

PENGEMBANGAN PERMAINAN *UNO STACKO* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Olyvia Vilanova Timur Saputri¹, Baik Nilawati Astini², Nurhasanah³, Ika Rachmayani⁴

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*e-mail: olyviavilanova@gmail.com¹, nilawati@unram.ac.id², nurhasanah@unram.ac.id³,
ikarachmayani@unram.ac.id⁴

Riwayat Artikel

Diterima: 25 Juli 2021

Direvisi: 11 Agustus 2021

Publikasi: 20 Agustus 2021

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *uno stacko* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram tahun pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan tiga tahap pengembangan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi/refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah 18 anak berusia 5-6 tahun. Metode pengumpulan data dalam penelitian yaitu metode observasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan *uno stacko* dengan langkah-langkah: (1) Menyiapkan alat permainan *uno stacko* seperti balok dan dadu (2) Pemain duduk berkelompok terdiri dari 4-5 orang (3) Pemain menyusun balok dengan cara ditumpuk ke atas dengan 3 balok pada tiap tumpukannya disusun menyilang dan disusun sesuai angkanya (4) Pemain yang mendapat giliran pertama memulai permainan dengan melempar dadu, dan menghitung jumlah mata dadu yang muncul (5) Pemain mengambil balok warna apa saja sesuai dengan jumlah mata dadu muncul (6) Permainan berakhir apabila menara roboh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan *uno stacko*. Peningkatan tersebut dilihat dari persentase 47,18% pada tahap pengembangan I menjadi 65,18% pada tahap pengembangan II dan pada tahap pengembangan III capaian perkembangan kognitif anak memenuhi capaian indikator keberhasilan dengan nilai rata-rata yaitu 78,98%.

Kata Kunci: permainan *uno stacko*,
kemampuan kognitif

1. PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Jean Piaget (dalam Istiqomah, 2018) mengemukakan tentang perkembangan kognitif yaitu kemampuan untuk secara lebih cepat mempresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan.

Pada anak usia dini, stimulasi yang dapat diberikan kepada anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah melalui media permainan *Uno Stacko*. Widiyanto, dkk (2017) *Uno stacko* merupakan permainan *Uno* yang terdiri dari balok-balok berisi angka dan warna. Berdasarkan dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK IT An-Nahl Mataram perkembangan kognitifnya belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya, terutama dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik. Hambatan yang sering ditemui oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu penerapan metode dan media yang tepat digunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media guru yang mengajar lebih sering menggunakan majalah-majalah dalam mengembangkan aspek kognitif anak, dan tulisan yang dibuat di papan tulis. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *Uno Stacko* kepada anak-anak yang berusia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram peneliti mencoba mengembangkan atau merancang kembali permainan ini dengan menggunakan dadu.

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Rahayu, 2018: 2), adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam proses kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengetahuan dan bagaimana individu mempelajari serta memahami lingkungan sekitarnya.

Piaget (dalam Nurhasanah, 2018: 61-62) membagi empat tahap tingkat perkembangan yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap Sensori Motor (Lahir hingga usia 2 tahun)
- b. Tahap Pra-operasional (Usia 2-7 tahun)
- c. Tahap Konkret Operasional (Usia 7-11 tahun)
- d. Tahap Formal Operasional (Usia 11 tahun hingga dewasa)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun masuk dalam tahap berpikir pra-operasional. Dimana anak pada tahapan ini memasuki proses berpikir simbolis.

Wikipedia (dalam Roziqin, 2017: 33) mengatakan bahwa *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. Pada permainannya, ada *uno stacko* yang pakai dadu dan ada yang tidak.

Dari pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *uno stacko* atau jenga merupakan permainan yang terdiri dari balok yang kemudian disusun membentuk menara dengan mengambil balok yang terdapat pada bagian bawah atau tengah dengan warna atau angka yang sama kemudian disusun kembali di puncak menara.

Adapun cara-cara bermain permainan *uno stacko* yang akan dikembangkan atau dimodifikasi baik dari alat, bahan, langkah-langkah dan aturan mainnya untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun, antara lain:

- a. Pengembangan Alat dan Bahan Permainan *Uno Stacko*
 - 1) Balok kayu ringan,
 - 2) Cat kayu warna merah, kuning, hijau, dan biru,
 - 3) Amplas,

- 4) 2 buah dadu,
- 5) Penggaris,
- 6) Spidol,
- 7) Gergaji,
- 8) Stiker angka 1-12,
- 9) Gunting.

b. Cara Pembuatan

- 1) Potong balok berukuran 8 cm x 2,5 cm dengan ketebalan balok 1,5 cm sebanyak 48 buah.
- 2) Kemudian amplas balok yang sudah dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditetapkan.
- 3) Cat masing-masing balok dengan warna merah, kuning, hijau, dan biru. Dimana setiap kelompok warna terdapat 12 balok.
- 4) Jemur balok yang telah di cat di bawah sinar matahari, sambil menunggu cat pada balok kering, siapkan stiker angka 1-12 kemudian gunting sesuai ukuran balok.
- 5) Tempel angka tersebut pada bagian ujung-ujung balok.

c. Pengembangan Aturan dan Langkah-langkah Permainan *Uno Stacko*

(1) Menyiapkan alat permainan *uno stacko* seperti balok dan dadu (2) Pemain duduk secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang (3) Pemain menyusun balok dengan cara balok *uno stacko* ditumpuk ke atas dengan 3 balok pada tiap tumpukannya dan disusun secara menyilang antara tumpukan satu dengan yang lainnya dan balok disusun sesuai angkanya (4) Pemain yang mendapat giliran pertama memulai permainan dengan melempar dadu, kemudian menghitung jumlah mata dadu yang muncul (5) Pemain mengambil sebuah balok dengan bebas memilih warna sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul (6) Permainan berakhir apabila menara roboh.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggrisnya yaitu *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297). Dalam metode penelitian ini bersifat *naturalistik, induktif, enterpretif, discovery* dan *konstruktif*.

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan dan diuji keefektifannya yaitu permainan *uno stacko* untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram.

Metode observasi dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan yang disertai dengan catatan-catatan tentang keadaan perilaku objek sasaran dalam hal ini observasi dilakukan ketika anak melakukan permainan *uno stacko* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram.

Dalam penelitian ini yang diobservasi adalah 18 anak yang berusia 5-6 tahun dengan rincian 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Pada instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan cek list berupa daftar indikator yang dikumpulkan datanya untuk

melihat perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram tahun pelajaran 2020/2021.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang tujuannya untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Jumlah indikator yang diperoleh anak

Σf = Jumlah seluruh anak

100% = Bilangan bulat untuk menentukan presentase

(sumber : Nurkancana dan Sunartana, 1990: 99)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

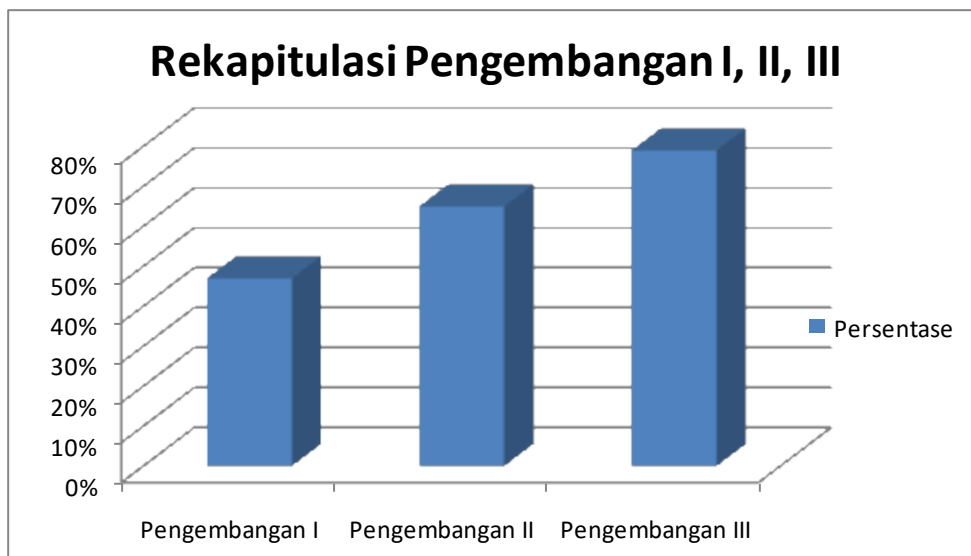
Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah murid sebanyak 18 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 8 laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan permainan *uno stacko* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK IT An-Nahl Mataram tahun 2021, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *uno stacko* yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dan berjalan dengan sangat baik karena permainannya dirancang semenarik mungkin dengan memodifikasi alat dan bahan serta langkah mainnya agar lebih mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan *uno stacko* telah dilakukan dengan beberapa langkah yaitu memberikan tanda garis bawah pada angka 6 agar tidak tertukar dengan angka 9 dan mudah dibedakan, mengurangi durasi permainan menjadi apabila menara roboh 2 kali maka permainan berakhir.

Permainan ini terdiri dari 48 balok *uno stacko* yang pada masing-masing balok berukuran 8 cm x 2,5 cm dengan ketebalan balok 1,5 cm yang terdiri dari 4 warna dasar yaitu merah, kuning, hijau, dan biru dimana setiap kelompok warna terdapat 12 balok. Alat yang digunakan dalam permainan ini yaitu menggunakan 2 buah dadu yang berukuran 18 mm x 18 mm.

Langkah-langkah permainan *uno stacko* (1) Menyiapkan alat permainan *uno stacko* seperti balok dan dadu (2) Pemain duduk berkelompok terdiri dari 4-5 orang (3) Pemain menyusun balok dengan cara ditumpuk ke atas dengan 3 balok pada tiap tumpukannya disusun menyilang dan disusun sesuai angkanya (4) Pemain yang mendapat giliran pertama memulai permainan dengan melempar dadu, dan menghitung jumlah mata dadu yang muncul (5) Pemain

mengambil balok warna apa saja sesuai dengan jumlah mata dadu muncul (6) Permainan berakhir apabila menara roboh.

Data berupa rekapitulasi capaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram tahun ajaran 2020/2021. Data tersebut didapatkan dengan menganalisis instrumen penelitian kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Tahap Pengembangan I, II dan III

Dari tabel data grafik di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif melalui permainan *uno stacko* yang dilaksanakan pada tiga tahap pengembangan yaitu tahap pengembangan I, II dan III setiap pengembangan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi/ refleksi mengalami peningkatan disetiap tahapan pengembangannya.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa kegiatan pengembangan permainan *uno stacko* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram, hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari tahap pengembangan I mencapai persentase 47,18% kemudian pada tahap pengembangan II mencapai persentase 65,18% hingga ke tahap pengembangan III meningkat sebesar 78,98%. Pengembangan permainan *uno stacko* menjadi stimulasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari setiap tahapan pengembangan yang mengalami peningkatan dengan skor peningkatan kemampuan kognitif mencapai persentase 47,18% dari tahap pengembangan I sebesar 18% menjadi 65,18% pada tahap pengembangan II. Kemudian dari tahap pengembangan II 65,18% ke tahap pengembangan III mencapai persentase 78,98% meningkat mencapai 13,8%. Sedangkan dari tahap pengembangan I sampai tahap pengembangan III meningkat mencapai 31,8 %

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *uno stacko* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nurhasanah, 2018: 61-62) menyatakan bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, dan pada tahap tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahapan pra-operasional yaitu berpikir simbolik. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat dari Festin Gustiasih dan Wiwik Widajati (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *uno stacko* mendukung anak dalam membangun pengetahuan yang baru dipahami di lingkungannya, anak tidak merasa bosan serta berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak yang perlu diasah dan dikembangkan.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK IT An-Nahl Mataram tahun 2021, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah pengembangan permainan *uno stacko* telah dilakukan dengan beberapa langkah yaitu memberikan tanda garis bawah pada angka 6 agar tidak tertukar dengan angka 9 dan mudah dibedakan, mengurangi durasi permainan menjadi apabila menara roboh 2 kali maka permainan berakhir. Langkah-langkah bermain seperti (1) Menyiapkan alat permainan *uno stacko* seperti balok dan dadu (2) Pemain duduk berkelompok terdiri dari 4-5 orang (3) Pemain menyusun balok dengan cara ditumpuk ke atas dengan 3 balok pada tiap tumpukannya disusun menyilang dan disusun sesuai angkanya (4) Pemain yang mendapat giliran pertama memulai permainan dengan melempar dadu, dan menghitung jumlah mata dadu yang muncul (5) Pemain mengambil balok warna apa saja sesuai dengan jumlah mata dadu muncul (6) Permainan berakhir apabila menara roboh.

Peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari setiap tahapan pengembangan yang mengalami peningkatan dengan skor peningkatan kemampuan kognitif mencapai persentase 47,18% dari tahap pengembangan I sebesar 18% menjadi 65,18% pada tahap pengembangan II. Kemudian dari tahap pengembangan II 65,18% ke tahap pengembangan III mencapai persentase 78,98% meningkat mencapai 13,8%. Sedangkan dari tahap pengembangan I sampai tahap pengembangan III meningkat mencapai 31,8 %

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan *uno stacko* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK IT An-Nahl Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

Gustianih, S dan Widajati, W. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivistik Bermedia Uno Stacko Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Kelompok A*. Jurnal PAUD Teratai, 5(2),118-123.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/14929> diakses 10 Agustus 2021.

Istiqomah, Siti. 2018. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Raden Intan Lampung.

Nurhasanah. 2018. *Perkembangan anak usia dini*. Mataram: Arga Puji Press.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rahayu, Dwi Istati. 2018. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.

Roziqin, Muhammad. 2017. *Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya Usila Santo Yosef Surabaya*. Skripsi. Fakultas Keperawatan, Pendidikan Ners, Universitas Airlangga. Surabaya
(Online) <file:///D:/Proposal/newww/full%20text.pdf> diakses 20 Mei 2021.

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widianto, Theo, Riski, Rharjo. Rosdiana Laily. 2017. *Pengembangan Permainan Kartu UIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup*. Vol. 5, No.1. <https://media.neliti.com/media/publications/252757-none-a6f7cddf.pdf> diakses 15 Juli 2021.