

Permainan Number *UNO STACKO* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Nurul Mahfiroh¹, Iys Nur Handayani²

Pendidikan Anak Usia Dini, Universita Ma'arif Nahdlatul Ulama, Indonesia

Email: Email : nurulmaghfiroh089@gmail.com , iysnurhandayani@gmail.com

Received 24 Desember 2025, Coresvondensi 28 Januari 2026, Publis 16 Februari 2026

Abstrak

Kemampuan mengenal angka merupakan dasar penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, namun hasil observasi di TK PGRI Ratamba menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan mengenal angka 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan Number Uno Stacko. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 24 anak sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan persentase capaian pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal angka dari rata-rata 40% pada pra siklus menjadi 65% pada siklus I dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan Number Uno Stacko efektif dalam membantu anak mengenal angka secara lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media permainan yang konkret dan menarik dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun

Kata Kunci: *Kemampuan mengenal angka; Anak usia dini; Perkembangan kognitif; Media pembelajaran; Number Uno Stacko*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. PAUD diselenggarakan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulasi yang terencana untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan seni secara optimal. Masa ini dikenal sebagai golden age karena terjadi percepatan perkembangan yang sangat signifikan, sehingga kualitas stimulasi pendidikan yang diberikan akan berpengaruh terhadap kesiapan akademik anak di masa depan (Indrawati, 2017). Salah satu aspek perkembangan yang krusial pada

usia 4–5 tahun adalah perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan sebagai dasar pembelajaran matematika.

Kemampuan mengenal angka 1–10 merupakan indikator penting dalam perkembangan numerasi awal. Anak yang memiliki keterampilan matematika awal yang baik cenderung menunjukkan capaian akademik yang lebih tinggi pada jenjang berikutnya. Penelitian longitudinal menunjukkan bahwa kemampuan matematika awal secara kuat memprediksi kemampuan matematika di masa mendatang (Gandana dkk., 2017). Oleh karena itu, pengenalan angka perlu diberikan melalui strategi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu melalui kegiatan bermain yang konkret dan menyenangkan.

Namun, hasil observasi awal di TK PGRI Ratamba Pejawaran pada 1 September menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka anak kelompok A masih rendah. Dari 24 anak, sebanyak 17 anak belum berkembang secara optimal dalam mengenal angka 1–10. Anak masih tertukar dalam menyebutkan simbol angka seperti 6 dan 9 atau 4 dan 7, serta belum mampu mencocokkan lambang angka dengan urutan bilangan secara tepat. Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, berpusat pada Lembar Kerja Anak (LKA), serta minimnya variasi media pembelajaran yang interaktif. Situasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik pembelajaran di kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka. Penelitian Aulia (2024) menunjukkan bahwa permainan Uno Stacko dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui aktivitas bermain yang melibatkan aspek kognitif dan motorik. Penelitian lain oleh Utami dan Kasiyati (2020) juga menyatakan bahwa permainan Uno Stacko efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar anak. Namun demikian, kajian yang secara khusus menerapkan modifikasi Number Uno Stacko dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun di TK PGRI Ratamba Pejawaran belum ditemukan. Inilah yang menjadi research gap dalam penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan Number Uno Stacko dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun di TK PGRI Ratamba Pejawaran?” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 melalui penerapan permainan Number Uno Stacko dalam pembelajaran. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan permainan Number Uno Stacko yang dimodifikasi sebagai strategi tindakan kelas berbasis siklus reflektif untuk meningkatkan numerasi awal secara sistematis. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran melalui refleksi berkelanjutan. Kontribusi penelitian ini secara teoritis memperkaya kajian tentang pembelajaran numerasi berbasis permainan dalam konteks PAUD, sedangkan secara praktis memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan guna menjawab permasalahan rendahnya kemampuan mengenal angka melalui strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect) dalam dua siklus. Variabel penelitian ini adalah kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun. Subjek penelitian adalah seluruh anak Kelompok A TK PGRI Ratamba Pejawaran yang berjumlah 24 anak, terdiri dari 10 perempuan dan 14 laki-laki, dengan teknik sampling jenuh. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli–September 2025 di TK PGRI Ratamba, Kabupaten Banjarnegara.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk memperoleh data awal kemampuan mengenal angka sebagai baseline. Selanjutnya pada siklus I dan II dilakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan menggunakan

permainan Number Uno Stacko, observasi selama kegiatan berlangsung, serta refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dengan skala penilaian 1–4 yang dikategorikan menjadi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment, sedangkan reliabilitas diuji melalui konsistensi antar indikator pengamatan.

Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB dalam kemampuan mengenal angka 1–10. Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari kepala sekolah serta menjaga kerahasiaan identitas peserta didik sebagai bagian dari etika penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase $NP = \frac{Skor}{SkorMaksimal} \times 100\%$ untuk membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

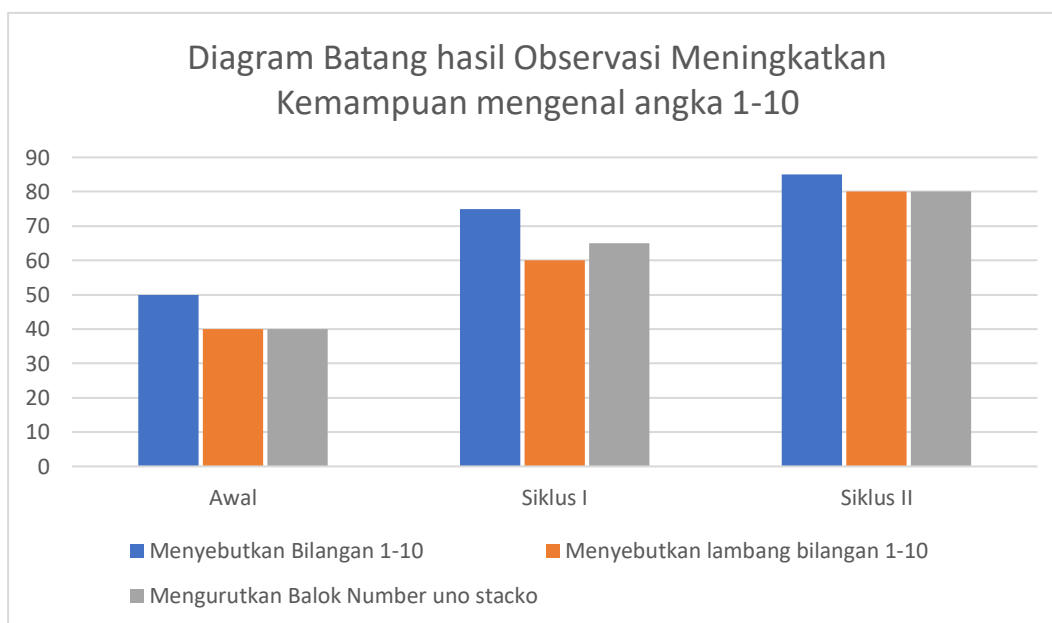
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini kelompok A di TK PGRI Ratamba melalui media permainan *Number uno stacko*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Jumlah anak dalam penelitian ini sebanyak 24 anak, yang terdiri dari 9 Perempuan dan 15 Laki-laki.

Penelitian ini berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan *number uno stacko* pada anak usia 4-5 tahun di TK PGRI Ratamba”. Yang dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan tersebut, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan mengenal angka 1-10 pada setiap siklus kegiatan. Adapun hasil lengkap dari penelitian yang telah dilakukan di TK PGRI Ratamba disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel Hasil observasi meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10

Indikator	Awal	Siklus I	Siklus II
Menyebutkan Bilangan 1-10	50%	75%	85%
Menyebutkan nama lambang bilangan 1-10	40%	60%	80%
Mengurutkan balok <i>Number Uno Stacko</i> 1-10	40%	65%	80%

Gambar hasil observasi meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10



Pada tahap awal, menyebutkan bilangan 1-10 masih rendah tercatat hanya 50% anak yang mampu menyebutkan bilangan 1-10. Setelah siklus pertama, menyebutkan bilangan 1-10 meningkat menjadi 75% seiring penerapan permainan Number uno stacko anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 walaupun masih ada yang keliru, seperti angka 7 dan 6. Pada siklus kedua penyebutan anak mencapai 85% menjadi kategori tinggi. Anak lebih sering menyebutkan bilangan 1-10 dengan lancar.

Terkait dengan menyebutkan lambang bilangan 1-10 tahap awal hanya 40% anak masih keliru dalam menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk seperti angka 7 menjadi angka 4 dan angka 6 menjadi angka 9. Pada siklus pertama Penyebutan lambang bilangan 1-10 meningkat menjadi 60% anak sudah mulai paham dalam penyebutan lambang bilangan 1-10 dan menunjuk lambang bilangan tersebut. Pada siklus kedua anak sudah menunjukkan angka tinggi dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, angka tersebut mencapai 80% dan anak sudah bisa menyebutkan dan menunjuk angka 1-10 dengan benar.

Sedangkan pada indikator Menyusun balok *Number uno stacko*, pada tahap awal anak tercatat 40% anak dapat menyusun balok *number uno stacko*. Banyak anak belum bisa menyusun balok *number uno stacko* karena belum paham cara bermainnya dan masih bingung. Pada siklus pertama menyusun balok *number uno stacko* meningkat menjadi 65% anak mulai antusias dalam menyusun balok *number uno stacko*. Pada siklus kedua, Menyusun balok *number uno stacko* mencapai 80% anak tampak bersemangat dalam menyusun balok *number uno stacko* dan beberapa bahkan meminta guru untuk mengulang bagian menyusun agar lebih banyak.

Hasil penelitian tindakan kelas di TK PGRI Ratamba menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan *Number uno stacko*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor pada tiga indikator utama. Menyebutkan bilangan 1-10 meningkat dari 50% (Tahap awal) menjadi 85% (Siklus kedua). Menyebutkan lambang bilangan 1-10 meningkat dari 40% (Tahap awal) menjadi 80% (Siklus kedua). Menyusun balok *number uno stacko* Dari 40% (Tahap awal) menjadi 80% (Siklus kedua) menunjukkan hampir semua anak sangat antusias dalam permainan menyusun balok *number uno stacko* tersebut.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Number Uno Stacko* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan terlihat dari bertambahnya persentase capaian pada setiap indikator

setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui aktivitas konkret dan eksploratif (Suryana, 2016). Dengan demikian, strategi ini mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka secara menyeluruh sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak.

Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena dalam permainan guru dan anak berperan aktif menggunakan media secara langsung. Anak tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga memegang, menyusun, dan menyebutkan angka pada balok permainan. Proses ini membantu anak memahami konsep angka melalui pengalaman nyata. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses berpikir berkembang melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru (Waite-Stupiansky, 2022). Melalui interaksi langsung dengan media, konsep bilangan lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Saputri dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan Uno Stacko mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka secara signifikan. Dalam penelitiannya, terjadi peningkatan dari 47,18% pada tahap awal menjadi 78,98% pada tahap akhir. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan manipulatif yang mendorong keterlibatan aktif anak. Hal ini memperkuat bahwa strategi bermain terstruktur efektif dalam meningkatkan numerasi awal.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Handayani, I. N. (2022) yang menggunakan media kartu untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian dan respons positif dari anak maupun guru. Baik kartu angka maupun Number Uno Stacko sama-sama menonjolkan konsep bilangan melalui media konkret. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media permainan mampu merangsang ketertarikan anak dalam mengenal simbol angka.

Selain itu, penelitian Rahayu (2022) menemukan bahwa pemanfaatan media bahan alam juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun. Anak menjadi lebih aktif dan kreatif dalam memahami lambang bilangan melalui eksplorasi langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi tidak terbatas pada satu jenis media saja, melainkan dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan edukatif. Dalam konteks penelitian ini, Number Uno Stacko menjadi alternatif media yang efektif dan mudah diterapkan di kelas.

Kemampuan mengenal angka merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang penting pada masa golden age. Indrawati (2017) menegaskan bahwa stimulasi yang tepat pada masa ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan akademik anak. Oleh karena itu, penggunaan media permainan yang tepat menjadi strategi penting dalam mendukung perkembangan numerasi awal. Peningkatan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa stimulasi melalui permainan memberikan hasil yang optimal.

Secara teoritis, pengenalan lambang bilangan pada tahap praoperasional membutuhkan bantuan benda konkret karena anak belum mampu berpikir abstrak secara penuh. Susanto dkk. (2024) menjelaskan bahwa simbol angka akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan dengan aktivitas manipulatif yang nyata. Permainan Number Uno Stacko memberikan pengalaman tersebut melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan angka. Proses ini membantu anak menghubungkan simbol dengan urutan bilangan secara logis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mempertegas bahwa permainan Number Uno Stacko merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia dini. Pendekatan bermain membuat anak lebih fokus, termotivasi, dan percaya diri dalam menyebutkan serta mengurutkan angka. Temuan ini juga mendukung pandangan bahwa pembelajaran numerasi awal harus dirancang secara aktif, kreatif, dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Paramansyah dkk., 2023). Dengan demikian, media permainan manipulatif dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK PGRI Ratamba dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan number uno stacko mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun secara signifikan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada ketiga indikator utama. Menyebutkan bilangan 1-10 meningkat dari 50% tahap awal menjadi 85% pada siklus kedua, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan benar. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 dari tahap awal 40% menjadi 80% pada siklus kedua, hal ini dapat dilihat dari anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan dan menunjukan lambang bilangan tersebut tanpa keliru. Sementara itu menyusun balok number uno stacko meningkat dari 40% pada tahap awal menjadi 80% pada siklus kedua, menandakan hampir sebagian besar anak mampu menyusun balok dengan rapi dan benar dan anak berperan aktif dalam permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandana, G., Pranata, O. H., & Yulia, D. (2017). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui media permainan berbasis aktivitas pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.05>
- Handayani, I. N. (2022). Penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3254–3263. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2145>
- Indrawati, T. (2017). Peran pendidikan anak usia dini dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.04>
- Paramansyah, A., Rahman, T., & Fitriani, L. (2023). Strategi pembelajaran numerasi awal pada anak usia dini melalui media manipulatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1890–1901. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3987>
- Rahayu, S. (2022). Pemanfaatan media bahan alam untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 66–74. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.48275>

- Saputri, N., Wulandari, R., & Fitriana, E. (2021). Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1605–1614. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.745>
- Suryana, D. (2016). Pendidikan anak usia dini: Stimulasi dan aspek perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/JPUD.101.01>
- Susanto, A. H., Mulyani, S., & Pratiwi, R. (2024). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran berbasis media konkret. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 112–124. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5123>.
- Waite-Stupiansky, S. (2022). Jean Piaget and the theory of cognitive development in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 50(3), 345–352. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01234-5>
- Widodo, H. (2020). Implementasi pendidikan anak usia dini dalam pengembangan aspek kognitif dan sosial emosional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 758–768. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.412>