri, S.Pd	Demak, 26 Desember 1986	S1	20 Juni 2019	Ngemplik Wetan, 01/01	Guru

**6. Sarana Prasarana TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

TK Kartika Sari juga memiliki sarana dan prasarana dalam memberi fasilitas pendidikan.berikut dibawah ini:<sup>6</sup>

<sup>4</sup>Data Dokumentasi, Pofil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15 WIB.

<sup>5</sup>Data Dokumentasi,Profil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15 WIB.

<sup>6</sup>Data Dokumentasi,Profil Yayasan TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 10 September 2020, 09.15 WIB.

- a. Bangunan dan Ruang Sekolah meliputi :

**Tabel 4.2**  
**Data Bangunan dan Ruang**

NO	Nama Ruang	Jumlah	Keadaan(Baik)
1	Kantor	1	✓
2	Kantin	1	✓
3	Dapur	1	✓
4	Ruang Kelas	4	✓
5	Kamar mandi dan WC	1	✓
6	Tempat Wudhu	1	✓
7	Tempat Parkir	1	✓
8	Tempat bermain outdoor	1	✓

- b. Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana**

NO	Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Jungkitan	1	Baik
2	Panjatan	-	-
3	Alat peluncur	2	Baik
4	Bak air	2	Baik
5	Ayunan	1	Baik
6	Ban	2	Baik
7	Bola Dunia	1	Baik
8	Papan Titian	1	Baik
9	Dremolen	-	-
10	Tangga Majemuk	-	-

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Implementasi Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Siswa Kelompok A Di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Pendidikan adalah segala upaya untuk mengarahkan, melatih, memupuk nilai-nilai baik agar menumbuhkan kepribadian yang baik, bijak, sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungan dan masyarakat luas. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran merupakan faktor terpenting dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam

pendidikan tidak lepas dari sosok seorang pendidik. Sebagai guru harus bisa memilih media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kenyamanan bagi siswa. Maka, penelitian dengan judul “Implementasi Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Siswa Kelompok A Di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak” bertujuan untuk meneliti bagaimana pembelajaran media puzzle angka dilaksanakan guna untuk mengenalkan lambang bilangan pada siswa di TK tersebut. Disini, penulis akan membahas bagaimana implementasi media puzzle angka yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak, dan bagaimana faktor pendukung dan penghambat media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan di TK KS Karanganyar Demak. Pada implementasi media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada siswa di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak dilaksanakan di kelompok A. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat konsep yang digunakan meliputi perencanaan, langkah-langkah dan pelaksanaan, dan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka.

**a. Konsep Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan pada Siswa Kelompok A di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

Menurut hasil data yang didapatkan oleh peneliti, pembelajaran di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak pada masa pandemi seperti ini, pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya hanya saja dilaksanakan ditempat rumah guru kelas masing-masing. Dengan menggunakan pakaian bebas saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB dan selesai pukul 09.00 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 6 hari seperti biasanya hanya saja waktu diperpendek, yang semula berjalan 3 jam kini hanya berlangsung 2 jam saja. Pembelajaran menggunakan media puzzle angka di terapkan khusus kelompok A pada tahun ajaran pertama (gasal) yaitu guna untuk pengenalan lambang bilangan secara mendasar/sederhana. Tercapainya hasil pembelajaran yang baik tentunya berawal dari konsep yang telah tersusun dengan baik oleh pendidik. Maka

pemilihan media puzzle angka ini di hubungkan langsung dengan tema binatang yang mana didalamnya terdapat salah satu kegiatan berhitung. Seperti pada tema binatang yang sudah dicantumkan di RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dilaksanakan pagi hari sekitar jam 8-9 WIB.<sup>7</sup>

Pembelajaran menggunakan media puzzle angka ini dilakukan secara berkelompok. Selain untuk mencapai tujuan utama yaitu agar anak mampu mengenal lambang bilangan dengan cepat dan mudah, penggunaan media puzzle ini juga mampu meningkatkan daya sosial emosional pada anak. Melalui model pembelajaran kelompok media puzzle angka kemampuan anak untuk bekerja sama, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, kemampuan berinteraksi dengan temannya menjadi lebih baik maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Hal ini sesuai dengan yang diharapkan oleh Ibu kepala sekolah TK dan guru kelas kelompok A TK Kartika Sari, bahwa dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kelompok melalui media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta mematangkan sosial emosionalnya dengan baik. Seperti halnya hasil dari pembelajaran kelompok ini, anak menjadi lebih baik dalam berinteraksi dengan teman bahkan dengan lingkungan sekitarnya, anak mengetahui cara kerja sama yang baik, tanggung jawab atas tugas masing-masing yang sudah diberikan, dalam hal itu kesabaran anak juga terkontrol dengan baik melalui pembelajaran kelompok menggunakan media puzzle angka.<sup>8</sup>

Keberhasilan pembelajaran dalam mendidik perlu adanya media yang tepat, sebagai pendidik harus paham betul dengan apa yang akan diajarkan mulai dari rencana, langkah maupun pelaksanaan, dan evaluasi dalam pelaksanaan menggunakan media pembelajaran tersebut. Karena dengan adanya pendidik yang profesional sangat berpengaruh juga terhadap keberhasilan materi yang telah

---

<sup>7</sup>Data Observasi, di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 12 September, 2020, 09.00 WIB

<sup>8</sup>Kepala Sekolah, Wawancara Oleh Penulis, 10 September, 2020, 09.00 WIB

di terima oleh siswa. Konsep pada media puzzle angka ini adalah suatu hal yang penting untuk menggambarkan bentuk proses seperti yang diharapkan oleh pendidik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Media pembelajaran ini dapat mendorong anak didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan model pembelajaran kelompok tersebut proses dan hasil belajar akan lebih bermakna bagi anak. Hasil dari model pembelajaran ini dapat diaplikasikan dalam kehidupan anak sehari-hari dengan kemampuan kognitif serta sosial emosional yang baik. Contoh anak dapat berinteraksi dengan teman dan lingkungannya, saling berkerja sama, bertanggungjawab atas tugas yang diberikan, dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

**b. Rancangan atau Perencanaan Kegiatan dan Pelaksanaan Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan pada Siswa Kelompok A di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

Adapun rancangan kegiatan dan pelaksanaan yang dilakukan pendidik dalam menerapkan media puzzle angka melalui pembelajaran kelompok sebagai berikut :

**1) Perencanaan**

Perencanaan merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum melakukan kegiatan yang nantinya dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perencanaan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai yang diharapkan ketika rencana pembelajaran sesuai dan terpenuhi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka harus dilakukan secara teliti dan tidak ada rencana serta kegiatan yang tertinggal. Adapun rancangan yang harus terpenuhi yaitu pertama, mempersiapkan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan), RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dan menentungan rancangan tema dan tujuan pengajaran menggunakan media puzzle angka. Kedua, menetapkan rancangan tentang alat dan bahan yang akan digunakan ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle

---

<sup>9</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 12 September, 2020, 09.15 WIB

angka harus disiapkan. Ketiga, merancang dan menetapkan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle angka. Keempat, menetapkan rancangan langkah-langkah atau pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tema kegiatan pembelajaran media puzzle angka. Kelima, merancang penilaian kegiatan pembelajaran media puzzle angka.<sup>10</sup>

Rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka ini, akan memudahkan pendidik dalam mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajaran media puzzle angka yang akan dikerjakan oleh anak didik. Kegiatan ini harus dikemas sedemikian rupa supaya menarik dan tidak membosankan bagi anak. Sehingga kegiatan pembelajaran yang menarik akan menimbulkan rasa antusias yang tinggi bagi anak dan nantinya proses pelaksanaan pembelajaran media puzzle angka berjalan sesuai dengan yang diharapkan, begitu juga dengan hasilnya pada anak yang diiharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangannya.

## 2) **Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar dengan media puzzle dalam memperkenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, oleh Ibu Wakhidatur Rohmah selaku pendidik dikelas A yang menjalankan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka tema binatang dengan menggunakan media gambar dan puzzle yang berpedoman sesuai RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang sudah dirancang sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle angka ini dilaksanakan diawal tema yang tema tersebut dapat digunakan menggunakan media puzzle angka. Kegiatan pembelajaran ini di khususkan hanya dikelas A yang

---

<sup>10</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 12 September, 2020, 09.15 WIB

mana guna untuk mengenalkan angka dasar sederhana.<sup>11</sup>

Kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka yang diawali dengan Ibu Wakhidatur Rohmah selaku guru kelas A menyampaikan materi mengenai tema binatang dengan sub-sub tema binatang serangga. Setelah guru mengulang dan menyampaikan materi tersebut, guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pembelajaran kelompok menggunakan media puzzle angka. Setelah itu guru membagi kelompok, dalam pembagian kelompok guru juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan anak dalam kerjasama, rasa dihargai, rasa aman, kebersamaan. Guru memilih satu orang yang dirasa bisa memimpin kelompok agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar dan anak dapat belajar dalam menyelesaikan tugasnya dengan kerja sama yang baik sehingga dapat mengembangkan kemampuan daya mengenal lambang bilangan sesuai yang telah diharapkan.<sup>12</sup>

Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan puzzle pada tema binatang, sebagai berikut:

- a) Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dari pendidik mengondisikan anak-anak pada posisi siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan beliau serta mengajak anak didik untuk bernyanyi terlebih dahulu, mengajak anak berdo'a dan melakukan pembiasaan hafalan do'a harian dan surat pendek.
- b) Setelah melakukan kegiatan pembuka pendidik melakukan tanya jawab mengenai pengalaman yang berkaitan dengan tema dan materi yang akan disampaikan. Setelah itu pendidik menyampaikan tema pembelajaran dan menginformasikan pembelajaran yang akan dilakukan hari itu yaitu pembelajaran kelompok dengan menggunakan

---

<sup>11</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 12 September, 2020, 09.15 WIB

<sup>12</sup>Wakhidatur Rohmah, Wawancara Oleh Penulis, 12 September, 2020, 09.15 WIB

- media gambar dan puzzle dengan menggunakan media puzzle angka.
- c) Selanjutnya pendidik sudah menyediakan bahan-bahan dan alat yang dijadikan media pada pembelajaran tersebut, yaitu gambar binatang yang di khususkan pada gambar hewan serangga semut lengkap dengan alat mengecap, menempel (kolase) dan dilanjut dengan puzzle angka sebagai kegiatan puncak atau kegiatan inti.
  - d) Setelah alat dan bahan sudah disiapkan, pendidik membagi kelas A menjadi 3 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak, setiap kelompok masing-masing diberi angka sesuai dengan jumlah kelompoknya untuk menjadikan nantinya kelompok kedua saat mengerjakan kegiatan mengecap dan menempel (kolase) sebelum mengerjakan puzzle angka pada kelompok asal.
  - e) Kemudian pendidik mengkomunikasikan kepada anak tentang bagaimana susunan pembelajaran menggunakan media puzzle angka yang akan dikerjakan, serta alat dan bahan yang sudah siap.
  - f) Setelah guru menjelaskan cara kerja serta alat dan bahan sudah disiapkan, Ibu Wakhidatur Rohmah mengarahkan untuk anak didik berkumpul dengan kelompok ke-dua sesuai dengan angka yang sudah dibagikan untuk mengerjakan tugas sebelum tugas kedua dikelompok asal yaitu mengecap dan menempel.
  - g) Setelah kegiatan awal selesai, anak didik diarahkan untuk kembali ke kelompok asal untuk mengerjakan puzzle angka yang sudah disiapkan oleh pendidik.
  - h) Setelah semua tugas yang sudah diberikan kepada anak didik sudah selesai, pendidik bertanya tentang bagaimana pembelajaran kelompok secara singkat. Setelah selesai bertanya, pendidik meminta untuk setiap kelompoknya maju kedepan untuk bercerita dan menjelaskan tentang gambar yang berada dipuzzle angka tersebut sesuai dengan pengetahuan yang sudah didapatkan dan pengalaman anak didik.

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan memberikan penghargaan kepada anak didik agar pembelajaran mereka merasa berkesan juga karena diberikannya penghargaan oleh pendidik. Setelah itu, masing-masing kelompok membersihkan dan mengembalikan alat dan bahan yang sudah digunakan serta merapikan tempat belajar masing-masing.<sup>13</sup>

### 3) Evaluasi

Evaluasi pada kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran telah selesai. Pendidik bertanya pada anak didik bagaimana perasannya ketika mengikuti pembelajaran kelompok tersebut. Anak juga ditanya pembelajaran yang didapat ketika menyelesaikan tugas model kelompok dengan kelompoknya masing-masing. Sebagai pendidik kita wajib bertanya satu persatu adakah anak didik yang tidak bekerja sama tau tidak saling membantu dengan kelompoknya ketika mengerjakan tugasnya. Anak didik dengan antusiasnya bahwa kelompoknya bekerja sama dengan baik hingga banyak anak didik yang angkat bicara perihal pembelajaran kelompok tersebut, mereka ingin selalu melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar guru mengetahui keaktifan anak<sup>14</sup>

Evaluasi pembelajaran ini dilakukan dengan cara penilaian oleh pendidik ketika kegiatan belajar mengajar dilakukan yaitu dengan mengawasi dan mengamatinya. Selain mengajarkan guru juga merupakan fasilitator, selain itu pendidik juga menilai. Yaitu guru menilai saat proses pembelajaran obyeknya adalah kinerja atau keaktifan anak dalam pembelajaran kelompok.<sup>15</sup>

Selain pendidik, evaluasi juga dilakukan oleh pihak yayasan TK Kartika Sari untuk meningkatkan

---

<sup>13</sup>Data Observasi, di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 12 September. 2020, 08.00-09.00 WIB

<sup>14</sup>Kepala Sekolah, Wawancara Oleh Penulis, 10September, 2020, 09.15 WIB

<sup>15</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 16 September, 2020, 09.00 WIB

kemampuan daya mengenal lambang bilangan serta nilai plus dari kegiatan belajar kelompok yaitu tentang melatih daya sosial emosional anak dengan adanya media puzzle angka ini, anak dapat dilihat dari sikap anak yang suka bekerja sama, saling menghargai, anak mulai tanggung jawab atas tugas yang diberikan. Dengan adanya model pembelajaran kelompok ini yang dirasa mampu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan serta sosial emosional anak, sehingga hal ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan media puzzle angka yang digunakan pendidik dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Dari pengamatan peneliti ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle angka di kelas A mendapatkan data bahwa dalam pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi serta penilaian. Setelah melihat kompetensi pendidik/gutuyakni pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki kompetensi sesuai dalam mendidik anak usia dini karena pendidik memahami kebutuhan apa yang harus diperoleh oleh anak usia dini dalam mengembangkan daya pengenalan lambang bilangan yang sesuai dengan usia serta karakternya.

Implementasi pembelajaran menggunakan media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A. Hal ini dibuktikan dari pengamatan yang peneliti lakukan dalam observasi kelas, bahwa selama proses pembelajaran kelompok menggunakan media puzzle angka, siswasangat antusias dan semangat bahkan ada yang tidak sabar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Hal itu berarti anak menampakkan signal positifnya dalam melakukan keberlangsungan kegiatan belajar mengajar<sup>16</sup>

Selain itu, dengan diterapkannya model pembelajaran kelompok menggunakan media puzzle

---

<sup>16</sup>Data Observasi, di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak, 12 September. 2020, 08.00-09.00 WIB

angka anak berantusias melaksanakan tugas untuk menyelesaikan tugasnya masing-masing dan secara tidak langsung mereka kerja sama dengan kelompoknya untuk memecahkan masalah dan membagi tugasnya yang sudah diberikan secara tertib. Sehingga secara tidak langsung juga anak belajar komunikasi, tanggung jawab, saling menghargai. sehingga didalam sebuah kelompok kegiatan pembelajaran tersebut selain anak dapat mengetahui lambang bilangan atau angka, anak juga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya.

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media puzzle angka untuk memperkenalkan lambang bilangan pada siswa kelompok A di TK Kartika Sari dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan serta aspek sosial emosional dengan terwujudnya sikap kerja sama, tanggung jawab, sehingga dengan hal itu anak akan terbiasa melakukan komunikasi yang baik terhadap teman, maupun siapa saja ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Maka, dengan pembelajaran yang bermakna serta wujud komunikais yang baik dapat diterapkan anak-anak yaitu dapat beradaptasi ketika mereka berada ditempat yang baru dan ini dapat diterapkan pada teman sebayanya maupun orang yang diatas usianya(dewasa).

2. **Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan pada Siswa Kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**
  - a. **Faktor Pendukung**

Faktor pendukung yang mendasari keberhasilan pelaksanaan media puzzle angka ini adalah beberapa hal yang dapat menunjang keberhasilan meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Dengan melihat adanya minat, kondisi, perkembangan anak serta keberadaan

guru yang dituntut bisa menciptakan kenyamanan bagi anak.<sup>17</sup>

Dibawah ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhinya:

1) Faktor fasilitas yang mendukung

Adanya fasilitas yang mendukung sangat berpengaruh karena dengan adanya fasilitas yang memadai pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui media puzzle angka dapat berjalan dengan baik, beberapa kegiatan yang di rancang juga berjalan dengan lancar. Maka dalam hal ini diharapkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa kelompok A dapat berkembang sesuai yang sudah diharapkan.

Faktor pendukung dalam penerapan kegiatan puzzle angka ini, upaya dari pihak lembaga telah menyediakan sarana serta fasilitas untuk kebutuhan pembelajaran menggunakan media puzzle angka sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa.<sup>18</sup>

2) Faktor pendidik dan teman

Faktor pendidik dan teman seusianya sangat mendukung adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi siswa, diantaranya guru disini sebagai fasilitator maupun motivator bagi anak untuk mendukung berkembangnya kemampuan kognitifnya dengan baik agar anak dapat berkomunikasi, kompak, saling menjaga dalam tim, saling berbagi dalam tugas. Sedangkan teman adalah pemberi semangat kepada teman lainnya jika ada teman lainnya yang kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan sebagai pendorong anak lain untuk berlomba-lomba bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

3) Faktor orang tua siswa

Faktor lain yang sangat berperan yaitu orang tua, dengan adanya dukungan, pelayanan yang mendukung

---

<sup>17</sup>Kepala Sekolah, Wawancara Oleh Penulis, 10 September, 2020, 09.15 WIB

<sup>18</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 12 September, 2020, 09.15 WIB

(mampu mengayomi anaknya) sikap komunikatif orang tua pada anaknya. sikap baik orang tua terhadap anaknya, pola asuh yang baik bagi anak akan sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan dan daya ingat anak dalam mengenal lambang bilangan dengan baik.<sup>19</sup>

Dengan hal demikian, pendidik, teman sebaya serta orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, sebagai pendidik dituntut mampu kreatif serta trampil dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang ada, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, didalam sekolah maupun mengaplikasikannya dilingkungan sekitar ketika ia sedang beradaptasi.

#### **b. Faktor Penghambat**

Faktor penghambat yang mempengaruhi proses pengenalan lambang bilangan siswa yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor penghambat dari dalam yaitu waktu, jam pelaksanaan pembelajaran puzzle angka yang sudah di rancang mulai pukul 07.30 sampai pukul 09.00 yang dirasa sudah tepat dengan kemampuan anak masing-masing, tetapi semua itu berjalan diluar perencanaan pendidik. Untuk anak dengan daya tanggapnya yang sangat tinggi, ia mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran puzzle angka dengan sangat cepat, sehingga setelah kegiatan selesai ia memilih kegiatan lain yang justru terkadang mengganggu konsentrasi belajar siswa lain yang belum menyelesaikan kegiatan bongkar pasar puzzle angka tersebut. Karena setiap anak mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda, maka hal ini menjadi salah satu penghambat adanya pembelajaran menggunakan media puzzle angka.<sup>20</sup>

Adanya faktor waktu tersebut sangat berkesinambungan dengan faktor penghambat lainnya yaitu dari anak itu sendiri, seperti anak yang penakut, kurang aktif dan pendiam. Jika waktu lebih berfokus adanya perbedaan daya tanggap anak, maka faktor dari diri sendiri ini akan

---

<sup>19</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Penulis, 16 September, 2020, 09.15 WIB

<sup>20</sup>Kepala Sekolah, Wawancara Oleh Peneliti, 10 September, 2020, 09.15

semakin mempersulit anak untuk menangkap materi yang telah disampaikan pendidik. Jadi sebagai guru benar-benar dituntut untuk bisa memberi suasana nyaman pada anak. Karena hal ini mampu meminimalisir rasa minder yang ada pada diri anak.

Dari beberapa faktor yang sudah dijelaskan diatas, terdapat sebagian faktor dari luar yang berpengaruh pada proses pengenalan lambang bilangan pada anak yaitu faktor orang tua, dukungan orang tua serta pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, pola asuh orang tua yang selalu memanjakan, bahkan pola asuh orang tua yang terlalu keras,monoton dan otoriter terhadap anak juga akan berdampak negatif dalam perkembangan kognitifnya dalam mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan faktor penghambat waktu, sebagai pendidik mempunyai solusi yaitu dengan cara mampu mengkondisikan anak dengan memaksimalkan waktu yang tersedia dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui pemilihan topik yang sesuai dengan kondisi dan waktu yang digunakan, anak diperingatkan ketika waktu belum selesai namun ada sebagian yang sudah menyelesaikan tugas dengan baik, maka anak tersebut bisa membantu merapikan tempat belajar, dan membantu teman menyelesaikan tugas agar segera terselesaikan. Sehingga waktu tidak terbuang sia-sia dan mengganggu teman yang lainnya. Untuk faktor penghambat anak yang berasal dari diri sendiri, kurang aktif dalam bekerja sama dalam berkelompok, guru member solusi yaitu dengan memilih anggota kelompok yang masing-masing pada setiap kelompok ada salah satu anak yang dianggap cekatan, mampu untuk membimbing teman-temannya untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran puzzle angka secara baik. Sedangkan faktor dari orang tua, pendidik mempunyai solusi bahwa perlu adanya kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, agar anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik. Sehingga apa yang diajarkan disekolah juga dapat diajarkan orang tuanya dirumah. Dengan demikian maka akan terjalin kesinambungan antara pendidik dan orang tua, sehingga

kegiatan pengenalan lambang bilangan melalui media puzzle angka ini diharap dapat terwujud dengan baik.<sup>21</sup>

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis Implementasi Implementasi Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan pada Siswa Kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Pembelajaran media puzzle angka memiliki Manfaat untuk kesuksesan belajar bilangan dan kesuksesan belajar mengajar. Disini penulis akan menguraikan tentang konsep pembelajaran media puzzle angka, rancangan dan pelaksanaan yang dihasilkan dari pembelajaran menggunakan media puzzle angka di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak.

##### a. Analisis Konsep Implementasi Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan pada Siswa Kelompok A di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Pengenalan lambang bilangan anak harus dilatih sejak dini mungkin, karena pada usia tersebut anak sedang berada pada masa keemasan, ia akan mudah untuk menerima setiap apa yang disampaikan atau segala sesuatu yang telah diajarkan. Dengan menggunakan media puzzle angka selain anak di harap mampu mengenal lambang bilangan dengan lebih mudah dan cepat, anak juga terlatih untuk berkonsentrasi tinggi, meningkatkan bertanggung jawab dalam kerja team. Karena pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle angka bersifat kelompok. Hal itu sangat bagus untuk bekal perkembangannya kelak.

Media pembelajaran yang digunakan di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak adalah puzzle angka. Konsep pada media pembelajaran ini seperti pendapat pendidik sebagai guru kelas A adalah media pembelajaran yang melibatkan anak didik dalam suatu kelompok dalam menyelesaikan tugas bersama yang diberikan oleh guru dengan tema dan topik konkrit serta pembelajaran yang kandungannya berhubungan dengan

---

<sup>21</sup>Guru Kelas, Wawancara Oleh Peneliti, 16 September, 2020, 09.00 WIB

kehidupan sehari-hari anak yang berkaitan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Sesuai dengan teori yang dijelaskan bahwa media puzzle angka adalah diantara cara memberikan pengalaman pada peserta didik terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan ini anak dituntut untuk menyelesaikan bersama-sama dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Dari aktivitas pembelajaran tersebut anak memperoleh pengalaman yang akan membentuk perilaku sebagai suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak didik.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media puzzle angka diharapkan anak didik mampu bersikap kreatif dalam mengeksplorasi pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru sesuai dengan karakter anak dan pemahaman masing-masing serta melakukan kerja sama yang baik dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama. Selain anak didik memperoleh hasil karyanya yaitu berbentuk gambar dan rangkain puzzle, anak didik juga memperoleh hasil pembelajaran yang terdapat pada proses mereka melakukan tugasnya secara berkelompok, yaitu tentang bagaimana caranya berkomunikasi dengan temannya secara baik, tentang pembagian tugas dalam kelompok, saling menghargai, dan memiliki sikap tanggung jawab. Karena pada dasarnya pembelajaran menggunakan media puzzle angka sangat berkaitan dengan kognitif serta sosial emosional yang harus ditingkatkan melalui belajar sambil bermain yang tentunya disesuaikan dengan usia anak.

Sesuai yang diharapkan oleh ibu kepala sekolah bahwa agar model pembelajaran bisa menambahkan pengalaman baik untuk anak yakni anak dapat mengembangkan kemampuan akademik, sosial, emosional mereka dalam proses belajar anak, sehingga dengan proses pembelajaran itu anak juga dapat menerapkan nilai karakter yang didapat ketika mengerjakan pembelajaran puzzle angka.

Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan dan manfaat dari media puzzle angka sebagai berikut :  
Terdapat tujuan dari media puzzle angka yaitu :

- 1) Memberi pengenalan anak untuk menyelesaikan masalah dengan strategi sederhana
- 2) Memberi pelatihan terhadap ketepatan, ketelitian, serta kecermatan, penyelesaian masalah
- 3) Memerikan semangat dan sikap pantang menyerah dalam permasalahan.<sup>22</sup>

Adapun manfaat dari media puzzle angka yaitu :

- 1) mempertajam kecerdasan, kecerdasan berfikir anak akan mulai terlatih dengan menyusun puzzle.
- 2) Melatih respons anatara mata dengan tangan. Karena dalam menyusun kepingan puzzle terdapat warna yang harus dipadukan dengan menggunakan tangan anak sehingga terbentuk susunan yang sempurna.
- 3) Pelatihan kesabaran pada anak. Bermain puzzle akan melatih kesabaran dalam menyelesaikan susunan kepingan menjadi genap.
- 4) Memberikan pengetahuan. Dengan bermain puzzle akan menambah pengetahuan anak mengenai warna-warna dan gambar/bentuk benda.
- 5) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk, gambar, huruf, angka, serta langkah penting menuju pengembangan keterampilan.<sup>23</sup>

**b. Analisis Rancangan atau Perencanaan Kegiatan dan Pelaksanaan Pembelajaran Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Siswa Kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

Guru yang baik adalah guru yang dapat menyesuaikan pada peserta didiknya dalam usia kekreatifan dan penyesuaian jiwanya. guru juga penting memiliki jiwa kreatif agar dapat menularkan pada peserta didiknya. kekreatifan guru dapat dilihat dari model mengajar dan materi ajar. guru harus mempunyai kreatifitas memberi pembelajaran pada anak. sehingga anak-anak atau peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan mudah menerima pembelajaran.

---

<sup>22</sup>Sunarti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Alex Komputindo, Jakarta, 2005), 49.

<sup>23</sup>Yuliani, Rani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Laskar Aksara, Jakarta, 2008), 43.

Penerapan pembelajaran melalui media puzzle angka akan sangat berguna bagi anak didik untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan serta sosial emosionalnya untuk mengekspresikan minat dan bakatnya dalam mengeksplorasi sebuah pembelajaran yang diberikan.

Sehubungan dengan ini, maka dalam melakukan kegiatan TK Kartika Sari telah melaksanakan perencanaan maupun rancangan sebelum melaksanakan perencanaan maupun rancangan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka, antara lain :

- 1) Guru telah memilih dan menetapkan tema yang menarik dan sesuai dengan RPPH yaitu dengan tema binatang
- 2) Guru sudah menyiapkan bahan dan alat yang harus disediakan ketika kegiatan pembelajaran puzzle angka. Alat dan bahan itu meliputi gambar serta alat untuk mengecap, menempel (kolase), dan puzzle angka
- 3) Guru telah membagi kelompok yang terdiri dari 3 kelompok dan setiap kelompok beranggotaan 3-4 anak yang bisa disebut kelompok asal. Setelah itu dibuat kelompok lagi untuk dijadikan kelompok kedua, digunakan untuk mengerjakan tugas sebelum tugas utama dengan kelompok asal
- 4) Guru menentukan tahap-tahap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai meliputi kegiatan pra pengembangan, kegiatan pengembangan (pelaksanaan), penutup dan evaluasi
- 5) Guru menetapkan rancangan penilaian yang diambil bagaimana proses anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media puzzle angka.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka bagi siswa terdapat 3 tahap yang harus dilakukan guru, yaitu:

- 1) Kegiatan pra-pengembangan

Kegiatan pra pengembangan ini dimaksud adalah kegiatan persiapan yang harus dilakukan pertama kali oleh guru sebelum masuk pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan persiapan ini harus dilakukan guru dengan teliti dan jangan ada yang terlewatkan,

karena kegiatan persiapan ini sangat berpengaruh pada kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle angka.

Kegiatan pra pengembangan meliputi :

- a) Sebelum kegiatan pembelajaran dengan media puzzle angka, guru sudah menyiapkan bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran puzzle, gambar serta alat untuk kolase, menulis huruf(semut), dan puzzle angka
  - b) Setelah menyiapkan alat dan bahan, guru menyiapkan kelompok pembelajaran puzzle angka yang terdiri dari 3 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak sesuai dengan kriteria yang ditentukan
  - c) Kemudian guru menyusun pekerjaan pada masing-masingkelompok, meliputi :
    - (1) Guru membuat kelompok asal terlebih dahulu untuk mengerjakan tugas awal yaitu mengecap dan menempel (kolase)
    - (2) Setelah guru membuat kelompok asal, guru juga membuatkelompok ke dua untuk mengerjakan tugasinti yaitu puzzle angka.
- 2) Kegiatan Pengembangan

Untuk pengawalan guru menanyakan kepada anak didik tentang binatang yang mana sub temanyabinatang serangga. Disini pendidik mengambil hewan semut. Kemudian bertanya tentang pengalaman anak didik tentang hal tersebut atau anak didik diminta untuk menceritakan tentang pengalaman yang pernah dilakukan dengan adanya hewan semut. Setelah mendengar jawaban anak didik, guru mengarahkan dan menjelaskan kepada anak didik bagaimana cara menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan anak didik dengan berkelompok. Guru mengarahkan tempat untuk disetiap kelompoknya. Setelah mengarahkan tempat kelompok, guru mengarahkan dan membimbing kelompok-kelompok untuk membuat kelompok kedua sesuai dengan nomor yang sudah diberikan untuk mengerjakan tugas selanjutnya. Pada puncak kegiatan atau kelompok ke dua anak didik kembali pada kelompok asal untuk mengerjakan tugas utama

merangkai puzzle angka dengan rapi dan saling bekerja sama. Setelah tugas semua selesai, anak didik diminta untuk maju kedepan menjelaskan tentang gambar serta membilang yang ada di puzzle angka tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka, pendidik mengarahkan anak untuk merapikan kembali ke tempat media dan membersihkan tempat kerja yang telah dipakai. Setelah semuanya bersih anak didik berkumpul dan ditanya oleh pendidik tentang bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan tadi. Pendidik juga mengulang tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

**c. Analisis Karakter Sosial yang Dihasilkan dari Pembelajaran Media Puzzle Angka TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak**

Sebagai makhluk sosial, pasti membutuhkan bantuan dari orang lain. Untuk menumbuhkan kecerdasan sosial harus dilatih diajarkan sejak dini dan terus menerus berkelanjutan, maka dari itu pendidik di TK Kartika Sari menerapkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak, media puzzle angka adalah salah satu yang diterapkan dalam membentuk berbagai karakter sosial dalam kegiatan melalui etika atau adap dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Karena dengan pembelajaran kelompok menggunakan media dengan cara bekerja sama anak satu dengan yang lain dapat memahami apa arti sebuah teman, sebuah keakraban, dan kekeluargaan sehingga menghasilkan kerjasama yang baik, mereka saling bersaing dengan sehat, meniru dengan baik etika berbagi, peduli terhadap teman yang membutuhkan pertolongan, bertanggung jawab atas apa yang ditugaskan. Karakter tersebut merupakan hasil yang dibentuk dari proses kegiatan pembelajaran kelompok dengan menggunakan model pembelajaran melalui media puzzle angka.

## 2. Analisis dari Faktor yang Mendukung dan yang Menghambat Pelaksanaan Pembelajaran Media Puzzle Angka dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Siswa Kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak

Pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar tidaklah selalu berjalan dengan lancar pasti terdapat beberapa hal yang dapat memperlambat maupun memperlancar tercapainya pelaksanaan sebuah model pembelajaran. Dari data-data yang sudah terkumpul, peneliti akan menganalisis beberapa faktor pendukung dan penghambat pada penggunaan pembelajaran melalui media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan siswa kelompok A di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak.

Dari hasil wawancara terlihat bahwa ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran media puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan siswa antara lain :

### a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung kelancaran dan keberhasilan pembelajaran melalui media puzzle angka di TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak antara lain itu :

- 1) Fasilitas yang ada sangat memadai, artinya tidak hanya fasilitas utama yang diperoleh anak ketika melakukan proses kegiatan belajar mengajar saja akan tetapi pihak lembaga telah menyiapkan fasilitas yang memadai untuk kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle angka yang akan dilaksanakan, lembaga telah berupaya dalam merencanakan serta menyiapkan semua sarana prasarana yang mendukung kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran melalui media puzzle angka.
- 2) Kondisi lingkungan di dalam kelas meliputi guru dan teman sebaya, guru dan teman sebaya sangat berpengaruh bagi keberhasilan model pembelajaran puzzle angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada siswa, karena guru berperan sebagai fasilitator penentu tema pembelajaran puzzle angka yang akan dilaksanakan. Menentukan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik tentunya bukan hal yang mudah, guru menentukan tema sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, serta kebutuhan anak. Agar kegiatan

pembelajaran puzzle angka dapat dilaksanakan anak dengan antusias, dengan begitu anak akan merasa senang, maka anak didik akan bersemangat dalam mengerjakan tugas sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Sedangkan peran teman sebaya di dalam pelaksanaan model pembelajaran puzzle angka juga sangat mempengaruhi, teman sekelompok atau teman beda kelompok mereka akan saling menyemangati ketika ada salah satu anggotanya malas, karena mereka kerja tim maka mereka dengan sungguh-sungguh dan berlomba-lomba untuk lebih cepat menyelesaikan tugasnya masing-masing dalam menghasilkan suatu karya.

#### **b. Faktor Penghambat**

Pada hasil wawancara terlihat bahwa ada berbagai hambatan-hambatan yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran media puzzle angka dalam mengwnalkan lambang bilangan pada siswa, antara lain:

##### 1) Faktor Internal

###### a) Waktu

Perbedaan waktu antara anak dengan kecerdasan tinggi dan anak yang mempunyai tingkat kecerdasan rendah menjadi salah satu hambatan, yang mana pada anak yang lebih cekatan ia membutuhkan waktu yang sangat singkat untuk menyelesaikan kegiatan bongkar pasang puzzle angka, sedangkan bagi anak yang lambat dalam proses menangkap pembelajaran ia membutuhkan waktu yang lama, ia bisa menghabiskan waktu diluar rancangan jam yang sudah di tentukan, sehingga sesekali teman yang lain serta guru harus membantunya.

###### b) Anak kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran puzzle angka

Anak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak semangat atau motivasi belajar turun dan kurangnya percaya diri anak dalam tugas antar kelompok. Adanya kurang semangat anak dalam mengikuti pembelajaran di lihat dari kondisi anak yang menganggap dirinya tidak mampu dibandingkan dengan teman lainnya,

atau adanya rasa takut dengan teman lain yang satu kelompok sehingga anak hanya diam dan tidak berani untuk mengikuti kegiatan pembelajaran puzzle angka.

## 2) Faktor Eksternal

Selain faktor internal yang sudah dipaparkan peneliti diatas, ada juga pola eksternalnya yaitu, pola asuh orang tua, pola asuh orang tua yang monoton, otoriter maupun yang selalu memanjakan atau menuruti semua keinginan anak juga akan berdampak negatif bagi perkembangan kemampuan sosial anak, dengan begitu anak yang selalu dimanjakan akan selalu bergantung kepada orang tua dan sulit bagi anak untuk mandiri sehingga akan menghambat kecerdasan sosial mereka. Begitu juga dengan pola asuh orang tua yang otoriter akan membuat anak takut, cemas dalam melangkah karena anak harus selalu menuruti keinginan dari orang tuanya, akibatnya jika anak disikapi dengan otoriter khawatir jika anak tidak ada di lingkungan rumah tapi dilingkungan sekolah anak itu akan melampiaskan itu semua apa saja yang dilarang dirumah dan tentunya akan membahayakan diri sendiri maupun teman sebayanya. Karena pembelajaran menggunakan media puzzle angka ini tidak hanya untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak, maka nilai karakter sosial yang ada saat berinteraksi dengan kelompok juga mempunyai peran penting, maka adanya pola asuh yang kurang baik sangat berpengaruh terhadap anak.

Dengan adanya hambatan-hambatan tersebut, guru juga mempunyai solusi untuk mengatasi hambatan yang dapat mempengaruhi kognitif serta sosial emosional anak. Untuk itu guru memiliki solusi yang menjadi penghambat yaitu waktu, guru berupaya untuk memaksimalkan waktu dengan baik, bagi anak yang sudah menyelesaikan kegiatan maka diberi tugas untuk membereskn tempat yang sudah di buat belajar tadi serta membantu teman yang belum menyelesaikan kegiatan. Untuk faktor penghambat bagi anak yang kurang aktif dalam bekerja sama dalam kelompok maupun anak yang menguasai sendiri di dalam kelompok, guru selalu membimbing, mengawasi, dan memilih anggota

kelompok yang sesuai dengan kemampuan kebutuhan masing-masing kelompok. Sedangkan solusi faktor penghambat dari orang tua yaitu perlu adanya kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, agar anak tumbuh menjadi pribadi yang baik, mempunyai komunikasi yang baik, rasa empati yang tinggi, bertanggungjawab, saling menghargai dengan sesama, orang tua butuh mendampingi dan membimbing serta menstimulus anak dengan cara menanamkan hidup yang damai, pola asuh yang demokrasi, dan selalu mengajarkan anak tentang tata krama, kesopanan dan lain sebagainya. Sehingga apa yang diajarkan disekolah juga diajarkan oleh orang tuanya dirumah akan berdampak positif bagi perkembangan kognitifnya dalam mengenal lambang bilangan maupun perkembangan sosial emosionalnya.

Menurut Harlock dalam mengungkapkan berbagai kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak menyebutkan tiga kondisi utama sebagai berikut :

a) Kondisi lingkungan

- (1) Pola asuh orang tua yang selalu memanjakan dan memberikan kasih sayang secara berlebihan, sehingga segala sesuatu yang diberika kepada si anak di batas kewajaran. Akibatnya si anak tidak dapat mengembangkan dirinya karena terlalu dikhawatirkan oleh orang tuanya.<sup>24</sup>
- (2) Ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus-menerus, akan mengakibatkan timbulnya emosi dan akibatnya merusak hubungan sosial yang wajar.
- (3) Ketegangan yang berlebihan serta disiplin yang otoriter, disiplin yang dipaksakan akan menimbulkan dampak buruk bagi pihak yang dikenal dan menimbulkan keinginan orang tersebut untuk memberontak dan keluar dari tatanan norma.

---

<sup>24</sup>Mursyid, *Belajar dan Pembelajaran*, (PT Remaja Mosdakarya, Bandung, 2015), 73.

- (4) Sikap orang tua yang selalu mencemaskan atau melindungi (over protective) akan mengakibatkan penolakan dari orang yang disayangnya.
- (5) Suasana otoriter di sekolah, guru yang selalu menuntut atau pekerjaan yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan menimbulkan kemarahan sehingga anak pulang ke rumah dalam keadaan kesal.

b) Kondisi psikologi

Kondisi psikologis dapat mempengaruhi emosi, antara lain :

- (1) Tingkat intelektual di bawah rata-rata. Biasanya anak mempunyai pengendalian emosi yang kurang dibandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama.
- (2) Kegagalan mencapai tingkat aspirasi. Kegagalan yang berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak.
- (3) Kecemasan setelah pengalaman emosi tertentu yang sangat kuat. Biasanya anak mengakibatkan takut kepada situasi yang dirasakan mengancam.<sup>25</sup>

c) Kondisi fisik

Kekurangan gizi dalam pola makanan menyebabkan pertumbuhan anak terganggu, tingkat kecerdasan sosialemosional dan daya tubuhnya menurun, yang pada akhirnya akan mempengaruhi perkembangan seluruh dirinya.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>Abd.Malik Dachlan dkk, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, 76

<sup>26</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep dan Teori*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2018, 155