

**PENGARUH PERMAINAN *UNO STACKO* UNTUK KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10
PADA ANAK**

Oleh:

Gita Nisa Aulia

Universitas Trunojoto Madura

Email: nisagita63@gmail.com

Abstrak

Kegiatan yang dilakukan untuk menstimulus kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu menggunakan permainan *uno stacko*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan *uno stacko* Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak. . Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan *Pre-Experimental* yaitu dengan tipe *One Group Pretest Posttest Design*. Sampel penelitian ini merupakan anak kelompok A usia 4-5 tahun sebanyak 31 anak yang dijadikan sebagai sampel. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample Test* yang merupakan bagian dari analisis statistik parametrik karena memenuhi persyaratan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil kriteria uji *Paired Sample Test* diperoleh hasil bahwa nilai sig. 2 - tailed yakni $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* didapatkan hasil persentase sebesar 65 %, jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebesar 67% yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci : Permainan *Uno Stacko*, Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

Abstract

The activities carried out to stimulate the ability to recognize the symbols of numbers 1-10 are using the uno stacko game. This study aims to determine the effect of the uno stacko game on the ability to recognize symbols of numbers 1-10 in children. . This research uses quantitative research using Pre-Experimental, namely the One Group Pretest Posttest Design type. The sample of this study was group A children aged 4-5 years with 31 children as samples.. The hypothesis test in this study used the Paired Sample Test which is part of the parametric statistical analysis because it meets the requirements that the data is normally distributed. Based on the results of the Paired Sample Test test criteria, the result is that the sig. 2 - tailed, namely $0.00 < 0.05$, it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be interpreted that there is an influence of the uno stacko game on the ability to recognize number symbols 1-10. Based on the results of the calculation of the N-Gain Score test, the percentage results were 65%, so it can be concluded that the effect of the uno stcko game on the ability to recognize number symbols 1-10 in children is 67% which is included in the medium category.

Keywords: *Uno Stacko Game, Ability to recognize number symbols 1-10*

PENDAHULUAN

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan pada perkembangan kognitif, salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun yaitu mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Sedangkan capaian perkembangan dari mengenal lambang bilangan yang harus dimiliki anak usia 4-5 tahun yaitu mengenal lambang bilangan, mampu menyebutkan lambang bilangan dan mampu menunjukkan lambang bilangan. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan adalah anak belajar mengenal lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Mengenalkan lambang bilangan pada anak diharapkan mampu lebih mudah dalam memahami konsep matematika lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Mengenalkan lambang bilangan merupakan konsep dasar matematika yang merupakan kesiapan dalam berhitung permulaan pada anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pembelajaran yang berkaitan dengan mengenal lambang bilangan khususnya untuk anak usia dini hendaknya berlangsung dalam suasana yang aman dan menyenangkan.

Menurut Utami & Kasiyati (2020) menyatakan permainan *uno stacko* adalah permainan yang sangat menyenangkan dan lebih menarik sehingga menumbuhkan semangat anak dalam belajar dalam permainan *uno stacko* juga disesuaikan kebutuhan peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan. *Uno stacko* adalah permainan menyusun balok balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain. *Uno stacko* merupakan balok berwarna warni yang terbuat dari plastik mainan yang disusun seperti bentuk menara ataupun bentuk yang lain yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dari 7 pemain. Balok balok tersebut berjumlah 54 balok yang ditumpuk sebanyak 3 balok pada setiap tingkatannya.

Permainan *uno stacko* mendorong agar anak-anak menyelesaikan masalah, saling bergaul mengambil giliran, bersabar dan bekerja sama. Permainan ini tidak hanya mengutamakan faktor kesenangan akan tetapi permainan ini dapat meningkatkan kognitif anak ketika sedang bermain seperti mengenal angka 1-10 dan mengenal berbagai warna yang ada dibalok *uno stacko*.

Berdasarkan hasil observasi pada anak kelompok A terdiri dari 31 siswa. Dari 31 siswa tersebut 12 anak mampu mengucapkan dan menuliskan angka 1-10 dengan baik dan benar, selanjutnya 9 anak hanya mampu mengucapkan angka 1-10 dengan baik tetapi belum mampu menuliskannya dengan baik, kemudian sisanya 10 anak belum mampu mengucapkan dan menuliskan angka 1-10 dengan baik dan benar. Adapun kendala yang dihadapi oleh pendidik di kelas pada saat pembelajaran dilaksanakan yaitu kurang konsentrasi anak pada saat pembelajaran. Membuat pelaksanaan pembelajaran di kelas terganggu dan membuat suasana menjadi gaduh.

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung, seperti hanya menggunakan papan tulis dan LKA saja, sehingga membuat anak setelah beberapa menit pembukaan sudah berkeliaran. Anak biasanya mulai berkeliaran 15 menit setelah pembukaan, setelah itu pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan dimulai anak-anak akan bisa fokus tetapi hanya 10-20 menit saja. Setelah 20 menit anak berkeliaran mengganggu teman temannya, berbicara sendiri dengan teman temannya, sehingga membuat suasana dalam kelas menjadi gaduh.

LANDASAN TEORI

Menurut Janice J. Beaty (2013:133) menyatakan Permainan merupakan alat utama bagi pengembangan social anak-anak, Permainan mendorong interaksi social. Anak-anak belajar bagaimana merunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, mengambil giliran, bersabar, bekerja sama, dan berbagi. Permainan juga membantu anak-anak memahami konsep keadilan dan persaingan. Pada dasarnya kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang tidak hanya mengutamakan faktor kesenangan akan tetapi bermain juga dapat meningkatkan kognitif anak ketika sedang bermain dengan kelompok tertentu.

Menurut Sujiono (2014:76) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan karena elemen kompetitifnya sehingga terjadi keterlibatan secara aktif pada peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, diperlukan suatu cara untuk mengkolaborasikan suatu permainan dengan unsur pembelajaran agar dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat peraga pembelajaran. Menurut Hasnida (2015) menyatakan *Uno* merupakan permainan yang terdiri dari dua jenis yaitu *Uno Kartu* dan *Uno Stacko*. Permainan *Uno Kartu* berbentuk kartu kecil seperti kartu remi yang berisi angka dan warna, sedangkan *Uno Stacko* merupakan permainan *Uno* yang terdiri dari balok-balok berisi angka dan warna. *Uno Stacko* merupakan balok *Froebel* berupa bangunan *Blokdoos* atau *Bluwdoos* yaitu balok besar dengan ukuran 20 x 20 cm yang tersusun dari balok-balok kecil.

Menurut Fathani (2020), manfaat permainan *Uno Stacko* bagi anak-anak antara lain: Meningkatkan keterampilan kognitif, Meningkatkan keterampilan motorik, Meningkatkan keterampilan sosial, Melatih kesabaran, dan Meningkatkan konsentrasi. Kelebihan penggunaan media permainan *Uno Stacko* dalam penelitian yaitu: dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa dalam penyampaian gagasannya sehingga siswa menjadi lebih aktif, dapat memotivasi siswa dalam belajar karena media menarik, dan Meningkatkan rasa tanggung jawab dengan temannya untuk menyelesaikan masalah dalam menjawab soal. Kekurangan media *uno stacko* yaitu : balok-balok *uno* batang sedikit kurang licin (bahan Kayu), angka-angka yang sudah dicetak agak sulit dibaca dan jika diterapkan dalam pembelajaran yang memiliki banyak siswa membuat kondisi kelas tidak kondusif.

Cara bermain *uno stacko* bersama anak usia 4-5 tahun yaitu: menyiapkan alat permainan (*uno stacko* dan dadu), anak-anak dibagi secara berkelompok menjadi 6 orang, anak menyusun balok-balok *uno stacko*, anak yang mendapat giliran pertama, memulai permainan dengan melempar dadu kemudian menghitung jumlah mata dadu yang muncul, anak mengambil balok dengan bebas memilih warna sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, jika anak melakukan dengan baik dan benar anak akan mendapat reward, jika anak melakukan kesalahan atau kurang tepat dalam melakukan permainan anak akan mendapat punishment (bernyanyi)

Menurut Hasnida (2015: 101) mengemukakan Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan mengenal konsep matematika dasar yang sangat penting dikuasai oleh anak sejak usia dini. Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Selanjutnya Fathani (2020:120) juga menjelaskan bahwa lambang bilangan atau angka merupakan sebuah nama yang digunakan untuk menyebutkan dari suatu bilangan tertentu. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu, tanggal, bulan, dan tahun dengan baik apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu mengetahui waktu dengan baik apabila anak telah mampu membaca lambang bilangan yang

ditunjukkan oleh jarum jam sebagai penanda waktu. Begitu juga untuk mengetahui tanggal, bulan,

dan tahun anak juga harus mengenal lambang bilangan yang terdapat pada kalender. Anak mampu membaca jam dan kalender yang sering melihat baik di sekolah maupun di rumah apabila anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dengan baik.

Indikator Tingkat Pencapaian Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun menurut Permendikbud 137 mengenai kognitif dalam standar isi pasal 10 ayat (1), menyatakan bahwa:

- a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat
- c. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebut, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Menurut HE Mulyasa (2012) mengenai kognitif mengenal lambang bilangan menyatakan bahwa anak-anak yang mempunyai kemampuan untuk mengingat bilangan atau mengetahui angka dengan tepat, berarti anak mempunyai kecerdasan kognitif yang baik. Untuk meningkatkan kecerdasan tersebut perlu dirangsang dengan permainan-permainan yang salah satunya yaitu tentang balok ataupun puzzle yang dihubungkan dengan angka maupun benda yang lainnya yang berbeda jumlahnya. Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikator kognitif anak dalam pembelajaran mengenal bilangan. Dari beberapa ranah kognitif di atas, yang termasuk kedalam indikator kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengenal angka menurut Permendikbud 137 tentang berpikir simbolik pada usia 4-5 tahun yaitu: membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Menurut HE Mulyasa tentang mengenal lambang bilangan yaitu mengenalkan kumpulan benda yang sama jumlahnya dan yang tidak sama. Keempat indikator tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan permainan *uno stacko*.

Menurut UU. No 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa rentang usia anak usia dini ialah sejak lahir sampai usia Taman Kanak-Kanak atau usia 0-6 tahun. Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi pada usia 0-1 tahun, (2) kelompok awal berjalan pada rentang usia 1-3 tahun, (3) kelompok pra-sekolah pada rentangan usia 3-4 tahun, (4) kelompok usia SD kelas awal 5-6 tahun, (5) kelompok kelas lanjut SD dengan rentangan usia 7-8 tahun. Anak usia 4-5 tahun merupakan bagian dari anak usia dini, usia ini secara umum merupakan anak dalam rentang masa prasekolah. Perkembangan kecerdasan anak usia dini ini mengalami perkembangan yang sangat pesat peningkatannya dari 50% menjadi 80%. Hal tersebut merupakan acuan yang menunjukkan betapa pentingnya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki pada anak usia prasekolah.

Menurut Ahmad Susanto (2012:100) mengungkapkan Pemahaman mengenai konsep matematika tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitif seorang anak. Belajar lambang bilangan dari objek nyata perlu diberikan terlebih dahulu sebelum anak belajar angka. Penguasaan matematika anak usia Taman Kanak-kanak akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap konsep. Pada tahap ini, anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan dilihat oleh indranya. Anak akan memahami konsep melalui pengalaman dengan benda konkret.
2. Tahap transmisi. Tahap ini merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Anak mulai bersungguh-sungguh dalam memahami. Tahap transmisi diberikan apabila tahap konsep sudah dipahami anak dengan cara membilang benda sesuai dengan bilangan yang disebutkan.
3. Tahap lambang. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk mengenal dan menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya secara mandiri.

Karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun Menurut H E Mulyasa (2012:22)
Karakteristik Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat dan berlari.
2. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan.
3. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
4. Bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Keterkaitan permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun Menurut Reys,dkk dalam Tombokan Runtukahu (2014:84) Permainan *uno stacko* dapat digunakan dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun, karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan materi yang diajarkan tersampaikan.

Permainan *uno stacko* sendiri merupakan permainan modern yang tergolong permainan yang baru dan menarik bagi anak. Menurut Fathani (2020: 95) Permainan *uno stacko* adalah permainan yang dapat mengasah kreatifitas, motorik, logika, dan tentunya menjalin interpersonal karena permainan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Permainan yang sudah lama ini memiliki banyak manfaat dibandingkan dengan gadget, karena gadget bisa membuat lupa untuk bersosialisasi. Dengan demikian bermain dapat dijadikan metode pembelajaran dalam kegiatan stimulasi di Lembaga PAUD. Permainan menggunakan permainan *uno stacko* yang diberikan pada anak memiliki aturan yang dapat merangsang keaktifan dan menyenangkan bagi anak dan menstimulasi kecerdasan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat *positivisme* yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Pre Eksperimen*, karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu sampel atau tanpa sampel pembandingan. Penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest and posttest* yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Metode pre eksperimen yakni membandingkan pembelajaran awal dan hasil akhir pembelajaran, dimana dilakukan 4 kali pertemuan, yang

berlangsung selama satu bulan, pertemuan pertama dilakukan observasi awal (*pretest*),

pertemuan ke dua dan ketiga anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan uno stacko dan hari terakhir dilakukan observasi hasil (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Setiap kali pertemuan terjadi dengan alokasi 30 menit.

Menurut Sugiono (2013:110) Adapun yang menjadi alasan desain ini agar konsentrasi penelitian ini dalam pelaksanaannya tidak terpecah, dan penelitian dapat dilakukan secara efektif untuk mencapai hasil yang maksimal. Desain ini, observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut pretest dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *posttest*. Perbedaan antara (O1) dan (O2) yakni (O1 - O2) diasumsikan sebagai efek dari treatment atau perlakuan. Penelitian ini *treatment* yang digunakan adalah sebanyak dua kali pertemuan untuk langkah pembelajaran.

HASIL

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Syifaul Jinan terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap penilaian sebelum pemberian perlakuan (*pretest*), tahap pemberian perlakuan (*treatment*) dan terakhir tahap penilaian setelah pemberian perlakuan (*posttest*). Berikut adalah penjelasannya: tahap pertama yang dilakukan saat melakukan penelitian yaitu tahap sebelum pemberian perlakuan tahap ini dilakukan hanya satu kali pengamatan, kegiatan yang dilakukan saat itu adalah Tanya jawab tentang blambang bilangan 1-10 menggunakan jari. Kemudian Tahap yang kedua yaitu tahap pemberian perlakuan (*treatment*). Tahap pemberian treatment dilakukan tiga kali pertemuan. Kegiatan pemberian perlakuan ini pada saat di kelas menggunakan permainan *uno stacko*. Kemudian, Tahap ketiga adalah setelah pemberian perlakuan, pada saat perlakuan yang pertama dan kedua terlaksana dan berlanjut pada tahap ketiga. Kegiatan yang dilakukan pada tahap peratama dengan tahap sebelumnya yaitu kegiatan bermain permainan *uno stacko*.

Analisis instrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Uji Validitas Pada penelitian ini pengujian validitas instrumen yang digunakan yakni validitas isi. Uji validitas isi yang dilakukan melalui kisi-kisi instrument variabel yang di teliti dan dijabarkan berdasarkan indikator variabel. Indikator menjadi tolak ukur dari butir pernyataan yang telah dijabarkan dan kemudian dikonsultasikan ke validator ahli yang sesuai dengan bidangnya untuk mengetahui kevalidan suatu instrument. Adapun lembar validasi instrument penelitian yang telah di setujui oleh validator ahli dapat dilihat di lampiran halaman 108. Bahwasanya hasil dari lembar validasi yang telah disetujui oleh validator ahli sebesar 88 % yang dimana masuk dalam kriteria sangat valid.
2. Uji Reliabilitas menunjuk pada pengertian di mana sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik".(Sofyan Yamin : 2014) Pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan metode *Internal Consistency* yang artinya cara mencoba alat ukur dengan cukup sekali saja, yang dimana data yang telah di dapat dianalisis dengan teknik tertentu, peneliti melakukan penilaian dengan memberikan kegiatan yaitu Tanya jawab tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 . Dengan mengamati kegiatan tersebut peneliti dapat menilai kegiatan anak sesuai dengan instrumen penelitian. iketahui bahwa terdapat nilai *Alfa Cronbach* sebesar 0,734 dengan jumlah item yang valid sebanyak 12

pernyataan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian *Alfa Cronbach* dengan kriteria jika *Alfa Cronbach* > 0,6 maka instrument tersebut dapat dikatakan

reliabilitas. Maka dapat diartikan bahwa item pernyataan dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabilitas tinggi.

3. Uji normalitas adalah untuk menguji apakah data dalam penelitian ini termasuk data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. diketahui bahwa data berdistribusi normal. Hal tersebut dapat diketahui dari tabel hasil perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan di atas, dapat dibuktikan bahwa nilai signifikansi kode *pretest* lebih dari 0,05 yakni $0,066 > 0,05$, sedangkan untuk nilai *posttest* signifikansi $0,71 > 0,05$. Dari hasil perhitungan uji normalitas tersebut dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, maka untuk uji hipotesisnya dapat menggunakan uji parametrik berupa *uji Paired Sample Test*.
4. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya saat dilaksanakan kegiatan bermain permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak. Berdasarkan kriteria pengujian *Paired Sample Test* menyatakan jika nilai sig. (2 - tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai sig. (2 - tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil kriteria *uji Paired Sample Test* diperoleh hasil bahwa nilai sig. (2 - tailed) yakni $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak.

Hasil pengamatan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4- 5 tahun di. Data yang telah diambil sebagai sampel penelitian ini dengan jumlah 31 anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebelum perlakuan (*pretest*) keseluruhan Terdapat 20 anak termasuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB), terdapat 2 anak termasuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Perkembangan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) terdapat 15 anak yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 16 anak yang termasuk ke dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Jadi, sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) ini tidak terdapat anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB).

Hasil dari uji *Paired Sample Test*, perlu dilakukannya uji *N-Gain Score*, untuk melihat seberapa besar pengaruh kegiatan bermain permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak dengan menghitung selisih dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak hasil perhitungan *N-Gain Score* sebagai berikut: didapatkan hasil persentase sebesar 67 %, yang dihasilkan dari perhitungan selisih antara hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebesar 67% yang termasuk dalam kategori sedang.

PEMBAHASAN

Kegiatan bermain *uno stacko* bermanfaat untuk anak adapun manfaat: pertama, meningkatkan keterampilan kognitif, (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *uno stacko* para pemain akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi, terlihat pada saat pengambilan data bahwa anak memecahkan masalah dalam permainan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan balok-balok *uno stacko* dan anak pada saat permainan dapat menyusun balok secara teratur dan rapi pada saat memindahkan balok sesuai dengan warna-warna yang ada di balok *uno stacko*, sejalan dengan pernyataan Sujiono (2017:194) bahwa anak dapat menghitung dengan tambahan benda. Anak menghitung 2 kelompok-benda yang digabungkan dengan cara menghitung semua dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir, menghitung melanjutkan, menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok. Sejalan dengan H.E Mulyasa (2012:20) mengemukakan bahwa Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. hal itu anak akan dapat mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Kedua, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) yang dimana berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Supaya balok dapat tersusun membentuk bangunan maka bagian-bagian balok harus disusun secara hati-hati. Terlihat pada saat dilapangan anak dapat menggunakan jari-jarinya untuk bermain *uno stacko* yaitu pada saat anak mengambil balok *uno stacko* sesuai dengan dadu yang keluar pada saat permainan berlangsung dan meletakkannya di balok yang paling atas. Sejalan dengan pernyataan Muh. Fadlilah dan Lilif Mualifatul Khorida (2016) bahwa Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.

Ketiga, melatih kesabaran Bermain *uno stacko* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan tantangan. Terlihat pada saat dilapangan Anak akan terlatih dalam kesabaran karena anak akan menunggu gilirannya bermain dan anak memerlukan waktu pada bermain, anak akan melemparkan dadu dan pada saat dadu itu muncul, anak akan berpikir berapa banyak angka dadu yang muncul dan mengambil balok *uno stacko* sesuai dengan angka dadu yang muncul. Sejalan juga dengan pernyataan H E Mulyasa (2012:22) pada karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun, Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

Keempat, Bermain *uno stacko* membutuhkan konsentrasi, terlihat di lapangan ketika akan memindahkan balok *uno stacko* keatas, karena jika tidak hati-hati akan menyebabkan tumpukan *uno stacko* tersebut roboh dan permainan selesai. Pada saat bermain anak sangat konsentrasi dalam hal memindahkan balok-balok dari *uno stacko* pada tumpukan yang paling atas agar tidak sampai roboh dan anak dapat melakukan itu dengan baik

Terdapat hasil yang signifikan pada setiap indikator , indikator yang pertama (Menyebutkan dan mengurutkan bilangan dari 1 sampai 10). Pada saat *pretest* terdapat 5 anak yang termasuk kedalam kategori belum berkembang, 7 anak termasuk kedalam kategori mulai berkembang dan 2 anak masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan. Pada saat *posttest* terdapat 6 anak termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan dan 6 anak termasuk

kedalam kategori berkembang sangat baik. Pada sub indikator yang dari indikator pertama (Anak

mampu menyebutkan bilangan 1-10, anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10 menggunakan permainan *uno stacko*, anak mampu menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah secara acak). Hasil data tersebut sejalan dengan pendapat Hasnida(2015:101) bahwa Pengenalan lambang bilangan penting untuk anak usia dini sebagai modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan.

Indikator kedua (mengetahui konsep bilangan) Pada saat *pretest* terdapat 5 anak termasuk kedalam kategori mulai berkembang dan 4 anak masuk kedalam kategori berkembang sangat baik. Pada saat *posttest* terdapat 5 anak termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan dan 5 anak termasuk kedalam kategori berkembang sangat baik. Pada sub indikator dari indikator kedua (Anak mengetahui konsep bilangan 1 sampai 10 menggunakan *uno stacko* dan Anak mampu mengurutkan bilangan sesuai dengan banyaknya benda). Hasil data tersebut sejalan dengan Fatani (2020) bahwa manfaat *uno stacko* yaitu keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. dengan bermain *uno stacko* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu mengenal konsep angka dan menyusun balok secara teratur dan rapi.

Indikator ketiga (membilang banyak benda 1-10) Pada saat *pretest* terdapat 3 anak termasuk kedalam kategori mulai berkembang. Pada saat *posttest* terdapat 4 anak termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan dan 3 anak termasuk kedalam kategori berkembang sangat baik. Pada sub indikator dari indikator ketiga (Anak membilang banyak benda 1 sampai 10 menggunakan *uno stacko*, anak mampu menuliskan angka 1-10 dan anak mampu menuliskan angka 1-10 tanpa mengikuti pola). Hasil data tersebut sejalan dengan pendapat Tombokan Runtukahu (2014) bahwa Menulis angka dengan benar membutuhkan koordinasi antara motorik halus khususnya koordinasi antara mata dan tangan. Setiap angka memiliki keunikan dan perbedaan cara penulisannya. Untuk itu anak perlu dikenalkan dengan cara menuliskan angka dengan benar.

Indikator keempat (Mengetahui kumpulan benda yang sama jumlahnya dan yang tidak sama). Pada saat *pretest* terdapat 1 anak termasuk kedalam kategori mulai berkembang. Pada saat *posttest* terdapat 2 anak termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan dan 2 anak termasuk kedalam kategori berkembang sangat baik. Pada sub indikator dari indikator keempat (Anak mampu mengetahui jumlah suatu benda, anak mampu memasang lambang bilangan dengan suatu benda, anak mampu menuliskan angka 1-10 tanpa melihat contoh, anak mampu membuat kelompok benda yang berbeda menggunakan permainan *uno stacko*). Hasil data tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2012) bahwa Pada tahap ini, anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan dilihat oleh indranya. Anak akan memahami konsep melalui pengalaman dengan benda konkret. Pada tahap ini merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Anak mulai bersungguhsungguh dalam memahami. Pada tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dipahami anak dengan cara membilang benda sesuai dengan bilangan yang disebutkan. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk mengenal dan menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya secara mandiri.

Berdasarkan hasil *posttest* tersebut setelah diberi treatment melalui kegiatan bermain permainan *uno stacko* terjadi peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan bilangan 1-10 pada anak yang dimana treatment yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan balokbalok *uno stacko* . Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tuti Lestari (2022) bahwa *uno stacko* sebuah jenis media visual yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu anak didik agar pembelajaran lebih menarik perhatian anak-anak

sehingga menumbuhkan semangat belajar. Adapun *uno stacko* merupakan permainan berbentuk

balok yang mengutamakan persamaan warna dan angka dengan aturan yang mudah termasuk pada anak-anak, permainan *uno stacko* sangat menarik dan menantang untuk dimainkan oleh semua usia. Permainan *uno stacko* terdapat angka 1-10 yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan cara menyenangkan dan materi yang diajarkan dapat dipahami dengan mudah. Permainan *uno stacko* merupakan sebuah media yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Dimana setiap balok-balok *uno stacko* terdapat lambang bilangan dibalok tersebut. Permainan *uno stacko* ini sangat mendukung dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Faktor mendukung yang ditemui pada saat penelitian yakni kemenarikan pada saat pelaksanaan kegiatan bermain permainan *uno stacko*, kerjasama dengan guru dan orang tua dalam memberikan izin melakukan penelitian, Sedangkan faktor penghambat yang ditemui selama peneliti melakukan penelitian yaitu berkaitan pada saat pelaksanaan *pretest*, *treatment* dan *posstest* dilaksanakan pada saat liburan sekolah, tetapi anak sangat antusias dan sangat senang.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah terdapat pengaruh permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A dengan jumlah anak 31 anak. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga tahap, tahap pertama yaitu tahap *pretest*, tahap kedua yaitu tahap *treatment*, dan tahap *posttes*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan *uno stacko* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di TK Syifaul Jinan Lamongan. Hal tersebut terbukti dari hasil uji parametrik berupa uji *Paired Sample Test*, diperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh permainan *uno stacko* untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 67% yang termasuk dalam kategori sedang.

Bermain dapat dijadikan metode pembelajaran dalam kegiatan stimulasi di Lembaga PAUD. Permainan menggunakan permainan *uno stacko* yang diberikan pada anak memiliki aturan yang dapat merangsang keaktifan dan menyenangkan bagi anak dan menstimulasi kecerdasan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah Muhammad, Mualifatu Lilif. (2016). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathani A H. (2020). Matematika Hakikat dan Logika. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hasnida (2015). Media Pembelajaran Kreatif. Jakarta : PT Luxima Metro Media.
- Mulyasa H.E . (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Janice J Beaty.(2014). Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana.
- Permendikbud No 137 tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta :Depdikbud
- Rizkillah, Rossy. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permiana Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis. Surabaya:UniversitasNegreriSurabaya.
(<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/20651>) diakses 10 november 2022.
- Sujiono (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: PT.

Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad . (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Tombokan Runtuokahu. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Pada Anak Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tuti Lestari (2022). *Metode Bermain Dalam Peningkatan Kemampuan Keaksaran Awal Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Uno Stacko*.
- Utami, Kasiyati.(2020). *Permainan Uno Stacko Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jurnal Penelitian. Padang : Universitas Negeri Padang.
- UU. No 23 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.