



MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN UNO 2 KARTU DI TK.AR-RAHIM GARUT

Yan Yan Nurjani¹, Fitri Umi Faizah²

STAI Al-Musaddadiyah Garut

[^yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id)

[^fitri.umi.1705@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:fitri.umi.1705@stai-musaddadiyah.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkatan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.AR-Rahim Garut yang belum berkembang secara optimal sesuai dengan beberapa indikator perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik dalam STPPA. Maka, masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan UNO 2 Kartu dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5 -6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perkembangan kecerdasan logis-matematis di TK.AR-Rahim Garut, bagaimana penerapan permainan UNO 2 Kartu di TK.Ar-Rahim Garut, dan bagaimana peningkatan kecerdasan logis-matematis di TK.Ar-Rahim Garut melalui permainan UNO 2 Kartu. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Dalam penelitian ini sebanyak 13 orang anak menjadi subjeknya. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi serta menggunakan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase kecerdasan di TK.Ar-Rahim Garut pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata 37 dengan presentase ketuntasan 15% yaitu 2 orang anak, kemudian pada siklus I nilai rata-rata 59 dengan presentase ketuntasan 62% yaitu 8 orang anak dan siklus II nilai rata-rata 80 dengan presentase ketuntasan 92% yaitu 12 orang anak.

Kata kunci: Kecerdasan Logis-Matematis, Bermain, Permainan UNO 2 Kartu

1 Pendahuluan

Anak adalah sosok individu yang memiliki banyak potensi untuk dikembangkan. Karakteristik tertentu anak sangat khas dan berbeda dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan memiliki banyak keinginan terhadap apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, mereka selalu bereksplorasi dan tidak pernah berhenti untuk belajar. (SUJIONO, 2013) Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Serta Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Butir 14, menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” (RI, 2003) Sedangkan dalam pandangan *islam* ini berkaitan dengan Firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 78 sebagai berikut :

لَعَلَّكُمْ ۖ وَالْأَفْئِدَةَ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أَمْهَاتِكُمْ بَطُونَ مِنْ أَرْجَائِكُمْ وَاللَّهُ

Artinya “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun. Dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl:78).

Berdasarkan arti dari QS.An-Nahl:78 dapat dipahami bahwa anak ketika dilahirkan dalam keadaan suci, lemah dan tidak memiliki satu pengetahuan apapun, hingga dalam perkembangannya anak diberikan kemampuan untuk mendengar dan melihat oleh Allah sehingga pada perkembangan selanjutnya anak akan mendapat pengaruh sekaligus berbagai didikan dari lingkungan sekitarnya dan memiliki ilmu pengetahuan serta anak akan bersyukur kepada Allah dengan ilmu pengetahuannya. (Hatono, 2013)

Dalam kitab tafsir *al-maraghi* yaitu Allah SWT menjadikan kalian mengetahui tentang apa yang tidak kalian ketahui, setelah ia mengeluarkan kalian dalam perut seorang ibu. Kemudian memberikan kalian akal, dengan seperti itu kalian dapat memahami dan membedakan diantara yang baik dan yang buruk, antara petunjuk dengan kesesatan, dan antara yang salah dengan yang benar. Pendengaran menjadikan kalian dapat mendengar berbagai macam suara, sehingga sebagian dari kalian dapat memahami dari sebagian yang lain tentang apa yang kalian perbincangkan, dengan penglihatan menjadikan kalian dapat melihat banyak orang, sehingga kalian dapat saling mengenal dan membedakan antara sebagian dengan sebagian yang lain, sehingga kalian dapat mengetahui perkara-perkara yang kalian butuhkan didalam hidup ini, kalian dapat mengetahui jalan, lalu kalian menempuhnya untuk berusaha mencari rezeki, dan dapat memilih barang-barang yang baik dan meninggalkan yang buruk. Dengan harapan kalian dapat bersyukur kepada-Nya dengan menggunakan nikmat-nikmat-Nya dengan tujuan ia ciptakan untuk dapat beribadah kepada-

Nya, dan agar setiap anggota tubuh kalian melaksanakan ketaatan kepada-Nya. Karena sesungguhnya apabila seorang hamba memurnikan ketaatannya kepada Allah SWT, maka seluruh perbuatannya akan diperuntukkan bagi Allah SWT. Maka dia tidak mendengar kecuali hanya untuk Allah SWT semata, karena Allah SWT kepadanya, bahwa tidak memegang dan berjalan kecuali dalam ketaatan kepada-Nya, sambil memohon pertolongan kepada-Nya dalam melakukan hal tersebut. (Azkiyani, 2020)

Hal ini sejalan dengan sabda Rasul berikut ini:

يُمَجْسَنَهُ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يَهُودَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِطْرَةَ عَلَى يَوْلَدٍ مَوْلُودٍ كُلِّ

Artinya: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, sampai dia berbicara dengan lisannya, maka kedua orang tuanya lah yang menjadikan anak tersebut dengan agama yahudi, nasrani ataupun majusi.” (H.R Bukhari).

Anak-anak berada pada masa keemasan di usia dini (*golden age*) sebab pada usia ini perkembangan fisik dan psikis yang terjadi sangat menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan dari segi fisik mulai dari sel-sel otak dan organ tubuh lainnya yang mengalami pertumbuhan sampai perkembangan kemampuan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya. Selanjutnya perkembangan kemampuan motorik halus seperti melakukan kemampuan koordinasi gerakan tangan dan mata, misalnya meraih, menulis, menggenggam, dan sebagainya. Perkembangan anak di masa emas yang hanya datang sekali seumur hidup dan tidak boleh diabaikan. Selain itu perkembangan psikis juga mengalami hal-hal menakjubkan seperti kemampuan berinteraksi dengan orangtua hingga kemampuan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan berpikir sensori-motoris hingga kemampuan berpikir praoperasional. (Sit, 2021)

Dalam perkembangan kognitif ada empat tahap yang akan dilalui oleh anak menurut Jean Piaget yaitu tahapan sensori motorik yang akan dilalui oleh anak ketika berusia 0-2 tahun, tahapan pra-operasional yang akan dilalui oleh anak ketika berusia 2-7 tahun, tahapan operasional konkrit yang dilalui oleh anak ketika berusia 7-11 tahun dan tahapan operasional formal yang dilalui oleh anak ketika berusia 11 tahun hingga dewasa. (Sit, 2015)

Perkembangan kognitif pada tahapan praoperasional yang dilalui oleh anak ketika berusia 2-7 tahun dengan cara belajar yang berbeda dari orang dewasa. Mereka belajar dengan mengumpulkan informasi melalui inderanya seperti menonton tayangan di televisi, menggenggam suatu benda, mengatakan dan mendengarkan dengan mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar, berpikir simbolik dengan menggunakan simbol-simbol angka, huruf dan sebagainya. Perkembangan kognitif berhubungan erat dengan logis-matematis. (Mu'min, 2013)

Salah satu kecerdasan dari sembilan kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligents*) yang dikemukakan oleh Howard Gardner adalah kecerdasan logis-matematis. Kecerdasan ini berfokus pada logika matematika dan sains serta berperan penting pada kehidupan anak. Kecerdasan logis-matematis menjadikan anak mahir dalam mengolah angka, dan

menggunakan akal sehat atau logika dalam menyelesaikan berbagai masalah yang ada di lingkungan sekitarnya. (Sit, 2021)

Kecerdasan logis-matematis pada tingkatan usia anak 5-6 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut yaitu dapat menyebutkan bilangan secara berurutan, menyukai permainan strategi, senang dengan permainan otak-atik bilangan dan dapat dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya. Ciri-ciri tersebut berkaitan dengan indikator pada aspek perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (Indonesia, 2014)

Metode pembelajaran dengan bermain sangat efektif untuk menyajikan pembelajaran yang kreatif serta menarik hal ini dikarenakan dunia anak itu dunia bermain dan tingkat usia anak berpengaruh terhadap tahapan perkembangan bermainnya. Metode lain seperti metode demonstrasi, metode bercerita, serta metode bernyanyi dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis (Eliyyiy, 2020). Selain metode tersebut juga media seperti balok berdasarkan penelitian Ahmad Afandi dengan judul *Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun* (Afandi, 2017), kemudian media papan telur berdasarkan penelitian Nova Rozi dengan judul *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur di TK. Aisyiyah 7 Duri* (Rozi, 2011), serta media tutup botol pintar berdasarkan penelitian Ocha Rismayani, Hetilaniar dan Mardiana dengan judul *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan TUPOLTAR (Tutup Botol Pintar) di KB. Nur Darulsalam* (Rismayani et al., 2022), dan kegiatan *fun cooking* berdasarkan penelitian Yanti Desri dengan judul *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan FUN COOKING* (Yanti, 2016) dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis.

Jean Piaget mengemukakan bahwa terdapat empat tahapan dalam perkembangan bermain yaitu *sensory motor play* yang terjadi pada anak usia 3 atau 4 bulan - 2 tahun, tahap *symbolic and make believe play* yang terjadi pada anak usia 2 -7 tahun, tahap *sosial play games with rules* yang terjadi pada anak usia 7 - 11 tahun, dan tahap *games with rules and sport* yang terjadi pada anak usia 11 tahun ke atas. (Ardini & Lestaringrum, 2018)

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 28 Juli 2022 di TK. Ar-Rahim Garut Jalan Cikuray No.67 Kelurahan Regol Kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut, dari pukul 08.00 sampai dengan 10.30 WIB diperoleh informasi bahwa faktanya pembelajaran masih menggunakan metode klasikal, dimana anak secara tidak sadar dipaksa untuk belajar berhitung, mengenal lambang bilangan secara abstrak yang bisa menyebabkan anak mengalami trauma belajar, khususnya belajar tentang berbagai hal yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematis. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 anak, terdiri dari 8 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki, kemampuan peserta didik belum berkembang secara optimal yang sesuai dengan beberapa indikator perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10,

menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Hal ini terlihat dari 8 orang peserta didik atau 61% dari keseluruhan 13 orang peserta didik yang tidak mampu menyebutkan lambang bilangan secara berurutan seperti ketika diberi perintah untuk berhitung peserta didik menyebutkan angka setelah 4 bukan angka 5 melainkan angka 6 kemudian 8 orang peserta didik atau 61% dari keseluruhan 13 orang peserta didik yang tidak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung sehingga sering keliru, dan 7 orang peserta didik atau 53% dari keseluruhan 13 orang peserta didik yang tidak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan seperti ketika peserta didik diberi perintah untuk menunjuk angka 3 namun yang ditunjuk oleh peserta didik bukan angka 3 melainkan angka 8, atau ketika peserta didik diberi perintah untuk menunjuk angka 6 namun yang ditunjuk oleh peserta didik bukan angka 6 melainkan angka 9, serta 10 orang peserta didik atau 76% dari keseluruhan 13 orang peserta didik yang tidak mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan seperti ketika peserta didik diberi perintah untuk menyebutkan contoh huruf vokal maka yang disebutkan oleh peserta didik itu huruf konsonan dan sebaliknya.

2 Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (*classroom actions research*) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini yang memiliki pengertian sebagai suatu pengamatan untuk menerapkan tindakan didalam kelas dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus. Penelitian tindakan kelas ini sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya diikuti oleh siklus spiral berikutnya. Siklus ini tidak hanya terjadi sekali tetapi berkali-kali sampai tujuan yang telah ditetapkan tercapai. (Sonhaji, 2016)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa model PTK menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun di TK. Ar-Rahim Garut yang berjumlah 13 orang anak. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan dengan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan) yang merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan pemusatan perhatian dan pengamatan langsung terhadap suatu objek dengan melibatkan semua indera dan dokumentasi merupakan sebuah teknik yang dapat menghadirkan bukti untuk penelitian secara nyata atau konkret. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif atau sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). (Sugiyono, 2013)

3 Hasil dan Pembahasan

a. Kondisi Awal TK.Ar-Rahim

Pada prasiklus ini, pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik melalui tiga kegiatan yang biasa dilakukan peserta didik setiap harinya, yaitu mulai dari kegiatan pembuka, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dimana pada tahap prasiklus ini guru belum menggunakan permainan UNO 2 Kartu sebagai media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penutup dan guru bertanya kepada anak tentang kesan yang dirasakan selama pembelajaran yang telah dilakukan, memberi tahu kegiatan pada esok hari dan ditutup dengan do'a.

Data Hasil Observasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Pada Prasiklus

No.	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	9	56,25	BSH
2	6	37,5	MB
3	4	25	BB
4	6	37,5	MB
5	4	25	BB
6	4	25	BB
7	5	31,25	BB
8	8	50	MB
9	4	25	BB
10	4	25	BB
11	11	68,75	BSH
12	7	43,75	MB
13	4	25	BB
Jumlah			475
Nilai Rata-Rata			37
Jumlah yang berhasil			2
Jumlah yang belum berhasil			11
Presentase Keberhasilan			15% 100%
Presentase yang belum berhasil			85%

Berdasarkan data hasil observasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun pada prasiklus di TK. Ar-Rahim Garut cukup rendah. Jumlah anak yang berhasil hanya 2 orang anak atau 15% dari jumlah 13 orang anak, sedangkan jumlah anak yang belum berhasil 11 orang anak atau 85% dari jumlah 13 orang anak. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut masih rendah yaitu 37%. Maka dari itu peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas guna mengembangkan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim melalui Permainan UNO 2 Kartu.

Hasil dari observasi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam mengambil langkah pada siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan refleksi dan akan mengambil langkah untuk meningkatkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun melalui permainan UNO 2 Kartu. Anak akan diajak bermain sambil mengenal angka melalui permainan UNO 2 Kartu sesuai dengan bimbingan dari guru.

b. Siklus I

Data Hasil Observasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan UNO 2 Kartu Pada Siklus I

No.	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	11	68,75	BSH
2	9	56,25	BSH
3	7	43,75	MB
4	11	68,75	BSH
5	8	50	MB
6	9	56,25	BSH
7	9	56,25	BSH
8	11	68,75	BSH
9	8	50	MB
10	9	56,25	BSH
11	14	87,5	BSB
12	8	50	MB
13	8	50	MB
Jumlah			762,5
Nilai Rata-Rata			59
Jumlah yang berhasil			8
Jumlah yang belum berhasil			5
Presentase Keberhasilan			62% 100%
Presentase yang belum berhasil			38%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut melalui permainan UNO 2 Kartu. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata yang telah diperoleh anak pada siklus 1 yaitu 59, dengan jumlah anak yang berhasil 8 orang anak atau 62% dari jumlah 13 orang anak dan anak yang belum berhasil 5 orang anak atau 38% dari jumlah 13 orang anak.

c. Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II di setiap pertemuan mengalami peningkatan. Anak mendengarkan serta memperhatikan apa yang dijelaskan dan diperintahkan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif dan anak bisa melaksanakan kegiatan permainan UNO 2 Kartu dengan baik dan tidak kaku dibandingkan pada saat pelaksanaan siklus I. Selain itu anak sudah lebih paham apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga anak menjadi lebih aktif dan waktu yang digunakan lebih efisien.

Data Hasil Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan UNO 2 Kartu Pada Siklus II

No.	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	15	93,75	BSB
2	14	87,5	BSB
3	10	62,5	BSH
4	14	87,5	BSB
5	13	81,25	BSB
6	13	81,25	BSB
7	13	81,25	BSB
8	15	93,75	BSB
9	11	68,75	BSH
10	13	81,25	BSB
11	15	93,75	BSB
12	12	75	BSB
13	9	56,25	MB
Jumlah			1043
Nilai Rata-Rata			80
Jumlah yang berhasil			12
Jumlah yang belum berhasil			1
Presentase Keberhasilan			92% 100%
Presentase yang belum berhasil			8%

Dari tabel di atas dapat terlihat adanya peningkatan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun melalui permainan UNO 2 Kartu di TK.Ar-Rahim Garut. Hal ini terlihat pada jumlah peserta didik yang berhasil sebanyak 12 anak atau 92% dari jumlah 13 anak, sedangkan jumlah peserta didik yang belum berhasil sebanyak 1 anak atau 8% dari jumlah 13 anak. Selain itu nilai rata-rata anak mengalami peningkatan dari tindakan siklus II yaitu 80. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata peserta didik mencapai tingkat capaian peningkatan

yang telah ditentukan yaitu 80% artinya peserta didik yang berhasil dalam tindakan siklus II harus lebih tinggi persentasenya dibandingkan dengan tindakan siklus I.

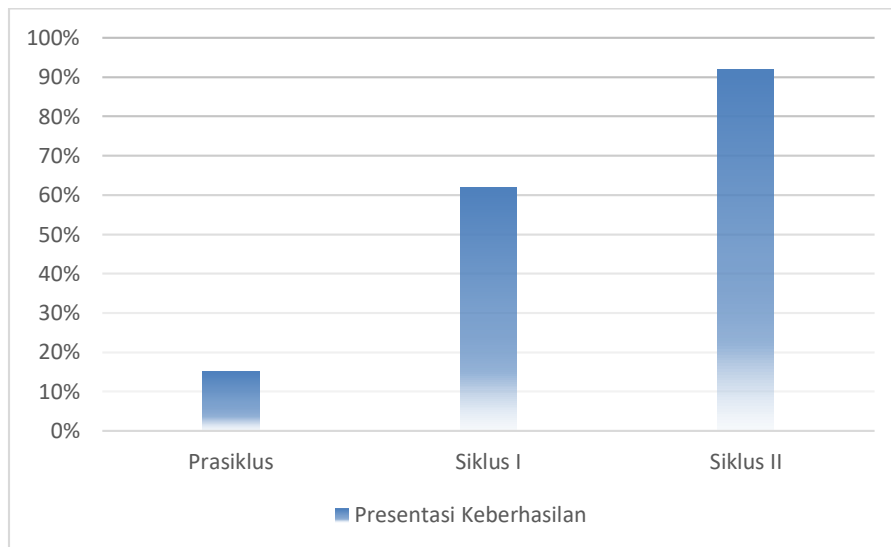
d. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK. Ar-Rahim Garut adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Tindakan dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh kolaborator sebagai guru kelas untuk melakukan refleksi dalam meningkatkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun melalui permainan UNO 2 Kartu. Berikut ini kondisi akhir dari hasil kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut melalui permainan UNO 2 Kartu:

Hasil Kegiatan Pada Setiap Siklus (Prasiklus, Siklus I dan II)

No.	Variabel yang diamati	Jumlah dan Persentase		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	37	59	80
2.	Banyak siswa yang telah berhasil dalam permainan UNO 2 Kartu	2	8	12
3.	Banyak siswa yang belum berhasil dalam permainan UNO 2 Kartu	11	5	1
4.	Persentase siswa yang telah berhasil dalam permainan UNO 2 Kartu	15%	62%	92%
5.	Persentase siswa yang belum berhasil dalam permainan UNO 2 Kartu	85%	38%	8%

Grafik Persentase Siswa Yang Telah Berhasil Dalam Permainan UNO 2 Kartu di TK.Ar-Rahim Garut



Berdasarkan gambar di atas, anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim sudah mencapai tingkat capaian perkembangan (TCP), sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan permainan UNO 2 Kartu dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis pada anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut Jalan Cikuray No.67 Kecamatan Garut Kota Kabupaten Garut. Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori Piaget pada tahapan perkembangan bermain dimana anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap *symbolic/make believe play* sehingga anak mendapat pemahaman informasi melalui benda-benda konkret (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Retno Pudjiati mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak adalah dengan bermain karena dunia anak itu dunia bermain.(S.R Retno Pudjiati, 2011) Penelitian dianggap sudah berhasil dan dihentikan karena peningkatan sudah melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

4 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil pengamatan penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan UNO 2 Kartu pada anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut yang dilaksanakan selama dua siklus, maka dapat disimpulkan :

1. Perkembangan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut belum berkembang secara optimal yang sesuai dengan beberapa indikator perkembangan kognitif dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak mampu menyebutkan lambang bilangan secara berurutan seperti ketika diberi perintah untuk berhitung peserta didik menyebutkan angka setelah 4 bukan angka 5 melainkan angka 6, tidak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung sehingga sering keliru, dan tidak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan seperti ketika peserta didik diberi perintah untuk menunjuk angka 3 namun yang ditunjuk oleh peserta didik bukan angka 3 melainkan angka 8, atau ketika peserta didik diberi perintah untuk menunjuk angka 6 namun yang ditunjuk oleh peserta didik bukan angka 6 melainkan angka 9, tidak mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan seperti ketika peserta didik diberi perintah untuk menyebutkan contoh huruf vokal maka yang disebutkan oleh peserta didik itu huruf konsonan dan sebaliknya.
2. Dalam penerapannya dilaksanakan dengan 2 siklus dan 6 kali pertemuan yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Sebanyak 13 orang anak usia 5-6 tahun di TK.Ar-Rahim Garut menjadi subjeknya dengan teknik pengumpulan data observasi (pengamatan) dan dokumentasi serta menggunakan analisis data kualitatif. Media yang digunakan pada penelitian ini menggunakan media permainan UNO 2 Kartu.
3. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I dan siklus II ini dapat disimpulkan bahwa dengan metode permainan UNO 2 Kartu ini dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK.A-Rahim Garut. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari setiap siklusnya, dimana sebelum dilakukan tindakan jumlah anak yang berhasil hanya 2 anak (15%) dan 11 (85%) anak yang belum berhasil. Kemudian kecerdasan logis-matematis anak mengalami peningkatan pada siklus I dengan jumlah anak yang berhasil 8 anak (62%) dan 5 (38%) anak yang belum berhasil. Sedangkan pada siklus II, kecerdasan logis-matematis anak mengalami peningkatan dengan jumlah anak yang berhasil 12 anak (92%) dan yang belum berhasil 1 anak (8%). Dengan demikian, peningkatan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun melalui permainan UNO 2 Kartu di TK.Ar-Rahim dikatakan berhasil.

Daftar Pustaka

- Afandi, A. (2017). *PERMAINAN BALOK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN. 1*, 94–99.
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Teori Dan Praktek*. Adjie Media Nusantara.
- Azkiyani, M. (2020). *Manajemen Pembelajaran Berbasis QS.An-Nahl:78*. Pustaka Senja.
- Eliyyiy, A. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. KENCANA.
- Hatono. (2013). *Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut QS.AN-NAHL:78. 16*(40), 311–326.
- Indonesia, M. P. dan K. R. (2014). *Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mu'min, S. A. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. 6*(1), 89–99.
- RI, U.-U. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rismayani, O., Hetilaniar, & Sari, M. (2022). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan TUPOLTAR (Tutup Botol Pintar) di KB. Nur Darulsalam Banyuasin III*.
- Rozi, N. (2011). *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Berhitung Menggunakan Papan Telur di TK.Aisyiyah 7 Duri. 1*, 1–10.
- S.R Retno Pudjiati. (2011). *Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak*. In *Cetakan I* (p. 6). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini NonFormal dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sit, M. (2015). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI*. Perdana Publishing.
- Sit, M. (2021). *OPTIMALISASI Kecerdasan Majemuk ANAK USIA DINI dengan PERMAINAN TRADISIONAL*. KENCANA.
- Sonhaji, A. (2016). *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (M. A. DMP (Ed.)). PT.Puripustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- SUJIONO, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.INDEKS.
- Yanti, D. (2016). *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan FUN COOKING (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang. 3*.