RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

KEGIATAN BERMAIN MARBLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 3–4 TAHUN

Satuan Pendidikan	KB Maulana Malik Ibrahim Sooko Wringinanom Gresik
Kelompok/Usia	Kelompok Bermain / 3–4 tahun
Semester	Genap Tahun Ajaran 2025/2026
Tema	Mengenal Angka dan Berhitung
Media	Marble/kelereng, kartu angka 1–10, wadah/alas
Jumlah Anak	16 anak (7 laki-laki dan 9 perempuan)
Peneliti	Nur Abidatul Lailiyah
Pelaksanaan	Pra Siklus 11 Mei 2026; Siklus I 13 Mei 2026; Siklus II 15 Mei 2026

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak diharapkan mampu:

1. menyebutkan lambang bilangan 1–10,
2. menghitung marble dengan tepat,
3. mencocokkan jumlah marble dengan lambang bilangan,
4. mengurutkan angka 1–10,
5. serta mengikuti kegiatan dengan fokus dan percaya diri.

B. INDIKATOR PERKEMBANGAN

No.	Indikator	Deskripsi
1	Menyebutkan angka 1–10	Mengenali dan menyebutkan lambang bilangan 1–10.
2	Menghitung benda	Menghitung marble satu per satu dengan tepat.
3	Mencocokkan	Memilih kartu angka sesuai jumlah marble.
4	Keterlibatan	Aktif, fokus, mengikuti aturan, dan percaya diri.

C. MEDIA DAN ALAT

- Marble/kelereng,
- kartu angka 1–10,
- wadah/alas permainan,
- lembar observasi,
- catatan lapangan, dan
- dokumentasi.

D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Pembukaan: salam dan doa; apersepsi/tanya jawab tentang angka; menyampaikan tujuan; memperkenalkan marble dan aturan permainan.

Kegiatan Inti: guru menunjukkan kartu angka 1–10; anak menirukan; guru mendemonstrasikan cara mengambil dan menghitung marble; anak mengambil marble sesuai angka; menghitung satu per satu; mencocokkan jumlah dengan kartu angka; mengurutkan kartu 1–10; guru memberi bimbingan, motivasi, pujian, dan penguatan.

Penutup: mengingat kembali angka dan jumlah marble; anak menunjukkan hasil; apresiasi; merapikan alat; doa dan salam.

E. ATURAN PERMAINAN

1. Menunggu giliran.
2. Tidak merebut atau mengganggu teman.
3. Menggunakan alat dengan hati-hati.
4. Mengikuti instruksi guru.
5. Menghitung satu per satu.
6. Tidak mengejek teman.
7. Memberikan semangat kepada teman.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Teknik: observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi.

No.	Aspek	Indikator Penilaian
1.	Mengenal lambang bilangan	Menyebutkan angka 1–10 dengan benar.
2.	Membilang	Menghitung marble satu per satu dengan tepat.
3.	Korespondensi	Mencocokkan jumlah marble dengan kartu angka.
4.	Konsentrasi	Mengikuti kegiatan dengan fokus dan aktif.
5.	Kepercayaan diri	Berani mencoba dan menyelesaikan kegiatan.

G. RUBRIK PENILAIAN

Kategori	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	Belum mampu melakukan indikator meskipun sudah diberi contoh dan bantuan guru.
MB (Mulai Berkembang)	Mulai mampu tetapi masih membutuhkan banyak bantuan/arahan.
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Mampu melakukan dengan cukup baik dan hanya membutuhkan sedikit arahan.
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Mampu melakukan secara mandiri, tepat, dan percaya diri.

H. KRITERIA KEBERHASILAN

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori tuntas/berkembang sesuai harapan pada indikator kemampuan berhitung. Artikel menggunakan indikator menyebutkan angka 1–10, menghitung benda, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

I. LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II

No.	Nama	Angka 1–10	Hitung marble	Cocokkan	Jumlah	Ket.
1	Subjek 1	4	4	4	12	T
2	Subjek 2	4	4	4	12	T
3	Subjek 3	4	4	4	12	T
4	Subjek 4	3	2	3	8	BT
5	Subjek 5	4	4	4	12	T
6	Subjek 6	4	4	4	12	T
7	Subjek 7	4	4	4	12	T
8	Subjek 8	4	4	4	12	T
9	Subjek 9	4	4	4	12	T
10	Subjek 10	3	3	3	9	BT
11	Subjek 11	3	3	3	9	BT
12	Subjek 12	4	4	4	12	T
13	Subjek 13	4	4	4	12	T
14	Subjek 14	4	4	4	12	T
15	Subjek 15	4	4	4	12	T
16	Subjek 16	4	4	4	12	T

Keterangan:

T = Tuntas;

BT = Belum Tuntas.

Siklus II: 13 anak tuntas, 3 anak belum tuntas; ketuntasan klasikal 81,25%.

J. RANCANGAN TINDAKAN PTK

Pra Siklus: pembelajaran berlangsung tanpa permainan marble. Guru menjelaskan angka secara lisan dan memberi tugas berhitung dengan media yang biasa digunakan. Ketuntasan awal 31,25%.

Siklus I: anak menyebutkan angka 1–10, mengambil marble sesuai angka, menghitung satu per satu, mencocokkan jumlah dengan kartu angka, dan mengurutkan angka. Ketuntasan meningkat menjadi 56,25%.

Refleksi Siklus I: sebagian anak masih kesulitan menghitung berurutan, mencocokkan jumlah dengan angka, dan menjaga konsentrasi saat menunggu giliran. Demonstrasi guru juga perlu diperjelas.

Kendala	Perbaikan Siklus II
Kesulitan menghitung berurutan	Demonstrasi lebih jelas dan latihan berulang.
Butuh bantuan mencocokkan jumlah dan angka	Pendampingan individual dan kesempatan mencoba lebih banyak.
Konsentrasi mudah teralihkan	Kelompok lebih kecil dan waktu tunggu dikurangi.
Motivasi perlu ditingkatkan	Pujian, penguatan positif, dan stiker bintang.

Siklus II: media disiapkan dalam jumlah cukup; kartu angka dibuat lebih mudah dikenali; kegiatan divariasikan; kelompok diperkecil; demonstrasi diperjelas; anak diberi latihan individual dan bimbingan intensif. Ketuntasan mencapai 81,25% sehingga target 75% tercapai.

K. REKAPITULASI HASIL

Tahap	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan
Pra Siklus	5 anak	11 anak	31,25%
Siklus I	9 anak	7 anak	56,25%
Siklus II	13 anak	3 anak	81,25%

L. TEKS WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

Peneliti / Guru	Jawaban
Peneliti	Bagaimana kondisi kemampuan berhitung anak sebelum kegiatan marble?
Guru	Kemampuan masih perlu ditingkatkan. Sebagian anak kesulitan mengenali angka 1–10, menghitung benda secara akurat, dan mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan.
Peneliti	Bagaimana perubahan setelah menggunakan marble?
Guru	Anak lebih mudah memahami konsep bilangan karena dapat memegang, memindahkan, dan menghitung benda secara langsung. Pada Siklus II anak lebih percaya diri dan mandiri.
Peneliti	Kesulitan apa yang ditemukan?
Guru	Pada Siklus I beberapa anak masih kesulitan menghitung berurutan, mencocokkan jumlah dengan angka, dan berkonsentrasi ketika menunggu giliran.
Peneliti	Apa perbaikan Siklus II?
Guru	Demonstrasi diperjelas, kelompok diperkecil, anak mendapat latihan individual, dan guru memberikan pujian serta penguatan positif.
Peneliti	Apakah target tercapai?
Guru	Ya. Ketuntasan meningkat dari 31,25% menjadi 56,25% lalu 81,25%. Target 75% tercapai pada Siklus II.

M. PENUTUP

RPPH ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan PTK dengan kegiatan bermain Marble untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 3–4 tahun di KB Maulana Malik Ibrahim Sooko Wringinanom Gresik. Anak memperoleh pengalaman konkret untuk mengenal angka 1–10, menghitung marble, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, dan mengurutkan angka.

Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan klasikal meningkat dari 31,25% pada Pra Siklus menjadi 56,25% pada Siklus I dan 81,25% pada Siklus II. Dengan demikian indikator keberhasilan sebesar 75% tercapai dan tindakan dihentikan pada Siklus II.

N. REKOMENDASI

1. Gunakan benda konkret dan permainan dalam pembelajaran numerasi.
2. Berikan demonstrasi yang jelas dan kesempatan bermain yang cukup.
3. Anak yang masih kesulitan diberi pendampingan dan latihan berulang.
4. Permainan marble dapat dikembangkan dengan variasi kegiatan numerasi yang sesuai usia dan keamanan anak.

O. LAMPIRAN DOKUMENTASI





