RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 3–4 TAHUN MELALUI MEDIA FLASHCARD

A. IDENTITAS PEMBELAJARAN

Komponen	Keterangan
Satuan Pendidikan	SPS Melati Kesamben Kulon
Kelompok/Usia	SPS / 3–4 Tahun
Semester	II (Genap)
Tema	Mengenal Angka
Subtema	Angka 1–10
Topik	Media Flashcard
Alokasi Waktu	± 60 menit per pertemuan
Model Pembelajaran	Pembelajaran melalui bermain
Metode	Demonstrasi, praktik langsung, tanya jawab, pemberian contoh, observasi
Jenis Penelitian	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menyebutkan angka 1–10 dengan benar.
2. Anak mampu mengenali simbol angka pada media flashcard.
3. Anak mampu mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai.
4. Anak mampu mengurutkan angka melalui kegiatan bermain.
5. Anak menunjukkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi selama kegiatan.
6. Anak berani mencoba kegiatan secara mandiri maupun bergantian.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran diarahkan pada perkembangan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir simbolik dalam mengenali lambang bilangan, memahami hubungan simbol angka dan jumlah benda, serta membangun pemahaman konsep bilangan melalui pengalaman bermain yang konkret dan menyenangkan.

D. INDIKATOR KEMAMPUAN KOGNITIF YANG DIAMATI

Aspek	Indikator
Menyebutkan angka	Anak mampu menyebutkan angka 1–10 sesuai urutan.
Mengenali simbol	Anak mampu mengenali dan menunjuk simbol angka pada flashcard.
Mencocokkan jumlah	Anak mampu mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai.

E. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Flashcard angka 1–10.
- Flashcard bergambar dengan jumlah benda sesuai angka.
- Benda konkret untuk membilang dan mencocokkan.
- Lembar observasi dan lembar tugas.
- Dokumentasi/foto kegiatan.

F. PERSIAPAN LINGKUNGAN BELAJAR

Kegiatan	Deskripsi
Pengenalan flashcard	Guru memperlihatkan kartu angka dan menjelaskan cara penggunaannya.
Menyebutkan angka	Anak menyebutkan angka yang ditunjukkan guru.
Mencocokkan jumlah	Anak membilang benda dan memasangkannya dengan angka yang sesuai.
Mengurutkan angka	Anak menyusun flashcard dari kecil ke besar atau sebaliknya.
Penutup	Anak berdiskusi singkat tentang pengalaman belajar dan mendapat apresiasi.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. **Kegiatan Pembuka (±10 menit)**
   - Guru mengondisikan anak agar siap mengikuti pembelajaran.
   - Guru melakukan apersepsi tentang angka dalam kehidupan sehari-hari.
   - Guru memperkenalkan flashcard dan aturan kegiatan.
   - Guru memberikan motivasi agar anak berani mencoba.
2. **Kegiatan Inti (±40 menit)**

   Kegiatan 1 – Mengenal dan Menyebutkan Angka
   - Guru menunjukkan flashcard satu per satu.
   - Anak mengamati dan menyebutkan angka.
   - Guru memberikan contoh dan pengulangan bila diperlukan.

   Kegiatan 2 – Mencocokkan Angka dengan Jumlah Benda
   - Guru menunjukkan flashcard angka dan gambar benda.
   - Anak membilang jumlah benda.
   - Anak memasangkan jumlah benda dengan simbol angka yang sesuai.

   Kegiatan 3 – Mengurutkan Flashcard
   - Anak menyusun kartu dari angka terkecil ke terbesar atau sebaliknya.

- Anak mencoba secara bergantian maupun berkelompok.

Kegiatan 4 – Penguatan melalui Permainan

- Anak menunjuk angka tertentu, menyebutkan angka, atau mencari kartu dengan jumlah benda yang sesuai.
- Guru memberikan pujian dan penguatan.

3. **Kegiatan Penutup (±10 menit)**
   - Anak mengulang angka yang telah dipelajari bersama guru.
   - Guru menanyakan pengalaman dan perasaan anak.
   - Guru memberikan motivasi, pujian, dan penghargaan sederhana.
   - Guru dan anak merapikan media.
   - Guru mengajak anak berdoa dan mengakhiri kegiatan.

H. ATURAN KEGIATAN

- Menunggu giliran.
- Menggunakan flashcard dengan hati-hati.
- Mendengarkan instruksi guru.
- Tidak mengganggu teman yang sedang mencoba.
- Memberikan semangat kepada teman.
- Berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan.

I. ASESMEN / PENILAIAN

Teknik penilaian: observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan. Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk melihat perkembangan kemampuan anak sesuai indikator yang ditetapkan.

No.	Aspek	Indikator
1	Menyebutkan angka	Mampu menyebutkan angka 1–10.
2	Mengenali simbol	Mampu mengenali simbol angka pada flashcard.
3	Mencocokkan jumlah	Mampu mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai.
4	Partisipasi	Aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

J. RUBRIK PENILAIAN

Kategori	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	Anak belum mampu melakukan tugas meskipun sudah diberikan contoh dan bantuan guru.
MB (Mulai Berkembang)	Anak mulai mampu melakukan tugas tetapi masih membutuhkan banyak bantuan atau arahan guru.
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak mampu melakukan tugas dengan cukup baik dan hanya membutuhkan sedikit arahan.
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak mampu melakukan tugas secara mandiri, tepat, dan percaya diri tanpa bantuan guru.

Kriteria keberhasilan penelitian

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% anak mencapai ketuntasan. Hasil sumber menunjukkan ketuntasan klasikal 31,25% pada pra-siklus, 56,25% pada Siklus I, dan 81,25% pada Siklus II.

K. LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

No.	Nama Anak	Sebut 1–10	Simbol	Cocokkan	Ket.
1	Subjek 1	4	4	4	T
2	Subjek 2	4	4	4	T
3	Subjek 3	4	4	4	T
4	Subjek 4	3	2	3	BT
5	Subjek 5	4	4	4	T
6	Subjek 6	4	4	4	T
7	Subjek 7	4	4	4	T
8	Subjek 8	4	4	4	T
9	Subjek 9	4	4	4	T
10	Subjek 10	3	3	3	BT
11	Subjek 11	3	3	3	BT
12	Subjek 12	4	4	4	T
13	Subjek 13	4	4	4	T
14	Subjek 14	4	4	4	T
15	Subjek 15	4	4	4	T
16	Subjek 16	4	4	4	T

Keterangan:

Skor 4 = berkembang sangat baik,

Skor 3 = berkembang sesuai harapan,

Skor 2 = mulai berkembang,

Skor 1 = belum berkembang.

Data merupakan hasil observasi Siklus II pada dokumen penelitian.

L. RANGKUMAN HASIL PENELITIAN

Tahap	Ketuntasan	Hasil
Pra Siklus	31,25%	5 dari 16 anak tuntas.
Siklus I	56,25%	9 dari 16 anak tuntas; target belum tercapai.
Siklus II	81,25%	13 dari 16 anak tuntas; target tercapai.

M. REFLEKSI DAN PERBAIKAN

Pada Siklus I masih ditemukan anak yang kurang fokus dan percaya diri, kesulitan mengenali simbol angka, serta kesulitan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Perbaikan Siklus II dilakukan melalui variasi permainan flashcard, motivasi dan penghargaan, latihan mandiri dan berulang, serta pendampingan lebih intensif.

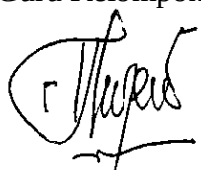
N. PENUTUP

RPP ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka di SPS Melati Kesamben Kulon. Kegiatan dirancang melalui bermain, pengalaman konkret, pengulangan, dan interaksi aktif agar anak lebih mudah menyebutkan angka, mengenali simbol angka, mencocokkan simbol dengan jumlah benda, serta mengurutkan angka.

Hasil penelitian sumber menunjukkan bahwa tindakan mencapai target keberhasilan pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal 81,25%.

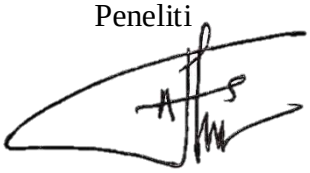
Kesamben Kulon, 15 Juni 2026

Mengetahui,
Guru Kelompok SPS



(Tutut Wuriningsih)

Peneliti



(Aisya Watun)

LAMPIRAN 2. DATA OBSERVASI PRA-SIKLUS

No.	Subjek	Sebut	Simbol	Cocokkan	Jumlah	%	Ket.
1	Subjek 1	2	1	2	5	31%	BT
2	Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
3	Subjek 3	2	1	3	6	37%	BT
4	Subjek 4	2	1	1	4	25%	BT
5	Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
6	Subjek 6	3	1	2	6	37%	BT
7	Subjek 7	1	2	3	6	37%	BT
8	Subjek 8	2	2	3	7	44%	BT
9	Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
10	Subjek 10	1	2	2	5	31%	BT
11	Subjek 11	2	1	1	4	25%	BT
12	Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
13	Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
14	Subjek 14	4	1	2	7	44%	BT
15	Subjek 15	3	1	4	8	50%	BT
16	Subjek 16	1	1	2	4	25%	BT

Presentase ketercapaian: 31,25%. Sebagian besar anak masih memerlukan stimulasi dalam menyebutkan angka, mengenali simbol, dan mencocokkan jumlah benda.

LAMPIRAN 3. DATA OBSERVASI SIKLUS I

No.	Subjek	Sebut	Simbol	Cocokkan	Jumlah	%	Ket.
1	Subjek 1	3	3	3	9	56%	BT
2	Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
3	Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
4	Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
5	Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
6	Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
7	Subjek 7	3	3	4	10	62%	BT
8	Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
9	Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
10	Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
11	Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
12	Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
13	Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
14	Subjek 14	4	3	4	11	69%	BT
15	Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
16	Subjek 16	3	3	3	9	56%	BT

Presentase ketercapaian: 56,25%. Hasil meningkat dibandingkan pra-siklus, tetapi belum mencapai target 75%.

LAMPIRAN 4. DATA OBSERVASI SIKLUS II

No.	Subjek	Sebut	Simbol	Cocokkan	Jumlah	%	Ket.
1	Subjek 1	4	4	4	12	75%	T
2	Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
3	Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
4	Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
5	Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
6	Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
7	Subjek 7	4	4	4	12	75%	T
8	Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
9	Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
10	Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
11	Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
12	Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
13	Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
14	Subjek 14	4	4	4	12	75%	T
15	Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
16	Subjek 16	4	4	4	12	75%	T

Presentase ketercapaian: 81,25%. Jumlah anak tuntas = 13 anak dan belum tuntas = 3 anak.

LAMPIRAN 5. REKAPITULASI PENINGKATAN

Subjek	Pra	Siklus I	Siklus II
1	31%	56%	75%
2	75%	75%	75%
3	37%	75%	75%
4	25%	50%	50%
5	75%	75%	75%
6	37%	75%	75%
7	37%	62%	75%
8	44%	75%	75%
9	75%	75%	75%
10	31%	56%	56%
11	25%	56%	56%
12	75%	75%	75%
13	75%	75%	75%
14	44%	69%	75%
15	50%	75%	75%
16	25%	56%	75%
Klasikal	**31,25%**	**56,25%**	**81,25%**

Kesimpulan: kemampuan mengenal angka meningkat secara konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II. Ketuntasan klasikal mencapai 81,25%, sehingga indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai.

LAMPIRAN 6. KETERANGAN PELAKSANAAN PTK

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada 10, 12, dan 14 Mei 2026. Siklus II dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada 1, 2, 3, dan 5 Juni 2026.

Pada Siklus II, kegiatan tetap menggunakan media flashcard dengan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I. Kegiatan meliputi menyebutkan angka, membilang jumlah benda, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, dan mengurutkan flashcard melalui kegiatan bermain.

LAMPIRAN 7. INSTRUMEN DAN SUMBER DATA

- Lembar observasi perkembangan kemampuan kognitif anak.
- Dokumentasi berupa foto kegiatan.
- Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui persentase pencapaian indikator.
- Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode.

DASAR PENYESUAIAN DOKUMEN

Struktur RPP mengikuti susunan dokumen pertama, sedangkan identitas, tujuan, indikator, langkah pembelajaran, data observasi, siklus PTK, dan hasil penelitian disesuaikan dengan isi dokumen kedua tentang penggunaan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun.

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU SPS MELATI KESAMBEN KULON

Judul Penelitian:
Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka pada Anak Usia 3–4 Tahun melalui Media Flashcard

A. Identitas Informan

Nama : Tutut Wuriningsih
Jabatan : Guru
Nama Lembaga : SPS Melati
Alamat : Desa Kesamben Kulon RT 01 RW 01, Kec. Wringinanom, Kab. Gresik
Pewawancara : Aisya Watun

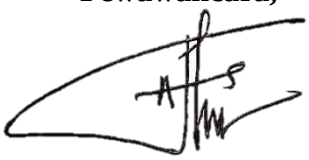
B. Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban Informan
1.	Bagaimana kondisi kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun di SPS Melati, khususnya dalam mengenal angka?	Pada kondisi awal, kemampuan kognitif anak di SPS Melati dalam mengenal angka masih sangat rendah sehingga perlu ditingkatkan lagi.
2.	Apakah anak-anak sudah mampu menyebutkan angka 1–10?	Sebagian anak sudah mampu menyebutkan urutan angka 1–10, tetapi kemampuan tersebut belum secara menyeluruh.
3.	Kesulitan apa yang biasanya dialami anak ketika mengenal angka?	Kesulitan yang ditemukan pada anak adalah membedakan angka 6 dan 9. Sehingga ada kesalahan saat mengurutkan angka setelah angka 6
4.	Apakah anak sudah mampu mengenali simbol angka dengan baik?	Belum seluruh anak mampu mengenali simbol angka dengan baik.
5.	Apakah anak sudah mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai?	Belum seluruh anak mampu mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai.
6.	Bagaimana perhatian dan konsentrasi anak ketika mengikuti kegiatan mengenal angka?	Pada kondisi awal, beberapa anak masih kurang fokus dan belum percaya diri ketika mengikuti kegiatan mengenal angka. Setelah penggunaan flashcard dan kegiatan bermain yang lebih bervariasi, perhatian, keterlibatan, dan konsentrasi anak terlihat meningkat.
7.	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan guru untuk mengenalkan angka kepada anak?	Pendekatan pembelajaran sebelumnya belum memadai dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
8.	Bagaimana respons anak terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan?	Pada kondisi awal, sebagian anak masih kurang tertarik atau kurang aktif mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami konsep angka. Pembelajaran yang konkret, menarik, dan melibatkan anak secara aktif kemudian

No.	Pertanyaan	Jawaban Informan
		digunakan untuk membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar.
9.	Menurut Ibu, apa yang menyebabkan sebagian anak masih mengalami kesulitan mengenal angka?	Kesulitan anak dipengaruhi oleh karakteristik perkembangan dan kesiapan belajar yang berbeda-beda. Selain itu, stimulasi pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, sehingga beberapa anak masih kesulitan.
10.	Bagaimana cara guru memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan mengenal angka?	Guru memberikan arahan dan contoh penggunaan media, memberikan motivasi dan pujian, serta melakukan pendampingan kepada anak yang mengalami kesulitan. Anak juga diberi kesempatan berlatih secara mandiri dan berulang dengan pendampingan yang lebih intensif.
11.	Bagaimana keterlibatan anak ketika pembelajaran mengenal angka dilakukan melalui kegiatan bermain?	Keterlibatan anak meningkat ketika pembelajaran mengenal angka dilakukan melalui kegiatan bermain. Anak diberi kesempatan mencoba secara bergantian maupun berkelompok.
12.	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan media yang konkret dan menarik dapat membantu anak memahami angka? Mengapa?	Ya. Media yang konkret dan menarik membantu anak memahami konsep bilangan karena simbol angka dipadukan dengan gambar dan jumlah benda. Penyajian seperti ini membuat pengalaman belajar lebih konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami anak.
13.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai penggunaan media flashcard dalam pembelajaran mengenal angka?	Media flashcard dinilai efektif sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka. Flashcard membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan mengenal angka sesuai tahap perkembangan anak.
14.	Apakah penggunaan flashcard membuat anak lebih antusias atau aktif selama pembelajaran?	Ya. Penggunaan flashcard membuat anak lebih aktif dan antusias. Pada Siklus II terlihat peningkatan antusiasme dan rasa percaya diri; sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan lebih cepat dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai.
15.	Perubahan apa yang terlihat pada anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan flashcard?	Setelah menggunakan flashcard, anak lebih mudah mengenali dan menyebutkan angka, membilang sesuai jumlah benda, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang tepat. Anak juga terlihat lebih aktif, berkonsentrasi,

No.	Pertanyaan	Jawaban Informan
		percaya diri, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas.
16.	Menurut Ibu, apakah media flashcard layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan angka di SPS Melati?	Ya. flashcard layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan angka di SPS Melati karena setelah penggunaan flashcard ada peningkatan pada anak.

Pewawancara,



(Aisya Watun)

Informan,



(Tutut Wuriningsih)

DOKUMENTASI KEGIATAN











