



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN UNO *STACKO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ariel Karunia Cantika¹, Upik Elok Endang Rasmani¹, Nurul Kusuma Dewi¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret

E-mail: arielkc99@yahoo.com , upikelokendang@gmail.com , kusuma.dewi@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran UNO *Stacko* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen yang dilakukan dalam jenis penelitian *true experimental*, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest One Group Design* dengan memilih satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes *pretest posttest* dan dokumentasi. Teknik uji validitas dalam penelitian ini menggunakan angket yang mengacu pada indikator menurut ahli, kemudian instrumen yang telah dinyatakan valid oleh *expert judgment* akan di uji coba kepada kelompok uji coba instrumen yaitu kelompok eksperimen. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik Uji T dengan *paired t-test* untuk mengetahui perbandingan hasil dari sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan kepada kelompok eksperimen. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran UNO *Stacko* efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran UNO *Stacko* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang meningkat sebanyak 6,24% dari hasil *pre-test* yang pada awalnya 23,00% kemudian setelah diberikan perlakuan dan melakukan *post-test* meningkat menjadi 29,24%. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran UNO *Stacko* efektif dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : *Konsep Bilangan, Media Pembelajaran UNO Stacko, Anak Usia 5-6 tahun*

ABSTRACT

This research was done with the purpose to examine the effectiveness of UNO Stacko learning media in increasing the ability of introduction to the concept of numbers towards 5-6 years old children. This research employed true experimental research, by using Pretest-Posttest One Group Design as the research design, an experimental group was chosen. Data collection techniques which were used in this research were test and documentation. The validity test technique in this research used questionnaire which referred to indicators according to the experts, moreover the instrument that had been declared valid by the expert judgment was tested to instrument trial group which was experimental group. The data analysis in this research employed parametric static Trial T with paired t-test to find the result comparison of before (pretest) and after (posttest) test towards the experimental group. The result of this research showed that UNO Stacko as the learning media was effective in increasing the ability of introduction to the concept of numbers towards 5-6 years old children. UNO Stacko as the learning media increased the ability of introduction to the concept of numbers that was proven by the result of hypothesis testing which increased by 6,24% of the 23,00% pre-test result, moreover after the post-test was done, it increased to 29,24%. As the conclusion, UNO Stacko as the media learning was effective in increasing the ability of introduction to the concept of numbers towards 5-6 years old children.

Keywords: *Concept of Numbers, UNO Stacko Learning Media, 5-6 Years Old Children*

PENDAHULUAN

PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini merupakan segala bentuk pendidikan, pada anak usia dini yang menitikberatkan pada kelangsungan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Terdapat enam bidang perkembangan sebagai fokus utama dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini yaitu Nilai Agama Moral (NAM); fisik motorik; kognitif; bahasa; sosial emosional; dan seni. Aspek kognitif merupakan kesanggupan seorang individu untuk menghubungkan, menilai, dan cara menimbang mengenai suatu kejadian. Salah satu kemampuan yang berhubungan dengan kognitif pada anak dan perlu untuk diberikan edukasi sejak masa prasekolah yaitu kemampuan numerik awal bagi anak usia dini. Kemampuan numerik pada anak dapat terlihat ketika anak menggunakan angka-angka, membilang, menyebut, dan mengurutkan bilangan. Menurut Piaget (Beaty, 2013) yang menyatakan tentang tahapan perkembangan kognitif pada anak menunjukkan bahwa anak usia dini yang memiliki usia dibawah 7 tahun memiliki cara berfikir yang masih nyata atau konkret dan belum mampu untuk mengembangkan cara pemikiran yang tidak berwujud atau abstrak seperti pemikiran orang dewasa. Sehubungan dengan cara dan kebiasaan belajar tersebut dalam meningkatkan kemampuan numerik

anak harus menggunakan sesuatu media yang konkret dan simpel agar bisa dipahami oleh anak sesuai dengan proses perkembangannya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 menyatakan dengan tegas bahwasannya kemampuan numerik awal atau pengenalan mengenai konsep bilangan pada anak berusia 5-6 tahun diantaranya yaitu dengan melafalkan lambang bilangan 1-10. Proses untuk memberikan pemahaman tentang konsep bilangan terhadap anak usia dini harus diberikan pada anak sedini mungkin, dengan menggunakan metode yang tepat. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan Sudaryanti (2006 : 1) yang berpendapat bahwa konsep bilangan adalah sebuah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak-anak, karena hal tersebut akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika yang lainnya dan di jenjang pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan perolehan atau hasil tinjauan dari Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan pada anak, tentang aspek perkembangan pengetahuan atau kognitif, bahwa anak mulai dari usia 5 sampai 6 tahun standar indikatronya yaitu dapat menyebutkan atau mengucapkan bilangan 1 sampai dengan 10; mencocokkan antara bilangan dengan lambang bilangannya;

menuliskan tanda bilangan 1-10 secara urut.

Sesuai dengan kesimpulan dari Elizabeth Hurlock (1978) bahwa sebuah konsep atau ide mulai dipahami oleh anak sejalan sesuai dengan bertambahnya pengalaman yang sedang dialami atau sudah dilalui oleh anak, yaitu salah satunya adalah konsep bilangan (Susanto 2011:107). Pengenalan konsep bilangan pada anak yang sesuai dengan indikator adalah ketika anak mampu menyebut dan menghitung banyaknya benda dari 1 hingga 10, menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara urut, menunjukkan simbol bilangan 1-10, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda dari 1 sampai dengan 10. Pengenalan tentang dasar konsep bilangan sangatlah penting dikenalkan kepada anak sejak usia dini karena ketika anak sudah mengenal konsep bilangan tersebut, maka anak akan mampu untuk mengatasi problematika dan mampu membangun ilmu pengetahuan tentang konsep matematika lainnya, yang kelak akan didapat dalam kegiatan sehari-hari. Maka proses pengajaran tentang konsep bilangan sangat penting diberikan untuk anak sejak usia dini, karena pemahaman mengenai bilangan disertai dengan simbolnya dapat memudahkan anak untuk mengingat dan menghafal konsep bilangan, menghitung barang atau benda

dan mengenal angka dengan simbol bilangan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, masih ditemukan permasalahan dimana pada saat anak belajar mengenai pengenalan konsep bilangan melalui sebuah metode permainan bendera angka dengan patokan indikator Permendikbud nomor 137 tahun 2014, masih ada 10 dari 40 anak yang belum memenuhi standar dimana anak masih mengalami kesulitan pada saat diminta untuk mengurutkan angka dari mulai bilangan kecil ke besar, dan besar ke kecil. Tidak hanya itu, masih ada 10 dari 40 anak yang kesulitan saat diminta untuk menyebutkan bilangan. Bahkan beberapa anak memiliki kesulitan dalam menyebut bilangan diatas angka 5 (lima). Permasalahan yang ditemukan di lapangan jelas belum sesuai dengan indikator yang ada. Tingkat intelegensi anak dengan tingkat kesulitan belajar pada umumnya memiliki tingkatan yang sama dengan anak-anak normal pada umumnya (Edward, Sopandi, & Kasiyati, 2018). Fenomena yang terjadi di lapangan tersebut akan berdampak pada kemampuan pengenalan konsep bilangan anak yang belum berkembang secara maksimal karena masih banyak memerlukan bimbingan.

Menurut permasalahan yang terjadi maka kemampuan pengenalan konsep bilangan

pada anak perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata atau konkret. Proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang konkret akan sangat dibutuhkan oleh anak, agar anak-anak dapat mengetahui serta memahami konsep bilangan dan juga simbol bilangan. Media pembelajaran yang konkret sangat penting digunakan untuk anak dalam mengenalkan angka-angka, mengenalkan jumlah, melatih koordinasi mata dan tangan pada anak, serta melatih motorik halus. Media yang dapat diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan anak yaitu UNO *Stacko*. Merle Robbins menciptakan sebuah sarana permainan yang bernama UNO *Stacko* pada tahun 1971. UNO *Stacko* sebagai media pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak dan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar, serta akan mendorong anak supaya mendapatkan hasil yang maksimal dalam hal pembelajaran. Berdasarkan pendapat Larasati dan Prihatnani (2018) permainan atau game UNO *Stacko* merupakan permainan yang terdiri dari susunan balok-balok. Sesuai dengan pendapat yang dituturkan Schmorrow dan Fidopiastis (Rizkillah dan Brillian Rosy, 2017) bahwa UNO *Stacko* adalah sarana permainan yang bersifat mendidik dan memiliki bentuk seperti balok dengan berbagai

warna menarik serta mempunyai lambang bilangan yang tertera pada balok sehingga dapat menunjang peningkatan kemampuan yang melibatkan kognitif anak dalam hal pengenalan konsep bilangan atau berhitung. Peneliti akan menambahkan *flashcard* yang berisi gambar jumlah benda untuk mempermudah anak dalam melakukan permainan nantinya. Media pembelajaran UNO *Stacko* dengan bantuan *flashcard* akan membantu anak dalam mengenalkan konsep bilangan seperti gambar angka dan jumlah benda. Terapi bermain juga bisa memberikan fasilitas untuk menguji dan menangkap maksud pengalaman yang telah dialami oleh seseorang (Roziqin, 2018).

Konsep Bilangan

Kemampuan pengenalan konsep bilangan merupakan salah satu pemahaman konsep dan juga pemikiran manusia terhadap suatu hitungan banyaknya benda beserta jumlah benda-benda dan juga simbolnya, sehingga bisa menyamakannya sesuai dengan tanda bilangannya (Susanto, 2011). Ramaini (2012) menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan suatu kumpulan benda-benda atau angka yang bisa memberikan suatu definisi atau pengertian. Pengenalan konsep bilangan selalu dikaitkan dengan sebuah kegiatan yaitu proses menghubungkan-hubungkan baik suatu bilangan maupun benda. Menurut Rahman

dkk (2017) konsep bilangan juga senantiasa dihubungkan dengan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan benda maupun dengan lambang bilangan. Dengan begitu anak usia dini perlu diperkenalkan mengenai konsep bilangan sedini mungkin, karena untuk penguasaan tentang konsep matematika selanjutnya harus memiliki pemahaman mengenai dasar konsep bilangan. Pentingnya pengenalan konsep bilangan pada anak sejak usia dini yaitu supaya nantinya anak akan mampu menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuan tentang konsep matematika lainnya, yang selanjutnya akan dijumpai dalam kegiatan sehari-hari. Oleh sebab itu sebuah proses pembelajaran menggunakan media yang konkret sangat penting diberikan untuk anak usia dini karena dengan begitu anak dapat mengetahui dan dengan mudah mengingat bilangan, menghitung jumlah benda, dan mengenal lambang bilangan.

Media Pembelajaran UNO *Stacko*

UNO adalah permainan yang terdiri dari dua jenis yaitu UNO Kartu dan UNO *Stacko*. UNO Kartu adalah permainan yang mempunyai bentuk kartu semacam kartu remi, terdiri dari angka dan warna, sedangkan UNO *Stacko* ialah permainan yang berisi angka dan warna dalam balok-balok (Widianto dkk, 2017). Seorang pria yang memiliki nama Merle Robbins di

Reading, Cincinnati, Negara Bagian Ohio, Amerika Serikat (AS) menciptakan permainan UNO *Stacko* pada tahun 1971. Kata UNO mempunyai arti atau makna yaitu satu. Larasati dan Prihatnani (2018 : 161) mengatakan bahwa prinsip permainan UNO *stacko* adalah menyamakan warna atau angka. Media permainan UNO *Stacko* merupakan media yang baru di mata anak-anak dan sangat menyenangkan bagi anak. Media pembelajaran yang menarik, sehingga semangat dan antusiasme anak bertumbuh saat pembelajaran dan anak akan mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan pendapat Larasati dan Prihatnani (2018) UNO *Stacko* merupakan permainan yang terdiri dari susunan balok-balok yang disusun.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan UNO *Stacko* khusus untuk anak usia dini mulai dari usia 5 tahun. Penggunaan balok dalam media pembelajaran UNO *Stacko* khusus anak usia dini hanya terdiri dari satu warna dan bilangan-bilangan saja. Media pembelajaran UNO *Stacko* khusus anak usia dini anak lebih memudahkan anak dalam belajar dan juga melatih koordinasi mata dan tangan mereka. Kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak meningkat sebanyak 6,24% setelah belajar menggunakan media pembelajaran UNO *Stacko*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini ialah metode eksperimen, disebabkan karena metode penelitian eksperimen bisa dikatakan semacam metode penelitian yang dipakai untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang telah dikendalikan (Sugiono, 2010). Penelitian yang dilakukan tergolong kedalam jenis penelitian *quasi experimental*, dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest One Group Design* dengan memilih salah satu kelompok eksperimen kemudian di beri test untuk mengetahui keadaan awal dan akhir apakah ada perbedaan pada kelompok eksperimen.

Subjek dalam penelitian ini yaitu semua anak kelompok B TK Kristen Stabelan Banjarsari tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah total keseluruhan adalah 45 anak. Kemudian sampel dipilih untuk dijadikan kelompok eksperimen yaitu seluruh anak sejumlah 25 anak. Proses mengumpulkan data dilakukan dengan teknik tes (*pretest-posttest*) serta pengumpulan bukti dan keterangan atau dokumentasi. Teknik uji validitas data yang dipakai pada penelitian ini menggunakan angket yang mengacu pada indikator dan mengadopsi dari Ahmad Susanto tahun 2011 kemudian instrumen penelitian yang telah dinyatakan valid oleh *expert judgment* akan di uji coba

untuk diketahui hasilnya kepada kelompok uji coba instrumen yaitu kelompok eksperimen yang kemudian nantinya akan dinilai.

Teknik analisis data kuantitatif merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian ini, kemudian dilakukan dengan memakai statistik parametrik uji T dengan *paired t-test* untuk mengetahui perbandingan hasil dari sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Penelitian mengacu menurut indikator Ahmad Susanto (2011 : 107) yang membahas tentang karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia dari 5 sampai 6 tahun yang meliputi menghitung sampai dengan sepuluh, menyebut urutan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda, menyambungkan lambang bilangan dengan benda, membedakan dan membuat dua himpunan benda yang memiliki jumlah sama, tidak sama jumlahnya, lebih banyak, dan lebih sedikit.

HASIL

Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu yaitu melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hasil tes dan analisis data memakai uji coba hipotesis t-test, membuktikan perolehan hasil rata-rata pengenalan konsep bilangan anak pada saat *pretest* yaitu 23,00% dari 21 responden,

sedangkan hasil rata-rata dari proses pengenalan tentang konsep bilangan anak setelah diberikan media pembelajaran UNO *Stacko* atau *posttest* meningkat, yaitu menjadi 29,24% dari 21 responden yang sama. Artinya, kegiatan pembelajaran mengenai pengenalan konsep bilangan menggunakan media pembelajaran UNO *Stacko* meningkat sebesar 6,24%

Paired Samples Statistics				
		Mean N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	pretest	23.00	3.317	.724
1	posttest	29.24	2.448	.534

(Sumber: Hasil Penelitian, 2021)

Peningkatan hasil belajar anak juga dibuktikan dengan sikap aktif dan antusiasme anak-anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran UNO *Stacko*. Sikap tersebut muncul dikarenakan media pembelajaran UNO *Stacko* merupakan media pembelajaran yang baru di mata anak-anak dan menarik perhatian mereka. Hasilnya, semasa proses mengajar berlangsung anak-anak sangat antusias, aktif, dan merasa senang. Sarana pembelajaran yang konkret sangat mendukung proses belajar anak, mengetahui proses berfikir pada masa anak-anak yaitu berfikir konkret. Anak-anak membutuhkan keterlibatan langsung dan mengalami sendiri proses belajar agar hasilnya dapat selalu diingat oleh anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perolehan data-data yang sudah dijabarkan, menyatakan bahwa media pembelajaran UNO *Stacko* efektif terhadap peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan terhadap anak berusia 5 sampai 6 tahun. Bentuk efektivitas media pembelajaran UNO *Stacko* yaitu efektif berbanding lurus yang artinya semakin baiknya sebuah media maka hasil belajar anak akan baik juga atau meningkat. Media pembelajaran dikatakan efektif atau baik apabila sarana pembelajaran tersebut selaras dengan tujuan pencapaian; cocok untuk membantu proses pembelajaran yang termuat; praktis, menarik, dan tahan lama; serta guru yang cekatan dalam memakainya (Azhar Arsyad, 2016). Media pembelajaran UNO *Stacko* yang efektif dibuktikan dengan hasil uji hipotesis t-test yang meningkat pada hasil *posttest*. Perolehan rata-rata saat *pretest* dalam pengenalan konsep bilangan pada anak memiliki jumlah 23,00% dari 21 penjawab atau responden, sedangkan perolehan rata-rata dalam proses pengenalan konsep bilangan pada anak setelah diberi sarana media pembelajaran UNO *Stacko* atau *posttest* meningkat yaitu menjadi 29,24% dari 21 responden yang sama. Artinya terdapat peningkatan hasil sebanyak 6,24% sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Sebelum

anak-anak mendapatkan perlakuan, semuanya melakukan kegiatan *pretest* terlebih dahulu dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Selama kegiatan *pretest* berlangsung, anak-anak terlihat pasif dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, hasil tes anak-anak juga menunjukkan masih ada dalam tahap Masih Berkembang (MB). Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran UNO *Stacko*, efektivitas media juga dibuktikan oleh hasil penilaian tes yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak meningkat seperti bisa mengenal lambang bilangan 1 sampai 10, mampu menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan 1-20 dengan urut, dan anak dapat menuliskan lambang bilangan 1 sampai 15 secara urut serta sesuai simbol. Tidak hanya itu anak-anak juga mampu mengurutkan bilangan dari yang terbesar (10) ke bilangan yang terkecil (1), dan anak juga mampu mengelompokkan bilangan seperti lebih banyak atau besar dan lebih sedikit atau kecil selang bilangan 1-10. Hal tersebut sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan menurut Ahmad Susanto (2011: 107) yaitu membilang 1-10, menyebutkan susunan bilangan 1 hingga 10 secara urut, membuat susunan bilangan 1-10 dengan benda, menyambungkan tanda bilangan

dengan benda, membedakan kumpulan benda lebih dari atau kurang dari, menuliskan lambang bilangan sesuai dengan simbol. Hasil dokumentasi yang didapat oleh peneliti juga mendukung dan mampu menunjukkan secara nyata antara hasil yang dijabarkan di dalam penelitian dan juga kondisi sebenarnya di lapangan mulai dari sikap antusias anak-anak dan proses belajar anak menggunakan UNO *Stacko*.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar UNO *Stacko* bisa meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan terhadap anak. Pernyataan itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai skor selama kegiatan *posttest*. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semua anak juga terlihat begitu semangat dan antusias dalam memainkan media pembelajaran UNO *Stacko* karena media pembelajaran tersebut merupakan media yang baru di mata anak-anak. Kegiatan mulai dari mencocokkan antara kartu gambar dengan balok UNO *Stacko*, mencari angka 1-15 kemudian diurutkan, melengkapi angka yang rumpang pada balok UNO *Stacko*. Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa media pembelajaran yang konkrit sangat membantu proses belajar anak untuk mengenal konsep bilangan yang terbilang abstrak. Pernyataan tersebut sesuai dengan

pendapat dari Sadiman dkk 2002 (Prasetya, 2015) yang menjelaskan bahwa manfaat dari sebuah media pembelajaran dalam kegiatan edukasi yaitu memperjelas penyampaian, perintah, dan menanggulangi perilaku pasif anak-anak, dalam konteks ini yakni agar bisa meningkatkan semangat belajar, serta supaya adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan sekelilingnya. Mengingat perkembangan anak pada masa ini adalah berpikir secara konkrit, maka dari itu sangatlah penting menghadirkan sebuah media pembelajaran yang konkrit untuk mendukung kegiatan belajar anak-anak.

Media pembelajaran UNO *Stacko* mendukung kemampuan anak dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor pada indikator yang ada. Pada saat melakukan kegiatan *pretest* masih ada 10 anak yang capaian indikatornya tergolong masih berkembang yang artinya kemampuan pengenalan konsep bilangannya < 10 . Setelah mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran UNO *Stacko* dan melakukan kegiatan *posttest*, hanya ada 1 anak yang capaian indikatornya masih berkembang. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan anak dalam menghafalkan bilangan 1-10, menyebutkan bilangan 1

hingga 20 secara urut dan tepat, mampu menuliskan angka 1-15 dengan benar sesuai dengan simbol, dan mampu mengelompokkan bilangan lebih kecil serta lebih besar. Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa media pembelajaran yang konkrit seperti UNO *Stacko* dapat membantu anak dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan dengan baik. Pendapat Schmorow dan Fidopiastis (Rizkillah dan Brillian Rosy, 2017) berpendapat bahwa UNO *Stacko* adalah sarana permainan bersifat mendidik, mempunyai bentuk serupa dengan balok yang menarik, serta mempunyai lambang bilangan yang tertera pada balok sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan yang melibatkan kemampuan kognitif anak dalam menghitung. Artinya, pengalaman yang didapat anak-anak dari sebuah pembelajaran menggunakan media UNO *Stacko* dapat membawa anak untuk mengenal bilangan secara lebih lagi untuk mempersiapkan diri menuju ke pendidikan yang selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan diatas, dapat diambil kesimpulan, bahwa media proses pembelajaran UNO *Stacko* efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak yang berusia 5 sampai 6 tahun. Pernyataan tersebut

dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* yang telah dilakukan anak-anak setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Media pembelajaran UNO *Stacko* yang efektif dibuktikan dengan hasil uji hipotesis t-test yang meningkat yaitu hasil rata-rata pengenalan konsep bilangan anak pada saat *pretest* yaitu 23,00% dari 21 responden, sedangkan hasil rata-rata proses pengenalan konsep bilangan pada anak sesudah diberikan media pembelajaran UNO *Stacko* atau *posttest* meningkat yaitu menjadi 29,24% dari 21 responden yang sama. Artinya terdapat peningkatan hasil sebanyak 6,24% sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Efektivitas media pembelajaran UNO *Stacko* juga dapat dibuktikan dari hasil pengamatan dan juga hasil dokumentasi, yang menunjukkan sikap antusias dan semangat semua anak ketika memainkan media pembelajaran. Anak-anak terlihat sangat tertarik dengan media pembelajaran sehingga terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hal itu disebabkan karena anak-anak terlibat langsung dalam menggunakan media pembelajaran sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang baru dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang bisa diberikan peneliti yakni sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah bisa memfasilitasi media pembelajaran UNO *Stacko* sebagai variasi pembelajaran yang baru dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak. Media pembelajaran UNO *Stacko* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dinyatakan efektif.

2. Bagi Guru

Selama penelitian dilaksanakan, ternyata guru baru mengetahui adanya media pembelajaran UNO *Stacko*, dengan begitu guru diharapkan dapat mengeksplorasi media UNO *Stacko* secara lebih lagi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang beragam. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang konkrit di setiap pembelajaran agar anak-anak dapat mengingat pembelajaran dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Para peneliti seterusnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran konkrit yang lainnya, karena masih sangat banyak

pendidikan anak usia dini yang masih menerapkan pembelajaran monoton menggunakan lembar kerja anak dan hal tersebut akan membuat anak-anak cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Graffindo Persada
- Beaty, Jenice J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Edward, C., Sopandi, A.A., & Kasiyati, K. (2018). *Pengelolaan kelas inklusif dalam pembelajaran bagi anak berkesulitan belajar*. *Jurnal Pendidikan*, 2(1): 53-58.
- Larasati, M.S., Prihatnani, E. (2018). *Pengembangan media pembelajaran UNO Stacko hitung*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150-161.
- Prasetyo. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis CAI*. *Jurnal Pendidikan* 4(1), 103-108.
- Rahman, dkk. (2017). *Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media flashcard*. *Jurnal PAUD Agapedia* 1(1).
- Ramaini, R. (2012). *Peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui permainan tabung pintar*. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1), 1-12.
- Rizkillah, Brilliant, Rosy. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan UNO stacko*. Surabaya: Universitas Surabaya
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan matematika anak usia dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta