

MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS DENGAN PERMAINAN KARTU UNO PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ulvia Ansari^{1)*}, Yogi Karmelta²⁾, Cantika³⁾, Intan Wahyuni⁴⁾, Mukhyar Luthfi⁵⁾
^{1,2,3,4,5)} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. William Iskandar, 20371

[*ulvia0308202093@uinsu.ac.id](mailto:ulvia0308202093@uinsu.ac.id)

Diterima: 22 12 2023

Direvisi: 27 02 2024

Disetujui: 16 05 2024

Abstrak

Pada umumnya Kartu Uno memiliki 108 kartu yang memiliki 4 warna dan masing-masing warnanya terdiri atas kartu angka 1 sampai 9, Kartu Uno biasa digunakan untuk bermain baik dikalangan anak-anak maupun remaja atau orang dewasa. Namun pada penelitian ini Kartu Uno digunakan untuk mengevaluasi efektivitas sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis anak-anak terhadap konsep angka, pengelompokan warna, dan pengurutan angka. Adapun tujuan penelitian ini untuk melihat peningkatan kecerdasan logis matematis melalui permainan kartu uno pada anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rahmah. Pentingnya pengembangan kecerdasan ini pada anak usia dini ialah untuk mengetahui bagaimana anak dapat memecahkan masalah, menganalisis suatu kejadian, mampu berfikir secara logis dan memahami strategi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 10 orang anak. Dapat dilihat bahwa nilai pra siklus diperoleh 74,6 dan nilai siklus 1 diperoleh 82,54. Berdasarkan hasil dan pembahasan didapat bahwa terbukti dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis pada anak melalui media kartu Uno di RA Ar-Rahmah.

Kata Kunci: Kecerdasan Logis Matematis, Kartu Uno, Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Kecerdasan merupakan aspek yang termasuk penting bagi perkembangan anak. Pada bagian ruang lingkup pengembangan kognitif terdapat salah satu kecerdasan yaitu kecerdasan logis matematis yang terdapat pada peraturan Menteri Kebudayaan dan pendidikan Nomor 137 tahun 2014. Dalam teori Piaget anak usia 5-6 tahun berada pada fase praoperasional. Menurut Gardner kecerdasan mempunyai

pengaruh dengan kecerdasan lainnya dan saling berkaitan, oleh karena itu setiap orang memiliki delapan kecerdasan yang salah satunya terdapat kecerdasan logis matematis.

Dalam kehidupan sehari-hari anak pasti akan menemukan atau mengalami yang namanya menghitung, mengalami sebab-akibat dan bertanya secara logika. Yang dimaksud dengan kecerdasan logis matematis yaitu jenis kecerdasan mendasar,

yang melibatkan kemampuan untuk berpikir logis, menganalisis situasi, dan memecahkan masalah matematis. Pentingnya pengembangan kecerdasan ini pada anak usia dini ialah untuk mengetahui bagaimana memecahkan masalah, mampu berpikir secara logis, memecahkan suatu kejadian dan memahami strategi. Logis matematis sering kali dikaitkan dengan pikiran yang melibatkan beberapa hitungan secara matematika, memecahkan masalah dan berpikir logis (Masganti, 2020).

Oleh karena itu, dengan adanya kemampuan yang dimiliki anak, anak akan merasa senang dengan pola-pola abstrak dan rumus-rumus. Dengan begitu upaya meningkatkan logis matematis anak bisa dilakukan dengan beberapa permainan ataupun media salah satunya dengan bermain Kartu Uno. Permainan kartu Uno adalah salah satu permainan yang menantang karena memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan keterampilan matematika, keterampilan logika, keterampilan strategi dan keterampilan sosial anak (Nurjani, 2023).

Sepanjang pengamatan pada sekolah RA Ar-Rahmah belum pernah menggunakan permainan Kartu Uno baik untuk meningkatkan kecerdasan logis matematis ataupun kecerdasan lainnya. Sehingga permainan ini dianggap akan memberikan pengalaman baru untuk diteliti pada sekolah RA Ar-Rahmah. Oleh karena itu akan dijelaskan bahwa permainan Kartu Uno dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan Logis Matematis pada anak usia 5-6 tahun pada RA Ar-Rahmah seperti penghitungan, pengelompokan warna dan mengurutkan angka. Selain itu juga akan membahas bagaimana permainan ini dapat merangsang perkembangan keterampilan

berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta keterampilan komunikasi sosial pada anak-anak.

Kartu Uno adalah permainan yang mudah didapatkan yang bisa dimainkan oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan ini sendiri berasal dari Spanyol yang merupakan permainan yang di cetak dan dikembangkan oleh Merle Rokbins pada tahun 1971 (Rohrig, 2008). Dengan adanya kartu Uno anak-anak akan semakin tertarik dan semangat dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan karena anak-anak bisa belajar sambil bermain. Adapun indikator dalam kartu Uno ialah mengelompokkan warna, mengenal angka dan strategi dalam mengeluarkan kartu.

Kecerdasan logis matematis adalah jenis kecerdasan majemuk yang berfokus pada bidang logika, matematika, dan sains. Orang dengan kecerdasan matematis-logis biasanya selalu berpikir dan menggunakan simbol-simbol abstrak, bernalar secara induktif/deduktif, dan memiliki keterampilan dalam ranah numerik (Kholida, 2020).

Pada penelitian Nurjani (Nurjani, 2023) di TK Ar-Rahim Garut menunjukkan bahwa dengan menggunakan indikator berfikir simbolik untuk menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, mengelompokkan lambang bilangan dan mengenal berbagai jenis konsonan dan lambang huruf melalui permainan Uno 2 yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis pada anak usia 5-6 tahun.

Kemudian studi oleh Kholida, dkk (Kholida, dkk 2020) mengembangkan alat permainan Uno Kids dengan indikator dapat menyusun angka secara serial, kategorial dan hirarkial, peka terhadap

angka serta dapat menganalisis benda dengan cepat dapat mengembangkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun dengan hasil yang sangat layak dan efektif.

Ahmadi dan Suryani (Ahmadi dan Suryani, 2019) menunjukkan bahwa permainan kartu Uno dapat membantu dalam pengembangan kemampuan matematis anak usia 6 tahun. Mereka menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan pemahaman anak tentang urutan angka, pola, dan strategi.

Selain itu, penelitian oleh Nurhayati (Nurhayati, 2017) menyatakan bahwa permainan kartu Uno dapat merangsang kecerdasan logis-matematis anak melalui pengenalan aturan permainan, penghitungan kartu, dan pengambilan keputusan. Dalam beberapa permasalahan diatas akan mengukur kecerdasan logis matematis melalui permainan kartu Uno ini dengan mengukur indikator sebagai berikut menghitung jumlah angka pada kartu, mengurutkan angka dari terkecil ke terbesar, dan mengelompokkan warna dengan metode penelitian tindakan kelas.

Dengan demikian, tinjauan pustaka menunjukkan bahwa permainan kartu Uno dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan logis-matematis pada anak usia 5-6 tahun. Namun, penting untuk diingat bahwa permainan ini sebaiknya dimainkan secara terstruktur dan diawasi oleh guru maupun orang dewasa untuk memastikan pengalaman bermain yang positif dan mendukung perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu metode penelitian yang dilakukan

dengan 1 siklus pada RA Ar-Rahmah. Siklus pertama dilakukan dengan pengamatan dan mengaplikasikan permainan tersebut kepada anak. Hal ini dikarenakan pada siklus 1 anak sudah berhasil dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka terkecil ke terbesar dan mengelompokkan warna. Objek pada penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun yang berada di RA Ar-Rahmah dengan jumlah 10 orang anak yaitu 6 perempuan dan 4 laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama 2 hari. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara observasi (pengamatan) serta analisis data menggunakan tabel dengan mencari nilai rata-rata capaian anak..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu:

a. Pra siklus

Pada pra siklus ini, tepat di tanggal 20 November 2023 belum menunjukkan Kartu Uno sebagai media pembelajaran, disini peneliti melakukan pengamatan dengan mengajak anak untuk berhitung 1-10 menggunakan jari dan menulis di papan tulis. Dengan penilaian sebagai berikut :

Tabel. 1 Penilaian Pra Siklus Kecerdasan Logis Matematis pada RA Ar-Rahmah

No	Nama Anak	Pra Siklus	
		Menghitung angka	
		TCP	Kategori
1.	AY	80	BSB
2.	DM	70	BSh
3.	RD	81	BSB
4.	FZ	60	BSh
5.	AR	80	BSB
6.	AS	83	BSB
7.	AK	82	BSB

8.	MD	85	BSB
0.	JH	60	BSH
10.	NS	65	BSH
Nilai rata-rata		74,6	BSH

Keterangan nilai:

BB = 0-25

MB = 26-50

BSH = 51-75

BSB = 76-100

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata kelas pada RA Ar-Rahmah pada pra siklus sangat signifikan. Perolehan nilai TCP rata-rata di pra siklus ini yaitu 74,6. Terlihat 6 orang anak berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 4 orang anak berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

b. Siklus 1

Pada siklus pertama tanggal 22 November 2023 mulai mengajak anak untuk bermain Kartu Uno sebagai media pembelajaran. Dalam kesempatan ini mengintegrasikan dengan mengajak anak untuk menghitung angka yang ada pada kartu bersama-sama, mengurutkan angka terkecil ke terbesar, kemudian dilanjutkan dengan mengelompokkan warna.



Gambar 1. Menghitung angka pada kartu

Setelah menghitung angka pada kartu, selanjutnya mengajak anak untuk mengelompokkan warna dan mengurutkan angka dari terkecil dan terbesar. Salah satu tahap awal bagi anak dalam mengenal angka adalah dengan bermain mengelompokkan warna. Dalam hal ini peneliti tidak memakai kartu +2, +4 dan reverse dalam bermain. Kemudian memulai permainan dengan menggabungkan kartu berwarna kuning, biru, merah, dan hijau. Lalu memberikan kesempatan pada anak untuk menentukan atau mengelompokkan warna pada kartu yang sama.



Gambar 2. Anak mengelompokkan Warna

Selanjutnya mengajak anak dalam bermain mengurutkan angka 1-9. Dapat diketahui bahwa mengurutkan angka bisa menstimulasi kecerdasan anak dalam keterampilan berhitung. Disini hanya menggunakan kartu angka dari masing-masing warna. Adapun kegiatan bermain ini ialah dengan menyusun kartu angka terkecil dari 1 sampai 9 begitu juga sebaliknya kartu terbesar dari 9 sampai 1.



Gambar 3. Mengurutkan angka terkecil ke terbesar

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dalam bermain Kartu Uno diperoleh bahwa :

Tabel 2. Penilaian Anak Siklus 1 Kecerdasan Logis Matematis pada RA Ar-Rahmah

No	Nama Anak	Siklus 1					
		Menghitung angka pada kartu		Mengelompokkan warna		Mengurutkan angka terkecil ke terbesar	
		TCP	Kategori	TCP	Kategori	TCP	Kategori
1.	AY	82	BSB	80	BSB	90	BSB
2.	DM	73	BSH	75	BSH	80	BSB
3.	RD	85	BSB	85	BSB	92	BSB
4.	FZ	70	BSH	73	BSH	80	BSB
5.	AR	83	BSB	88	BSB	86	BSB
6.	A	8	BSB	9	BSB	9	BSB

	S	5		0		0	
7.	A K	8 6	BSB	9 0	BSB	9 1	BSB
8.	M D	9 0	BSB	9 5	BSB	9 5	BSB
0.	J H	6 5	BSH	7 3	BSH	7 7	BSH
1 0.	N S	7 0	BSH	7 8	BSB	8 0	BSB
Nilai rata-rata		7,8,9	BSB	8,2,7	BSB	8,6,1	BSB

Dengan keterangan data pada tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada RA Ar-Rahmah pada siklus 1 sangat signifikan meningkat. Perolehan nilai TCP rata-rata di siklus 1 ini yaitu dilihat dari menghitung angka pada kartu memperoleh 78,9 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian mengelompokkan warna diperoleh 82,7 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan mengurutkan angka terkecil ke terbesar diperoleh 86,1 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Jika dilihat pada perbandingan Pra Siklus dengan Siklus 1 akan diuraikan dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Nilai Pra Siklus dengan Siklus 1 Kecerdasan Logis Matematis pada RA Ar-Rahmah

No	Nama Anak	Perbandingan			
		Pra Siklus		Siklus 1	
		TCP	Kategori	TCP	Kategori
1.	AY	80	BSB	84	BSB
2.	DM	70	BSH	76	BSB
3.	RD	81	BSB	87,3	BSB
4.	FZ	60	BSH	74,3	BSH
5.	AR	80	BSB	85,6	BSB
6.	AS	83	BSB	88,3	BSB
7.	AK	82	BSB	89	BSB

8.	MD	85	BSB	93,3	BSB
0.	JH	60	BSH	71,6	BSH
10.	NS	65	BSH	76	BSB
Nilai rata-rata		74,6	BSH	82,5	BSB
				4	

Perkembangan Anak: Berdasarkan tabel perkembangan anak pada Pra Siklus dengan Siklus I, sebagian besar anak menunjukkan kemajuan dalam menghitung angka pada kartu, mengelompokkan warna, dan mengurutkan angka dari terkecil ke terbesar. Hampir semua anak menunjukkan keberhasilan pada kegiatan tersebut, menandakan efektivitas penggunaan Kartu Uno sebagai media pembelajaran.

Penilaian TCP Anak pada pra-siklus, nilai TCP (Total Capaian Pembelajaran) anak bervariasi dari 0 hingga 100. Setelah Siklus I, terjadi peningkatan nilai TCP anak menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Uno dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi terutama dalam meningkatkan kecerdasan logis-matematis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian setelah menggunakan media permainan kartu uno yang dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun di RA Ar-Rahmah peneliti merekomendasikan :

1. Bagi pihak sekolah
 - a. Peneliti berharap media Kartu Uno dapat diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran di RA terutama dalam meningkatkan

kecerdasan logis-matematis. Dengan begitu pembelajaran akan semakin menarik dan menumbuhkan semangat bagi anak.

- b. Pihak sekolah beserta guru-guru juga sebaiknya mengadakan pelatihan khusus ataupun diskusi untuk mengajar dan membuat media yang beragam agar pengetahuan dan keterampilan mengajar semakin luas.

2. Bagi Guru

Media kartu uno sangat membantu guru sebagai media pembelajaran dengan cara bermain kartu dimana anak bisa mengetahui angka, menyusun angka dari terkecil hingga terbesar serta mengenal warna dalam pembelajaran.

3. Bagi Orang tua

Penulis berharap orangtua anak dan guru bisa bekerja sama, dengan begitu anak tidak hanya belajar disekolah melainkan di rumah juga. Orang tua membimbing anak agar terus mengulang pelajaran yang disekolah. Diharapkan juga orangtua untuk membeli media yang berkaitan dengan matematika untuk memudahkan orangtua dalam mengajari anak mengenal bilangan dll.

4. Bagi Penelitian selanjutnya

Kami berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dengan metode yang berbeda ataupun dengan media selain kartu Uno yang dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Gusti Wulandari dan Didith Pramuditya. (2021). *Media Kartu UNO Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal dan Berhitung Angka*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 9, No. 2.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell, dan Dee Dickinson. 2004. *Teaching And Learning Through Multiple Intelligences*. 3 ed. Boston: Pearson Education, Inc.
- Hariwijaya, M dan Sustiwi, A. (2008). *1001 Pendekatan Multiple Intelligence Anak Prasekolah*. Yogyakarta: Plmatara-Publishing.
- Hidayati, Nurul. 2014. Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 3 (2).
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Jilid 1: *Perkembangan Anak*. Diedit oleh M. M. Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Jasmin, Julia. 2001. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Diedit oleh Purwanto. Terjemahan. Bandung: NUANSA.
- Kholida, A, Utama, I.W, & Suryadi, S. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Cakrawala Dini Vol. 2, No. 2.
- Masganti, Sit. 2020, *Kecerdasan Majemuk (Ruang Lingkup, Indikator dan Perkembangannya)*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh, T. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Vol. 60.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nurjani, dan Faizah. 2023. *Meningkatkan Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan UNO 2 Kartu di TK Ar-Rahim Garut*, Jurnal Anaking Vol. 2, No. 1
- Purnama, Sigit, Y.S. Hijriyani, dan Heldanita. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.