UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO

UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Bermain Marble Di KB Maulana Malik Ibrahim Sooko Wringinanom Gresik

Oleh: Nur Abidatul Lailiyah,

Dosen Pembimbing: Dr. Choirun Nisak Aulina M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026

Pendahuluan

- Kemampuan berhitung merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini. Anak usia 3–4 tahun perlu mendapatkan stimulasi melalui kegiatan yang konkret, menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak.
- Berdasarkan observasi awal di KB Maulana Malik Ibrahim, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam:
- menyebutkan angka 1–10;
- menghitung benda dengan tepat;
- mencocokkan jumlah benda dengan lambang angka;
- mengurutkan angka;
- Pembelajaran yang terlalu banyak menggunakan penjelasan verbal dan lembar kerja membuat beberapa anak kurang tertarik.
- Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan marble atau kelereng sebagai media konkret untuk membantu anak belajar berhitung melalui kegiatan bermain.

Rumusan Masalah

- Bagaimana penerapan kegiatan bermain marble dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak?
- Apakah kegiatan bermain marble dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun di KB Maulana Malik Ibrahim?

Tujuan Penelitian

- ✓ Mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain marble dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- ✓ Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain marble

Metode

Penelitian ini Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
Subjek penelitian adalah 16 anak usia 3–4 tahun di KB Maulana Malik Ibrahim Sooko Wringinanom Gresik, terdiri dari:
7 anak laki-laki
9 anak perempuan

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart.

Setiap siklus terdiri dari 4 tahap:

Perencanaan → Pelaksanaan → Observasi → Refleksi

Penelitian dilakukan melalui: Pra siklus, Siklus I, Siklus II

Teknik Pengumpulan Data

- Teknik Pengumpulan data ada dua, yaitu :

  1. Observasi
  2. Catatan Lapangan
  3. Dokumentasi

- Kemudian di analisis menggunakan presentase ketercapaian kemampuan berhitung anak

Presentase pencapaian dihitung dengan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- Keterangan:
  P = Presentase pencapaian
  f = Jumlah anak yang mencapai indikator
  N = Jumlah seluruh anak

Hasil dan Pembahasan

- Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus pada 16 anak usia 3–4 tahun di KB Maulana Malik Ibrahim,Kemampuan berhitung yang diamati meliputi menyebutkan angka 1–10, menghitung jumlah marble dengan tepat, dan mencocokkan jumlah marble dengan lambang bilangan.
- Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak secara bertahap. Pada pra siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 31,25%. Setelah diterapkan kegiatan bermain marble pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 56,25%,Pada Siklus II, Hasilnya, ketuntasan meningkat menjadi 81,25% atau 13 dari 16 anak, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan penelitian dihentikan pada Siklus II.
- Peningkatan kemampuan berhitung terjadi karena permainan marble memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung.
- Anak belajar melalui kegiatan:
- memegang → mengambil → menghitung → mengelompokkan → mencocokkan → mengenal simbol angka.
- Kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih membutuhkan pengalaman konkret dalam memahami konsep matematika.

Hasil Pra Siklus

- Pembelajaran masih menggunakan metode yang biasa dilakukan, belum menggunakan permainan Marble.
- Kemampuan yang diamati:

1. Menyebutkan angka 1–10.
2. Menghitung jumlah Marble/benda dengan tepat.
3. Mencocokkan jumlah Marble dengan lambang angka.

- Hasil observasi menunjukkan sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung.
- Anak mudah bosan dan kurang aktif karena pembelajaran lebih banyak menggunakan penjelasan lisan dan tugas.
- Ketuntasan klasikal hanya 31,25%.

Data Ketuntasan Pra Siklus

- Tabel ketuntasan Pra Siklus

Nama	Mampu menyebutkan angka 1-10	Mampu Menghitung jumlah marble dengan tepat	Mampu mencocokkan jumlah Marble dengan Angka	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT
Subjek 1	2	1	2	5	31%	BT
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	2	1	3	6	37%	BT
Subjek 4	2	1	1	4	25%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	3	1	2	6	37%	BT
Subjek 7	1	2	3	6	37 %	BT
Subjek 8	2	2	3	7	44%	BT
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	1	2	2	5	31%	BT
Subjek 11	2	1	1	4	25%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	1	2	7	44%	BT
Subjek 15	3	1	4	8	50%	BT
Subjek 16	1	1	2	4	25%	BT
Prosentase	ketercapaian				31,25%	

Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Hasil Siklus I

- Pada Siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media permainan Marble.
- Kegiatan yang dilakukan antara lain:
- Anak menyebutkan angka 1–10.
- Anak mengambil Marble sesuai angka yang ditunjukkan.
- Anak menghitung Marble satu per satu.
- Anak mencocokkan jumlah Marble dengan kartu angka.
- Anak mengurutkan angka 1–10.
- Hasil:
- 9 anak tuntas (56,25%).
- 7 anak belum tuntas (43,75%).
- Ketuntasan meningkat dari 31,25% menjadi 56,25%.
- Terjadi peningkatan sebesar 25 poin persentase.
- Anak mulai lebih antusias karena dapat memegang, memindahkan, dan menghitung benda secara langsung.

Hasil Pengamatan pada Siklus I

- Disajikan pada table sebagai berikut

Nama	Mampu menyebutkan angka 1-10	Mampu Menghitung jumlah marble dengan tepat	Mampu mencocokkan jumlah Marble dengan Angka	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT
Subjek 1	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
Subjek 7	3	3	4	10	62%	BT
Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	3	4	11	69%	BT
Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
Subjek 16	3	3	3	9	56%	BT
Prosentase					56,25%	

Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Hasil Siklus II

- Pada Siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I.
- Perbaikan yang dilakukan:
- Guru memberikan demonstrasi permainan yang lebih jelas.
- Kelompok dibuat lebih kecil.
- Setiap anak mendapatkan kesempatan bermain lebih banyak.
- Guru memberikan bimbingan dan latihan secara individual.
- Kartu angka dibuat lebih besar dan menarik.
- Anak diberikan pujian, motivasi, dan stiker bintang sebagai penghargaan.
- Hasil:
- 13 anak tuntas
- 3 anak belum tuntas
- Ketuntasan meningkat dari 56,25% menjadi 81,25%.
- Peningkatan dari pra siklus sampai Siklus II mencapai 50 poin persentase.
- Target keberhasilan 75% telah terlampaui.
- Anak menjadi lebih percaya diri, aktif, fokus, dan mampu menghitung serta mencocokkan Marble dengan lambang bilangan secara lebih mandiri.

Hasil Pengamatan Siklus II

- Disajikan pada table berikut

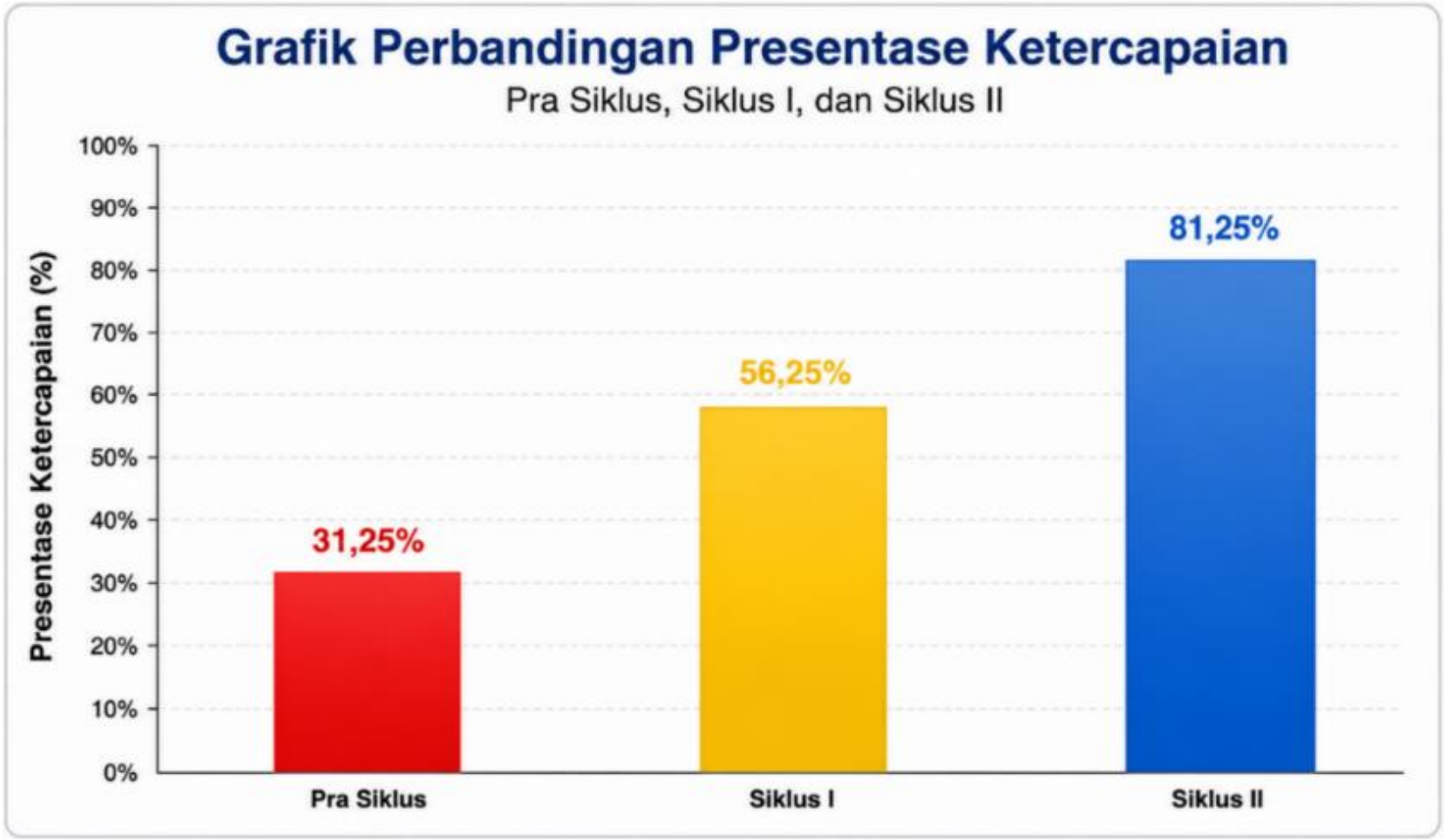
Nama	Mampu menyebutkan angka	Mampu Menghitung benda dengan tepat	Mampu mencocokkan jumlah benda dengan Angka	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT
Subjek 1	4	4	4	12	75%	T
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
Subjek 7	4	4	4	12	75%	T
Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	4	4	12	75%	T
Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
Subjek 16	4	4	4	12	75%	T
Presentase					81,25%	

Jumlah Anak Tuntas (T) = 13 Anak
Jumlah Anak Belum Tuntas (BT) = 3 Anak
Persentase Ketuntasan Klasikan = 81,25%
Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Rekapitulasi Peningkatan

Tahap	Ketuntasan Klasikal
- Pra Siklus	31,25 %
- Siklus I	56,25 %
- Siklus II	81,25 %

Grafik Peningkatan



Kesimpulan

- Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus pada 16 anak usia 3–4 tahun di KB Maulana Malik Ibrahim Sooko Wringinanom Gresik, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain Marble dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- Peningkatan tersebut terlihat dari hasil ketuntasan klasikal: Pra Siklus 31,25% Siklus I 56,25% Siklus II 81,25%
- Dengan demikian, target keberhasilan penelitian yaitu minimal 75% anak mencapai ketuntasan telah tercapai pada Siklus II, sehingga penelitian dihentikan.
- Permainan Marble membantu anak dalam:
- Menyebutkan lambang bilangan 1–10.
- Menghitung jumlah Marble dengan tepat.
- Mencocokkan jumlah Marble dengan lambang bilangan.

Saran

- **Bagi guru:**
  Permainan marble dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berhitung yang konkret, sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- **Bagi sekolah:**
  Sekolah dapat mendukung penggunaan media permainan konkret dan permainan tradisional dalam pembelajaran.
- **Bagi peneliti selanjutnya:**
  Penelitian dapat dikembangkan menggunakan permainan atau media konkret lainnya dengan indikator perkembangan yang berbeda.


TERIMA
KASIH


UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI