

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Kognitif melalui Permainan Bloks Uno untuk Anak Hiperaktif

Wasik Shofil Bariroh<sup>1</sup>, Ratnasari Dwi Ade Chandra<sup>2</sup>, Selasi Priatiningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Argopuro; [wasikshofil@gmail.com](mailto:wasikshofil@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Argopuro ; [ratnachandraut@gmail.com](mailto:ratnachandraut@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas PGRI Argopuro ; [selasicezzi26@gmail.com](mailto:selasicezzi26@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27814](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.27814)

Received 24 Juni 2025, Accepted 25 September 2025, Published 2 Oktober 2025

### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) hiperaktif melalui permainan Bloks Uno di TK Dewi Sartika Gumukmas. Anak hiperaktif seringkali menunjukkan perilaku yang sulit dikendalikan, seperti kesulitan fokus, konsentrasi, dan interaksi sosial yang terganggu. Permainan Bloks Uno dipilih karena membutuhkan konsentrasi dan dapat meningkatkan keterampilan motorik serta memfokuskan perhatian. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus dan metodologi kualitatif, dengan pengumpulan data melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Seorang anak di TK Dewi Sartika berinisial KZ yang menunjukkan sifat hiperaktif menjadi fokus penelitian. Subjek penelitian memberikan data primer, dan literatur terkait memberikan data sekunder. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan bagian dari paradigma analisis data Miles dan Huberman. Menurut temuan penelitian, anak-anak hiperaktif dapat memperoleh manfaat dari bermain Uno Blocks dalam hal perkembangan kognitif mereka. Kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, berpikir logis, fokus, dan berpikir kreatif semuanya telah meningkat. Anak-anak mampu mengkategorikan balok, membangun struktur yang semakin rumit, dan menghasilkan desain asli. Selain itu, permainan tersebut mendorong pertumbuhan kompetensi sosial dan emosional seperti pengaturan emosi dan kerja sama tim. Oleh karena itu, permainan Uno Blocks dapat menjadi metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak hiperaktif, dan diharapkan hasil ini akan digunakan sebagai panduan oleh para pendidik untuk menciptakan inisiatif pendidikan yang lebih berhasil.

**Kata Kunci:** Anak Hiperaktif, Bloks Uno, Perkembangan Kognitif.

## Abstract

This research aims to enhance the cognitive development of hyperactive Children with Special Needs (CSN) through the game of Uno Blocks at TK Dewi Sartika Gumukmas. Hyperactive children often exhibit difficult-to-control behaviors, such as difficulty focusing, concentrating, and impaired social interaction. The Uno Blocks game was chosen because it requires concentration and can improve motor skills and focus attention. This study used a case study design and a qualitative methodology, gathering data through documentation, interviews, and observation. A child at TK Dewi Sartika with the initials KZ who exhibited hyperactive traits was the focus of the study. The research subject provided primary data, and pertinent literature provided secondary data. Data reduction, data presentation, and conclusion drawing are all part of the Miles and Huberman paradigm of data analysis. According to the study's findings, hyperactive CSNs can benefit from playing Uno Blocks in terms of their cognitive development. Their ability to solve problems, think logically, focus, and think creatively have all improved. Children were able to categorize blocks, construct increasingly intricate structures, and produce original designs. Additionally, the game promoted the growth of social and emotional competencies like emotional regulation and teamwork. The Uno Blocks game can therefore be a useful learning method to enhance the cognitive skills of hyperactive CSN, and it is intended that these results will be used as a guide by educators to create more successful educational initiatives.

**Keywords:** Hyperactive Children; Uno Blocks; Cognitive Development

## PENDAHULUAN

Pembentukan karakter dan kepribadian anak pada usia dini sangatlah penting. Oleh karena itu, untuk membantu anak mengembangkan karakter yang baik, orang tua dan guru harus bekerja sama. Jika tidak, karakter anak tidak dapat terbentuk dengan baik dan perkembangannya pun terhambat. Oleh karena itu, perhatian orang tua dan guru sangat diperlukan untuk perkembangan anak, terutama yang berkaitan dengan perilaku hiperaktifnya, sehingga anak dapat mengendalikan emosinya.

Anak hiperaktif, terutama pada anak yang memiliki usia 5 sampai 6 tahun sering menunjukkan perilaku yang sulit dikendalikan sehingga dapat berdampak pada interaksi sosial dan proses belajar anak (Sabaniyah, 2025). Anak hiperaktif adalah anak yang menderita gangguan pemusatan perhatian, bergerak secara terus-menerus. Kondisi anak hiperaktif menunjukkan pola perilaku yang diidentifikasi

dengan perilaku yang tidak bisa diam sulit berkonsentrasi dan melakukan sesuka hatinya atau impulsif. Secara psikologis hiperaktif merupakan gangguan sikap abnormal yang disebabkan oleh difusi neurologis yang gejala utamanya ditandai kurangnya konsentrasi (Rahman & Hidayat, 2019). Anak yang memiliki gangguan hiperaktif biasanya memiliki hasil yang kurang optimal, tingkat kinerja yang rendah bahkan gangguan psikomotorik. Dari perilaku yang terlihat dilakukan ketika proses pembelajaran, anak hiperaktif lebih sering bermain dan bergerak kesana kemari, mengambil barang barang yang mereka inginkan (Sabaniyah, 2025).

Beberapa ahli menyatakan bahwa faktor genetik atau keturunan, zat-zat seperti alkohol dan tembakau, masalah selama kehamilan dan persalinan, terlalu banyak mengonsumsi makanan manis, dan penyakit yang dapat merusak jaringan otak, semuanya dapat menyebabkan anak-anak menjadi hiperaktif. Penggunaan teknologi informasi merupakan salah satu contoh komponen lingkungan yang dapat memperburuk penyakit (Habsy et al., 2023). Terdapat ciri-ciri anak hiperaktif yang paling mudah dikenal yaitu pergerakan yang aktif dari satu tempat ke tempat yang lain susah diam diri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, kondisi seperti ini mengakibatkan kesulitan untuk fokus pada tugas sekolah. Ciri-ciri umum anak hiperaktif yaitu sering menunjukkan imajinasi dan kreativitas yang melampaui kebiasaan, kesulitan memahami proses pembelajaran, dan ketidakmampuan untuk memahami diri sendiri. Sedangkan, min kala menyatakan bahwa beberapa gejala anak hiperaktif biasanya ditunjukkan dengan perilaku tertentu, seperti gelisah atau menggeliat terus-menerus sering meninggalkan tempat duduknya, berlari cepat atau memanjat di tempat yang tidak tepat, mengalami kesulitan fokus saat mengerjakan tugas, dan bergerak seolah-olah tubuhnya dikendalikan oleh mesin (Sabaniyah, 2025).

Bermain merupakan salah satu strategi untuk membantu anak-anak yang kesulitan fokus agar tidak terlalu hiperaktif. Menurut Piaget, ketika seseorang senang bermain, mereka biasanya akan mengulang tindakan tersebut. Sebagai alat sosialisasi, kegiatan bermain seharusnya memberi anak-anak kesempatan untuk menyelidiki, mengeksplorasi, berkreasi, mengekspresikan emosi mereka, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Bermain merupakan keinginan yang harus dipenuhi karena memungkinkan Anda untuk belajar lebih banyak dan tumbuh sebagai pribadi (Nurhayati et al., 2021).

Bloks Uno merupakan permainan yang dapat membantu anak-anak dengan hiperaktif karena permainan ini menuntut fokus dan konsentrasi, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik mereka.

Balok-balok dengan warna dan angka membentuk permainan uno Bloks Uno. Dalam permainan Bloks Uno, balok-balok disusun untuk membangun menara. Balok-balok diambil dari bagian tengah atau bawah bangunan dan ditempatkan secara bergantian di bagian atas, dengan tujuan agar menara dan balok-balok lainnya tidak hancur. Anak-anak dapat memperoleh banyak manfaat dari bermain Bloks Uno, termasuk kemampuan untuk belajar mengatur permainan, membangun kesabaran dan rasa percaya diri, mengasah kecerdasan, serta meningkatkan keterampilan dan konsentrasi. Bermain dengan balok-balok berwarna memberikan rangsangan kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam fokus. (Vilanova dkk., 2021).

Pengamatan awal di TK Dewi Sartika Bagorejo, Kecamatan Gumukmas, sebuah TK desa yang memiliki TK A dan TK B, menjadi dasar laporan ini. TK tersebut memiliki dua puluh empat murid. Salah satu dari 24 anak, yang berinisial KZ, memiliki disabilitas perkembangan. Kegiatan belajar di kelas menunjukkan bahwa anak-anak sering kali kesulitan berkonsentrasi, sulit fokus, tidak suka didominasi, sulit berbicara, lebih suka bermain sendiri, dan asyik dengan dunianya sendiri. Selain itu, ia jarang sekali menyelesaikan tugas yang diberikan guru; jika pun ia mengerjakannya, tugas itu harus sesuai dengan keinginannya. Dia hanya tertarik pada binatang, terkadang juga dia menyuruh gurunya untuk menggambarkan macam-macam binatang. Saat pembelajaran di kelas dia juga sering meninggalkan tempat duduknya dan juga sering keluar kelas untuk bermain dan berlari-larian. Ketika kemauannya tidak terpenuhi maka dia akan marah dan menangis. Maka proses pembelajaran di sekolah dapat terganggu dengan keadaan perilaku anak tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa anak hiperaktif membutuhkan perhatian dan penanganan khusus. Di TK Dewi Sartika orang tua KZ berharap agar anaknya dapat lebih fokus dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Serta dapat lebih tenang dan terkendali dalam mengontrol impulsif dan emosinya dengan baik. Namun karena TK Dewi Sartika belum memiliki guru pendamping maupun terapis khusus untuk penanganan khusus anak hiperaktif, maka peneliti menilai bahwa TK tersebut kurang cocok untuk pertumbuhan anak hiperaktif.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana permainan block Uno untuk menangani anak hiperaktif karena permainan ini dapat memfokuskan perhatian anak dan anak mampu berkonsentrasi. Peneliti mengambil tindakan ini karena TK Dewi Sartika Bagorejo di Kecamatan Gumukmas kurang memiliki terapi khusus dan guru pendamping untuk menangani anak hiperaktif. Bagaimana permainan Bloks Uno dapat membantu ABK hiperaktif di TK Dewi Sartika Gumukmas dalam perkembangan kognitifnya? Itulah rumusan masalah dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan Bloks Uno dapat membantu ABK hiperaktif di TK Dewi Sartika Gumukmas dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya. Penelitian ini

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif pada ABK hiperaktif melalui permainan Bloks Uno, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan ABK hiperaktif, serta memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## **METODE**

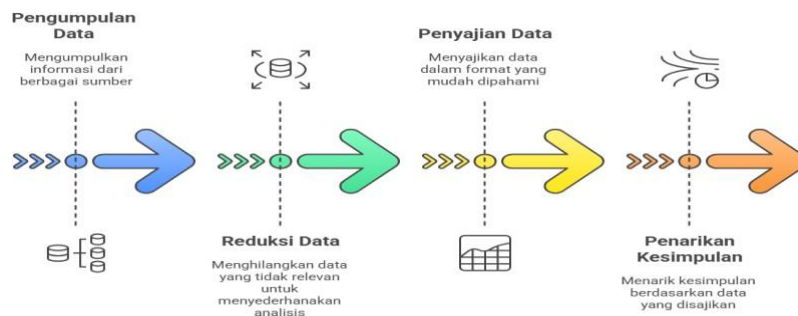
Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan pemeriksaan data yang tidak dapat diukur, seperti perilaku, kata-kata, dan gambar. Mengembangkan teori atau konsep yang dapat menjelaskan suatu fenomena dan memahami kasus atau fenomena dengan lebih baik merupakan tujuan penelitian kualitatif.

Penelitian ini menerapkan pendekatan studi kasus, di mana peneliti akan mengeksplorasi fenomena atau studi kasus pada anak berkebutuhan khusus (ABK) yang hiperaktif melalui permainan Bloks Uno. Penelitian ini menggunakan dokumentasi, wawancara, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Peneliti memilih teknik-teknik tersebut untuk dapat mengamati secara langsung perilaku dan interaksi anak hiperaktif dengan guru serta teman-temannya, mendalami pemahaman guru dalam menangani anak hiperaktif, serta mengumpulkan bukti berupa foto atau dokumentasi yang relevan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan data primer dan sekunder dalam penelitian mereka. Sementara data sekunder berasal dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan tesis yang berfungsi sebagai literatur atau referensi untuk penelitian ini, data primer berasal dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

Tiga langkah utama model Miles dan Huberman—reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan—diikuti dalam desain analisis data dan hasil penelitian. Tahap penelitian kualitatif model Miles dan Huberman didasarkan pada paradigma positivis, sebagaimana diuraikan dalam buku Prof. Dr. Lexy J. Moleong berjudul *Qualitative Research Methodology*. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian lapangan. Berdasarkan pemahaman tentang lokasi penelitian, dilakukan pemetaan atau penggambaran data ke dalam format matriks. Dengan memanfaatkan matriks yang telah dibuat, peneliti selanjutnya melakukan

analisis, baik secara perbandingan, meneliti urutan, maupun mengevaluasi hubungan sebab akibat secara bersamaan (Moleong, 2019).

Pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025, penelitian ini dilaksanakan di TK Dewi Sartika Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. Ditemukan seorang anak yang mengalami kesulitan perkembangan seperti gangguan pemusatan perhatian atau ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). Peneliti dapat menjadikan lembaga ini sebagai tempat penelitian untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pemanfaatan permainan Bloks Uno dalam meningkatkan ciri perkembangan kognitif pada siswa ABK hiperaktif di TK Dewi Sartika Gumukmas.



Gambar 1. Alur Penelitian Miles dan Huberman

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Anak-anak memerlukan keterampilan kognitif untuk memperluas pemahaman mereka tentang apa yang mereka rasakan melalui kelima indera mereka—penglihatan, pendengaran, pengecapan, perabaan, dan penciuman. Pertumbuhan kognitif terkadang disebut sebagai perkembangan intelektual atau perkembangan daya pikir. Perkembangan kognitif adalah proses saat anak-anak belajar berpikir dan memberikan pembenaran. Perkembangan kognitif sering kali merujuk pada perubahan dalam bahasa, penalaran, dan kecerdasan anak (Chandra, 2019).

Secara umum, tahap perkembangan motorik dan perkembangan kognitif saling terkait erat. Perkembangan kognitif adalah proses saat pikiran anak tumbuh dan berkembang agar mereka mampu bernalar. Melalui proses perkembangan kognitif, orang mungkin menjadi lebih mahir dalam menerapkan informasi mereka. Orang dapat menangani kesulitan dalam hidup mereka dengan menggunakan kemampuan kognitif atau kapasitas berpikir ini, yang mencakup kemampuan untuk membedakan antara yang benar dan yang buruk, apa yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana bertindak, dan banyak lagi (Juita et al., 2023).

Pemikiran kognitif adalah proses menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan informasi. Memahami konsep bentuk, warna, dan ukuran

merupakan salah satu keterampilan kognitif yang dapat diperoleh anak. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan keterampilan dasar anak dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, anak dapat menggabungkan informasi yang baru dipelajari dengan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya (Aisyah et al., 2020).

Enam aspek perkembangan pendidikan anak usia dini saling terkait. Nilai-nilai moral dan agama termasuk dalam enam dimensi perkembangan. Komponen fisik-motorik, kognitif, linguistik, sosial-emosional, dan artistik. Salah satu dari enam faktor utama yang secara signifikan memengaruhi faktor-faktor lainnya adalah pertumbuhan kognitif. Gagasan tentang bentuk, warna, ukuran, angka dan pola numerik, serta simbol huruf dan angka merupakan beberapa keterampilan kognitif yang harus dikembangkan anak (Izzuddin, 2021).

Konsisten dengan hal ini, penelitian Izzuddin sebelumnya menunjukkan bahwa pertumbuhan kognitif dikaitkan dengan kemampuan berikut: berpikir, memecahkan masalah, membuat keputusan, kecerdasan, dan bakat. Melalui interaksi dengan lingkungannya, anak-anak berusaha mengembangkan pemahaman dasar tentang dunia. Struktur kognitif yang dimulai dengan pengembangan struktur berpikir logis dan berlanjut ke generalisasi merupakan hasil interaksi ini (Izzuddin, 2021).

### **Permainan Bloks Uno Pada Anak Usia Dini**

Permainan balok menara "Jenga" dan permainan kartu asli UNO digabungkan untuk menciptakan permainan balok uno. Menurut aturan permainan, dua hingga sepuluh pemain secara bergantian mengeluarkan balok berbagai warna dari menara dan menumpuknya di atasnya. Ketika menara runtuh, permainan berakhir. Pembuat mainan Mattel merilis permainan Block Uno pada tahun 1999. Mencocokkan warna atau angka adalah ide dasar permainan. Figur aksi dalam permainan ini memiliki aturan unik yang membuatnya lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan (Kumala et al., 2020).

Utami & Kasiyati (2020) mengklaim bahwa permainan balok uno adalah permainan yang sangat menghibur dan menarik yang akan memaksimalkan hasil belajar anak-anak dan mendorong semangat mereka untuk belajar. Balok-balok membentuk permainan yang dikenal sebagai "balok uno." Ada empat puluh lima balok dalam permainan ini. Kesetaraan warna dan angka pada balok diutamakan dalam permainan ini. Pemain tidak diperbolehkan untuk menjatuhkan balok yang ditumpuk dalam permainan balok uno ini. Anak-anak akan belajar cara menghitung nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan dengan memainkan permainan balok Uno ini (Utami & Kasiyati, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Gita, (2024) Permainan bloks uno mendorong agar anak-anak menyelesaikan masalah, saling bergaul mengambil giliran, bersabar dan bekerja sama. Selain berfokus pada kesenangan, permainan ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka saat bermain,

seperti mengidentifikasi banyak warna pada balok Uno Stacko dan angka 1–10 (Gita, 2024).

### **ABK Hiperaktif**

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), suatu kondisi neurologis yang mengganggu kapasitas anak untuk memfokuskan perhatian, mengendalikan impuls, dan mengatur aktivitas, sering dikaitkan dengan hiperaktivitas. Hiperaktivitas adalah gangguan di mana seseorang tidak memiliki pengendalian diri. Hiperaktivitas lebih dari sekadar ditandai dengan perilaku yang sangat aktif; orang yang hiperaktif sering dihukum, mengalami kecelakaan, dan membuat keputusan tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin terjadi (E. Susanto et al., 2022).

Eri Susanto mengklaim bahwa anak-anak dengan kebutuhan khusus yang hiperaktif merasa sulit untuk menggunakan literasi untuk menumbuhkan kreativitas mereka. Penelitian ini juga menjelaskan mengapa anak-anak hiperaktif dengan kebutuhan khusus tidak akan memperhatikan guru mereka dan akan dengan mudah mengalihkan fokus mereka, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami pelajaran. Pembelajaran akan menjadi tidak efektif dan tentu saja terganggu jika pendekatan pendidikan yang tepat tidak ditetapkan yang dapat menyesuaikan dengan anak-anak berkebutuhan khusus yang hiperaktif ini (E. Susanto et al., 2022).

Anak-anak dengan gangguan pemusatan perhatian yang menunjukkan hiperaktivitas dikenal sebagai anak-anak hiperaktif. Nama lain untuk hiperaktivitas adalah hiperkinetik. Gejala utama gangguan hiperkinetik, yang memengaruhi anak-anak selama perkembangan awal mereka, meliputi impulsivitas, hiperaktivitas, dan kesulitan berkonsentrasi. Peneliti mengamati sejumlah anak hiperaktif selama observasi. Anak-anak yang hiperaktif berbeda satu sama lain dalam sifat atau tindakan mereka. Anak-anak dengan masalah perilaku, yang meliputi perilaku hiperaktif, bicara tidak terkendali, dan kesulitan fokus dan memperhatikan, juga disebut sebagai anak hiperaktif (M. I. H. B. H. Susanto, 2022). Menurut penelitian Simatupang (2020), perilaku hiperaktif memengaruhi individu dan lingkungannya. Memiliki anak yang sulit diatur dan hiperaktif menyebabkan banyak masalah di rumah dan di sekolah. Masalah-masalah ini dapat bermanifestasi sebagai kinerja akademis yang tidak menentu atau bahkan buruk, kurangnya teman, atau kerusakan fisik pada berbagai bagian tubuh (Simatupang, Dorlince & Ningrum, 2020).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa anak usia dini yang memiliki perilaku hiperaktif memerlukan pendekatan khusus dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan sosialnya. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Galuh, 2021) pengembangan kemampuan anak hiperaktif memerlukan kerja sama yang erat antara guru dan orang tua. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan motivator, sedangkan orang tua harus memberikan dukungan yang tepat dan konsisten. Dengan menggunakan teknik-teknik yang tepat, seperti Brain Gym, anak hiperaktif dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi dan mengembangkan perilaku yang lebih positif. Dengan demikian, peran orang tua dan guru sangat

penting dalam membantu anak hiperaktif dalam mewujudkan potensinya secara penuh. Berikut ini adalah ciri-ciri perilaku anak hiperaktif yang dijelaskan dalam sebuah penelitian (Tanjung & Pamekasan, 2022): sering membuat onar, mengganggu teman, tidak bisa diam, tidak memperhatikan guru, dan sulit berkonsentrasi atau memperhatikan.

Dengan memberikan pekerjaan rumah dan mendorong permainan, instruktur membantu anak hiperaktif belajar menghargai usaha dan prestasi mereka. Variabel yang berkontribusi terhadap hiperaktivitas dapat dipisahkan menjadi dua kategori: yang bersifat internal pada anak, seperti faktor neurologis, genetik, dan biologis, dan yang bersifat eksternal pada anak, seperti faktor psikologis, memanjakan, kurang disiplin, kelemahan saraf sensorik, genetik, prenatal, dan lingkungan. Siswa yang menunjukkan perilaku hiperaktif mungkin merasa lebih sulit untuk belajar dan berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, perilaku hiperaktif pada siswa dapat menyebabkan berbagai masalah, baik dalam proses belajar maupun interaksi sosial. Dampak negatif ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar dan berkembang secara optimal (Miftah et al., 2024).

### **Perkembangan Kognitif ABK Hiperaktif Melalui Permainan Bloks Uno**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Dewi Sartika, peneliti menyatakan bahwa permainan Bloks Uno dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan kognitif pada ABK hiperaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ABK hiperaktif yang bermain Bloks Uno mengalami peningkatan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, konsentrasi, dan berpikir kreatif. Mereka dapat membangun struktur yang lebih kompleks, mengklasifikasikan dan memilah blok-blok sesuai dengan karakteristiknya, serta menciptakan desain yang unik dan tidak biasa. Kemampuan mereka untuk menyelesaikan aktivitas yang diberikan, memahami konsep ukuran, bentuk, dan warna, serta berkonsentrasi pada permainan sambil mengabaikan gangguan dari luar merupakan indikasi peningkatan kemampuan mereka.

Karena memiliki struktur permainan yang jelas dan dapat diprediksi, memungkinkan anak-anak hiperaktif dengan kebutuhan khusus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat diulang dan divariasikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, permainan Bloks Uno dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak-anak ini. Dukungan lingkungan yang positif dan kondusif juga dapat membantu ABK hiperaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui permainan Bloks Uno. Selain itu, permainan Bloks Uno juga dapat membantu ABK hiperaktif dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka, seperti kemampuan bekerja sama dan mengontrol emosi.

Temuan penelitian ini memiliki konsekuensi bagi pendidikan ABK hiperaktif, khususnya bahwa salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas

kognitif ABK hiperaktif adalah dengan menggunakan permainan Bloks Uno. Permainan Bloks Uno dapat digunakan untuk membuat program pembelajaran yang efektif meningkatkan kapasitas kognitif ABK hiperaktif. Guru dan pendidik perlu meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya permainan Bloks Uno dalam meningkatkan kemampuan kognitif ABK hiperaktif. Berikut hasil gambar penelitian yang telah dilakukan



*Gambar 1. Dokumentasi Sekolah*

Dengan demikian, penelitian kami menunjukkan bahwa salah satu metode pembelajaran terbaik untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa ABK hiperaktif di TK Dewi Sartika adalah permainan Bloks Uno. Oleh karena itu, diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para pendidik dalam membuat rencana pendidikan yang lebih berhasil bagi siswa ABK hiperaktif.

## **KESIMPULAN**

Bermain merupakan kegiatan yang penting dan menyenangkan bagi anak-anak, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, memperluas pengetahuan mereka untuk pertumbuhan pribadi, dan menemukan, menjelajahi, menciptakan, serta mengekspresikan emosi mereka. Kegiatan bermain pada anak usia dini selalu dikaitkan dengan dan mencakup pengembangan kreativitas. Kapasitas anak-anak untuk menciptakan dan membangun sesuai dengan tahap perkembangan sangat dipengaruhi oleh media bermain yang tersedia, seperti kuantitas dan variasi bentuk balok, serta dukungan dan penguatan emosional yang mereka terima saat bermain dengan balok. Guru dapat mendorong kreativitas anak-anak dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan bermain. Secara umum, anak-anak dapat memperoleh pertumbuhan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional sebaik mungkin dengan penggunaan permainan balok seperti Bloks Uno.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa | "PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 9, No 1, Oktober 2025"

- Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Ratnasari. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(1), 32–45.
- Galuh, C. (2021). Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Journal Homepage: Http://Ejournal.Stit-Alkifayahriau.Ac.Id/Index.Php/Arraihanah*, 4(1), 50–62.
- Gita. (2024). 濟無No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 5(1), 159–175.
- Habsy, B. A., Azizah, L. N., Aji, O. Z., & Walidah, Z. (2023). Tinjauan Kesulitan Belajar Karena Gangguan Perkembangan (Autism, ADHD, dan Down Syndrome). *Tsaqofah*, 4(1), 361–377. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2194>
- Izzuddin, A. (2021). EDISI Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Juita, A. K., Woga, T., Dini, A. U., & Bakti, S. C. (2023). *Jurnal Citra Pendidikan Anak ( JCPA ) STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KONKRET DI TKK NEGERI HARAPAN BANGSA KOELODAT Pendidikan anak usia dini ( PAUD ) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang lahir hingga usia enam tahun yang*. 2, 685–690.
- Jurnal, K., Humaniora, S., Rizqi, A. M., Permana, B. S., Reygita, H., & Rostika, D. (2024). Analisis Faktor Dan Dampak Perilaku Hiperaktif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia yang menggunakan cara dengan menelusuri beberapa kajian kepustakaan dan juga hasil. *Humniora,Mifath*, 4(1).
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Rahman, F., & Hidayat, R. (2019). Tindak Ujaran pada Anak Hiperaktif Usia Dua Tahun. *Deiksis*, 11(01), 51. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3020>
- Sabaniyah, N. (2025). *Penanganan Anak Hiperaktif Dalam Kegiatan Bermain Usia 5-6 Tahun di Sekolah*. 14(1), 1–11.
- Simatupang, Dorlince & Ningrum, E. P. (2020). Studi tentang perilaku hiperaktif dan upaya penanganan anak di TK Pembina Tebing Tinggi. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–39.
- Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). MENGENAL KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN

BALOK Aisyah. *Aisyah*, 02, 37–41.

- Susanto, E., Sari, M. E., Anggereni, D. T., Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., & Lubuklinggau, A.-A. (2022). Upaya Mengatasi Anak Hiperaktif Dengan Metode Bermain Raba-Raba Di Ra Al-Hasanah Desa Muara Megang. *Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7(2), 159–172.
- Susanto, M. I. H. B. H. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Hiperaktif Kelas V Sd Muhammadiyah Ambarketawang 2, Gamping, Sleman. *Jurnal PGM*, 14(1), 40–51. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/wcdu7>
- Tanjung, P. K. K., & Pamekasan, P. (2022). *Upaya guru dalam membimbing anak hiperaktif di tk pkk tanjung pademawu pamekasan*. 5(1), 15–22.
- Utami, A. Y., & Kasiyati, K. (2020). Permainan Uno Stacko: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(1), 11–16. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.11-16>
- Vilanova, O., Saputri, T., Astini, B. N., Rachmayani, I., Keguruan, F., Ilmu, D., Mataram, U., & Artikel, R. (2021). *Vol.1, No.2, Agustus 2021 PENGEMBANGAN PERMAINAN*. 1(2), 53–59.