

Pengembangan Permainan *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja

Baiq Kusuma Wardani Winarta*, Baik Nilawati Astini, Filsa Era Sativa

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Jl. Majapahit No.62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: baiqdania22@gmail.com

Article History

Received : September 16th, 2025

Revised : October 23th, 2025

Accepted : November 10th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Asmaul Husna. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *Uno Stacko* yang layak dan efektif. Metode penelitian menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen meliputi lembar validasi ahli, observasi, dan tes pretest–posttest. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak, serta terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dari nilai rata-rata 67,13 menjadi 89 dengan N-Gain 0,72 (kategori tinggi). Kesimpulannya, *Uno Stacko* efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Keywords: Anak Usia Dini, Kognitif, Media Pembelajaran, Pengembangan, *Uno Stacko*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak usia dini memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Mansur, 2011). Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sangat penting bagi perkembangan seluruh aspek, termasuk aspek kognitif. Kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun perlu distimulasi melalui kegiatan yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Salah satu pendekatan yang efektif untuk menstimulasi kognitif adalah melalui permainan edukatif.

Alat untuk permainan edukatif adalah alat yang dibuat untuk khusus berupa media untuk membantu dalam melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, diubah

sesuai dengan usia dan tingkat tumbuh kembangnya. Alat permainan adalah semua media yang digunakan untuk memuaskan naluri bermain anak. Menurut Nurlaili dalam artikelnya, alat permainan edukatif adalah media berbasis sistem, yang berarti pada dasarnya merupakan proses yang teratur dan sinergi yang menggabungkan berbagai komponen yang berbeda seperti materi kegiatan, proses didaktik, dan pengelompokan anak. Sehingga alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan (Fatimah et al., 2023). Permainan edukatif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat relevan untuk digunakan di PAUD. Melalui permainan, anak dapat belajar sambil bermain secara aktif, tanpa merasa terbebani. Kegiatan bermain sangat erat kaitannya dengan anak-anak. Bermain merupakan hak dasar (fundamental) bagi anak usia dini, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan diri. Bermain merupakan ekspresi perkembangan kepribadian, konsep diri, kemampuan berfikir, sosial, dan kemampuan fisik. Dengan bermain anak juga dapat menyalurkan energi melalui kegiatan yang dipilih sendiri dan meningkatkan perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain adalah aspek kognitif anak (Fatimah et al., 2023).

Perkembangan kognitif menurut Vigotsky adalah suatu perkembangan anak yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang

membentuknya. Sedangkan menurut Piaget, kognitif adalah pikiran yang dapat menyusun aktifitas dan dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan. Jadi Perkembangan kognitif adalah penggunaan suatu kemampuan melalui proses berfikir, dimana anak dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa berdasarkan ilmu dan pengalaman yang didapatkan untuk memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Menurut Undang-Undang nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, anak dengan rentang usia 5-6 tahun harus telah memenuhi standar tingkat capaian perkembangan kognitif dengan aspek yakni belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan aspek kognitif anak harus berupa pengalaman yang menarik, salah satunya seperti melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak (Fatimah et al., 2023).

Pembelajaran harus dilakukan secara menyenangkan yaitu melalui bermain. Gaya belajar siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan yang sering digunakan oleh guru seperti media dan metode, sebagian besar guru melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung serta menggunakan media visual dan interaktif (Windriani et al., 2020). Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, untuk itu dalam bermain diperlukan media sebagai wadah untuk meningkatkan tumbuh kembang anak. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011). Salah satu permainan yang berpotensi besar dalam menstimulasi kemampuan kognitif adalah Uno Stacko. Permainan ini merupakan kombinasi antara menyusun balok dan mengenal angka maupun warna, yang menuntut anak untuk berfikir strategis, fokus, serta mampu mengambil keputusan dengan cepat. *Uno Stacko* dalam bentuk aslinya belum sepenuhnya dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, baik dari segi kompleksitas aturan maupun konten edukatifnya.

Permainan *Uno Stacko* merupakan permainan yang pada umumnya dimainkan untuk hiburan. Namun, dengan modifikasi tertentu, permainan ini dapat dijadikan media edukatif yang menarik bagi anak usia dini. Melalui aktivitas menyusun, memilih warna atau angka, serta mengikuti aturan permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, konsentrasi, klasifikasi, dan pemecahan masalah. Sayangnya, di beberapa lembaga PAUD, permainan yang digunakan masih terbatas pada permainan tradisional atau permainan bebas tanpa struktur edukatif yang jelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengembangkan aspek kognitif anak secara terarah. Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan di beberapa lembaga PAUD, ditemukan bahwa masih banyak anak usia 5–6 tahun yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif sederhana. Seperti kesulitan mengenali huruf dan angka, anak belum bisa menyebutkan huruf A-Z dengan lancar, belum bisa membedakan huruf dan angka misalnya mengira angka 3 adalah huruf E, anak belum bisa menjawab pertanyaan sederhana seperti “lebih banyak mana angka 4 atau 7?”, tidak bisa menghitung jumlah benda misalnya menghitung 5 pensil, tidak bisa menyebutkan angka yang hilang dalam urutan seperti 1,2,4,7. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir anak secara optimal. Bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di sekolah ini masih terbatas pada APE dasar seperti balok susun kayu (belum dimodifikasi secara edukatif), fuzzel gambar sederhana (buah, binatang), mainan bongkar pasang plastik, poster angka dan huruf, buku cerita bergambar dan juga beberapa APE *outdoor* seperti ayunan, jungkat-jungkit, dan prosotan. Namun sebagian besar APE yang tersedia belum secara khusus dirancang untuk menstimulasi aspek kognitif, terutama dalam hal pemecahan masalah, berfikir logis dan kemampuan simbolik. APE yang tersedia lebih dominan untuk pengembangan motorik dan sosial, bukan kognitif secara terstruktur.

Sebagian besar kegiatan belajar di PAUD masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan lembar kerja, yang kurang menarik minat dan perhatian anak, sehingga membuat anak setelah beberapa menit pembukaan sudah berkeliaran. Anak biasanya mulai berkeliaran 15 menit setelah pembukaan

setelah itu pada saat pembelajaran dimulai 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. Adapun kendala yang dihadapi oleh pendidik di kelas pada saat pembelajaran dilaksanakan yaitu kurangnya konsentrasi anak pada saat pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut Adalah dengan mengembangkan media permainan edukatif yang *Uno Stacko* murah, menarik, dan mudah diterapkan, seperti modifikasi permainan. Permainan ini dapat menjadi alternatif APE yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir anak. Namun, agar sesuai dengan karakteristik anak kelompok B, permainan ini perlu dikembangkan ulang dengan penyesuaian konten, warna, dan aturan main.

Melalui pengembangan media permainan yang disesuaikan untuk PAUD, diharapkan anak-anak dapat bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan, meskipun dalam kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana. Selain itu, guru juga akan terbantu dalam menyediakan pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi perkembangan kognitif anak. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023, hanya sekitar 52% lembaga PAUD yang secara aktif mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang besar untuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif di lingkungan PAUD. Dengan demikian, perlu dilakukan pengembangan permainan *Uno Stacko* yang dimodifikasi dan disesuaikan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk permainan yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menstimulasi aspek kognitif anak secara menyeluruh, serta dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif di PAUD

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang

dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima Langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) Analysis (Analisa), (2) Design (desain/rancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implemetation (implementasi/eksekusi), (5) Evaluation (evaluasi/umpan balik). Tujuan utama peneliti mengambil model penelitian pengembangan R&D adalah untuk membuat sebuah media yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, karena pengembangan ini adalah untuk mengembangkan, menguji, memvalidasi produk pembelajaran, dan R&D juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja. Sampel berjumlah 15 anak kelompok B, dipilih secara purposive. Prosedur Penelitian menggunakan tahapan model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, observasi, dan tes pretest-posttest. Data dianalisis menggunakan persentase kelayakan dan uji N-Gain untuk melihat efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media *Uno Stacko* yang dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja. Pengembangan media dilakukan mengikuti tahapan model ADDIE yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selanjutnya dilakukan dua tahapan pengujian yaitu uji kelayakan produk dan uji keefektifan produk sehingga media *Uno Stacko* ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran edukatif pada anak kelompok B.

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis perkembangan anak. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang dihadapi anak disekolah, termasuk metode pembelajaran yang digunakan oleh guru serta pemanfaatan media dalam proses belajar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok

B masih mengalami kesulitan pada indikator kemampuan kognitif seperti, mengenal angka secara berurutan, membedakan angka dan simbol, menyelesaikan operasi hitung sederhana (penjumlahan/pengurangan), menentukan urutan angka yang hilang. Hal ini disebabkan pembelajaran masih dominan metode ceramah dan lembar kerja (LKA). Metode ini cenderung membosankan bagi anak. Selanjutnya, analisis perkembangan anak dilakukan sebagai pedoman untuk mengembangkan permainan *Uno Stacko* terhadap kemampuan kognitif anak. Media yang dikembangkan memperhatikan indikator pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dianalisis melalui permendikbud nomor 137 tahun 2014. Hal ini dilakukan agar media permainan *Uno Stacko* yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan kognitif anak pada kelompok B.

2. Desain

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merancang bentuk dan konsep awal dari media permainan *Uno Stacko* sesuai dari hasil analisis yang sudah didapatkan pada saat observasi sebelumnya. Media yang dikembangkan terdiri dari:

1. Bentuk dasar

Media ini berupa menara susun (seperti jenga) yang terdiri dari balok-balok kecil berbentuk persegi panjang.

2. Penambahan angka 1-12

Setiap balok di beri angka dari 1-12. Angka ini berfungsi untuk mengaitkan permainan dengan kemampuan berhitung, mengenal angka, dan mencocokkan hasil lemparan dadu dengan balok yang harus diambil.

3. Penggunaan dua dadu

Dua dadu digunakan untuk menentukan balok mana yang harus diambil, hasil penjumlahan atau kombinasi angka dadu akan menentukan nomor balok yang boleh diambil pemain. Hal ini melatih anak untuk menghitung jumlah titik pada dadu, memahami konsep, dan menghubungkan angka dengan objek konkret (dadu).

4. Fungsi edukatif yang lebih tinggi

Jika sebelumnya permainan hanya melatih koordinasi motorik halus, konsentrasi, dan strategi, pengembangan ini menambahkan unsur kognitif seperti pengenalan angka, penjumlahan, pengambilan keputusan berdasarkan instruksi angka, serta penguatan konsep terhitung dasar.

5. Konteks penggunaan di PAUD

Modifikasi ini di sesuaikan untuk anak usia 5-6 tahun agar sesuai dengan indikator perkembangan kognitif di TK, sekaligus membuat permainan lebih terarah untuk tujuan pembelajaran.

3. Pengembangan

Desain media yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian dikembangkan dengan cara memvalidasi kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan permainan *Uno Stacko* sesuai dari hasil analisis yang sudah didapatkan pada saat observasi

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Aspek	Jumlah Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Desain Tampilan dan kelayakan	30	100%	Sangat Layak
Petunjuk dan Penggunaan	20		
Ketahanan Media	10		

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media pada permainan *Uno Stacko* yaitu mencapai 100% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek	Jumlah Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Aspek Kelayakan Isi	20	100%	Sangat Layak
Sistematis dan Edukasi	20		
Relevansi dan Keterpaduan	20		

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi pada permainan *Uno Stacko* yaitu mencapai 100% dengan kategori sangat layak. Dan siap untuk di implementasikan dilokasi penelitian.

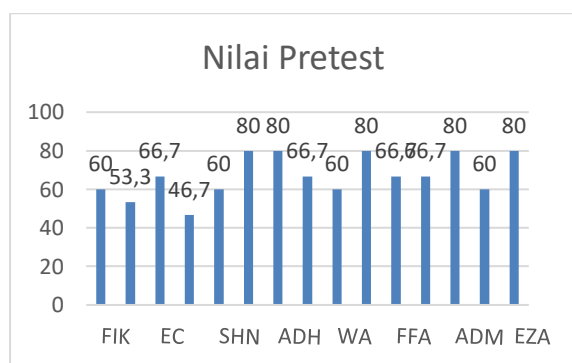
4. Implementasi

Pada tahap ini, peneliti menguji coba penggunaan media *Uno Stacko* pada anak kelompok B di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja. Penerapan media permainan *Uno Stacko* ini

dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dan diintegrasikan dengan kurikulum yang berlaku dilokasi penelitian. Berikut adalah alur tahapan implementasi pengembangan permainan *Uno Stacko* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B.

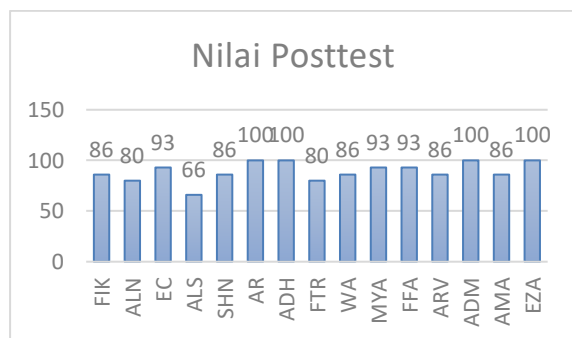
5. Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah evaluasi. Untuk mengevaluasi keefetifan media pengembangan permainan *Uno Stacko* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B, dilakukan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain score*. Berikut adalah grafik nilai *pretest* kemampuan kognitif anak pada kelompok B.



Gambar 1. Nilai *Pretest* Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat nilai *pretest* anak dengan rata-rata keseluruhan yaitu 67,13. Terdapat lima anak dengan skor tertinggi mencapai 80, dan satu anak lainnya dengan skor *pretest* terendah yaitu 46,7. Setelah melaksanakan serangkaian proses intervensi, anak diminta untuk mengerjakan lembar *posttest*. Berikut adalah grafik nilai *posttest* keaksaraan anak kelompok B:



Gambar 2. Nilai *Posttest* Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B

Gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan pada nilai *posttest* setelah anak menggunakan media yang dikembangkan. Rata-rata nilai *posttest* keaksaraan anak yang diperoleh yaitu 89. Terdapat empat anak dengan nilai tertinggi mencapai 100. Adapun skor terendah yang didapatkan sebesar 66. Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* dari seluruh anak, data tersebut diolah dengan rumus *N-Gain score* berbantuan Microsoft Excel. Berikut adalah hasil olah data yang telah dilakukan: Untuk menentukan seberapa efektif media yang dikembangkan, nilai mean pada *N-Gain Score* perlu diperhatikan. Berikut adalah kategori nilai *N-Gain*:

Tabel 3. Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Sumber: Hake (1999) dalam Ginting et al. (2025)

Berdasarkan Tabel 3 nilai mean pada *N-Gain Score* yang didapatkan setelah melakukan analisis data *pretest posttest* ialah sebesar 0,72. Terlihat dari tabel kriteria nilai keefektifan media menunjukkan skor 0,72 dimana *N-Gain* > 0,7 berada pada kategori keefektifan “tinggi”. Maka penggunaan media permainan *uno stacko* dikatakan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *uno stacko* guna meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja. Kemampuan kognitif meliputi belajar pemecahan masalah berpikir logis dan berpikir simbolik. Media edukatif ini dikembangkan menggunakan model ADDIE karena dapat diterapkan dalam berbagai bentuk produk, dan model ini tetap relevan digunakan karena adanya proses revisi dan evaluasi pada setiap tahapannya (Safitri dan Aziz, 2022). Model ADDIE digunakan untuk desain penelitian, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, dan 5) evaluation (Wildan, Suherman, dan Rusdiani, 2023). Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini fokus pada 2 aspek utama yaitu kelayakan dan

keefektifan media permainan uno stacko. Keefektifan suatu media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada anak sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif anak setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan uno stacko. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, melakukan penjumlahan sederhana, maupun membedakan konsep banyak-sedikit. Hal ini terlihat dari rendahnya skor pretest.

Namun setelah pembelajaran dengan permainan uno stacko, skor posttest anak mengalami peningkatan signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai N-gain score yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Artinya, permainan uno stacko efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Efektivitas ini didukung oleh karakteristik permainan yang interaktif, menuntuk anak berpikir strategis, fokus, serta melakukan perhitungan sederhana melalui bantuan dadu dan angka pada balok. Temuan ini sejalan dengan teori piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana anak belajar melalui simbol, angka, dan permainan yang konkret. Selain itu, Vygotsky juga menekankan pentingnya stimulasi kognitif melalui aktivitas sosial dan interaktif, yang tercermin dalam permainan uno stacko ketika anak bermain secara berkelompok, bergiliran, dan berdiskusi sederhana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan uno stacko efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja.

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian pengembangan dan uji keefektifan produk yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Media permainan *uno stacko* yang dikembangkan ini telah melalui serangkaian tahap penelitian, dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan pengkajian terhadap perkembangan anak serta identifikasi kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, tahap desain.

kegiatan yang dilakukan adalah merancang bentuk dan konsep awal dari media permainan *Uno Stacko* sesuai dari hasil analisis yang sudah didapatkan pada saat observasi sebelumnya. Pada tahap pengembangan, media dinilai kelayakannya melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba pada kelompok B di TK Asmaul Husna Desa Embung Raja. Kemudian tahap terakhir itu evaluasi bertujuan untuk menilai keefektifan produk permainan *uno stacko* yang dikembangkan. Proses ini bertujuan untuk menciptakan media yang efektif, relevan, dan siap digunakan dalam mendukung proses belajar-mengajar. Hasil penelitian akhir terhadap kelayakan media pengembangan permainan *uno stacko* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B menunjukkan tingkat kualifikasi sangat layak. Pada tahap validasi media, ahli media memberikan penilaian sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, sementara ahli materi memberikan skor 100% dengan kriteria yang sama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan *uno stacko* yang dikembangkan ini sangat layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan *uno stacko* di kelompok B TK Asmaul Husna terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam beberapa aspek, seperti kemampuan belajar pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-Gain score sebesar 0,72, yang termasuk dalam kategori N-Gain lebih dari 0,7 dengan tingkat keefektifan “tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *uno stacko* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama saya ucapkan terimakasih kepada ibu saya tercinta, yang selalu ada dan mendukung dan membantu saya. Tidak lupa juga terimakasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan masukan untuk penyelesaian tugas ini.

REFERENSI

Arisanti, W. L., Nurhasanah, & Buahana, N. B. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain di sentra

- pembangunan pada anak usia 5–6 tahun di TK Rinjani UNRAM tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9.
- Astini, B. N. (2020). *Permainan Edukatif untuk Stimulasi Kognitif Anak di PAUD*. Universitas Mataram Press.
- Daryanto (2011). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Fadilla (2019). *Media Pembelajaran Uno Stacko*. Rajawali Pers.
- Fathani (dalam Roziqin, 2017). Manfaat bermain Uno Stacko. Dalam Roziqin, *Pengembangan Media Permainan Uno Stacko*. Unesa Press.
- Fatimah, F. N., et al. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,
- Festin, G., & Widajati, W. (2016). Pengaruh model pembelajaran konstruktivistik bermedia Uno Stacko terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 45–53.
- Habibi, M., Astawa, I. M. S., & Suarta, I. N. (2024). Pengaruh penggunaan puzzle geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun di TK Negeri 1 Labuapi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 392–398.
- Hasanah, R. (2021). Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak TK. *Jurnal Holistik*, 3(1), 12–20.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2020). Belajar dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A. (2021). Pengembangan media permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–55.
- Windriani, S., Dwiastuti, S., & Wahyuningsih, I. (2020). Gaya belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11–20.
- Wulandari, S. (2023). Integrasi permainan Uno Stacko dalam kurikulum PAUD untuk mengasah kognisi anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 140–151.
- Yuliani, N. (2022). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk PAUD. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 55–64.