

## ***Meningkatkan Pencapaian Perkembangan Pemecahan Masalah Melalui Permainan Memory Chess Match pada Kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu***

Dwi Mayang Sulistyowati<sup>1</sup>, Nyimas Muazzomi<sup>2</sup>, Yantoro<sup>3</sup>  
Universitas Jambi<sup>123</sup>

E-mail: [dwimayangsulis@gmail.com](mailto:dwimayangsulis@gmail.com), [nyimas.muazzomi@unja.ac.id](mailto:nyimas.muazzomi@unja.ac.id),  
[yantoro@unja.ac.id](mailto:yantoro@unja.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: a) mendeskripsikan peningkatan dari keberhasilan setiap siklus dan pembelajaran melalui *permainan memory chess match*, dan b) untuk mengetahui bagaimana permainan *memory chess match* dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus terdapat 7 anak (58,3%) belum berkembang dan 5 anak mulai berkembang (42%) dan pada siklus 1 dilakukan 4 kali pertemuan sudah terjadi peningkatan yang baik. Pertemuan 1 terdapat 11 anak mulai berkembang (92%) 1 anak berkembang sesuai harapan (8%). pertemuan 2 dengan 10 anak mulai berkembang (83%) 2 anak berkembang sesuai harapan (17%). Pertemuan 3 dengan 9 anak mulai berkembang (75%) 3 anak berkembang sesuai harapan (25%). Pertemuan 4 ada 4 anak dengan kriteria mulai berkembang (33%) dan 8 anak berkembang sesuai harapan (67%). Sehingga perlu kiranya melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II dilakukan 4 kali pertemuan yang dilaksanakan peneliti dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk meningkatkan perkembangan pemecahan masalah anak dengan maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, pada pertemuan 1 ada 11 anak berkembang sesuai harapan (92%) 1 anak dengan berkembang sangat baik (8%). Pertemuan 2 ada 11 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (92%) 1 anak berkembang sangat baik (8%). Pertemuan 3 ada 1 anak dengan berkembang sesuai harapan (8%) dan 11 anak berkembang sangat baik (92%). Pertemuan 4 meningkat 12 anak tergolong kriteria berkembang sangat baik (100%).

**Kata kunci:** pemecahan masalah, *memory chess match*

### **1. Pendahuluan**

Masa *golden age* atau masa keemasan adalah masa dimana anak membutuhkan stimulasi yang disesuaikan dengan tahapan perkembangannya serta menyelaraskan dengan karakteristik masing-masing anak mulai usia nol sampai dengan 8 tahun (Nasution dalam Novitasari, 2021). Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memiliki beberapa aspek dan capaian perkembangan sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dijelaskan bahwa lingkup perkembangan disesuaikan dengan tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif anak. Novitasari (2021) berpendapat kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan suatu masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara baik dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini sangat kaya akan pengetahuan sehingga perkembangan kognitif anak juga akan semakin pesat. Dalam mewujudkan hal tersebut perlu adanya pengelolaan suasana belajar yang mampu mengembangkan keterampilan anak dalam berpikir logis, kritis, kreatif, dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah merupakan bagian penting bagi perkembangan kognitif anak terutama dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam suasana yang baru, dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), yang di mana kemampuan ini sesuai dengan tahap perkembangan pada anak usia 5-6 tahun (Sakina, 2019).

Peneliti telah melakukan observasi pada tanggal 13-18 Oktober 2022 di kelompok B TK Nurul Islam. Bahwasanya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun belum berkembang dengan optimal. Di mana dari 12 anak dengan jumlah laki-laki 4 anak dan perempuan 8 anak ditemukan permasalahan pemecahan masalah pada anak yaitu anak belum mampu membedakan berbagai warna dan bentuk, dan belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti mengenal warna dan mengenal berbagai macam bentuk. Ketika diberikan pertanyaan oleh guru anak masih menjawab dengan keliru dan cenderung menjawab setelah diberi petunjuk oleh guru, anak juga kurang aktif dan kurang konsentrasi dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru, terlihat ketika anak sedang belajar, anak sering kali tidak memperhatikan guru tetapi melihat sekeliling kelas, misalnya di kelas tersebut terdapat mainan, anak melihat mainan tersebut dan tidak memperhatikan guru, sebagian anak tidak bisa diam, berlari-lari dan melompat-lompat.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, permasalahan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Nurul Islam terjadi karena beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik terutama untuk membantu dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak di dalam proses pembelajaran, dan sebagian besar pembelajaran dilakukan menggunakan buku dan lembar kerja peserta didik, minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang diminati anak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa suatu permainan ataupun metode dalam proses kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan. Dari hasil observasi tersebut, anak usia dini memang harus memiliki

kemampuan pemecahan masalah saat mereka menemukan masalah-masalah yang sulit. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu dengan penggunaan permainan *memory chess match*.

Penggunaan permainan *memory chess match* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dan permainan ini juga belum pernah digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan *memory chess match* adalah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan guru dan dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif terutama pada kemampuan pemecahan masalah anak (Safitri *et al.*, 2014). Permainan *memory chess match* merupakan media gambar yang tergolong pada jenis media visual karena mengandalkan indra penglihatan.

*Memory chess match* adalah suatu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan, daya ingat konsentrasi dan kemampuan pemecahan masalah untuk anak. Mutiah (2015) berpendapat permainan ini tergolong pada jenis permainan terstruktur yang dapat mengasah anak dalam berpikir pemecahan masalah dan melatih daya ingatnya. Permainan ini secara umum dilakukan secara individu maupun berpasangan. Selain untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dapat meningkatkan perkembangan anak lain yaitu perkembangan motorik halus, perkembangan bahasa, dan daya ingat anak. Dalam hal ini peneliti memfokuskan pada kemampuan pemecahan masalah anak. Dengan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik akan permasalahan tersebut dan ingin meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul **“Meningkatkan Pencapaian Perkembangan Pemecahan Masalah Melalui Permainan *Memory Chess Match* pada Kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu”**.

## 2. Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Sakina, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Islam. Sekolah ini terletak di Desa Lantak Seribu Kecamatan Renah Pamenang, Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Akreditasi TK Nurul Islam yaitu B. Penelitian ini diperkirakan akan dilaksanakan pada bulan Maret-Mei semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan pada TK B usia 5-6 tahun. Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang berusia 5-6 tahun pada kelompok B TK Nurul Islam Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 12 anak, terdiri dari laki-laki 4 anak dan 8 anak perempuan.

Dalam penelitian ini adanya kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti dan guru sebagai pengajar dalam kelas. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) observasi (*observation*), (4) refleksi (*reflecting*).

Data di dalam penelitian ini menggunakan data deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari perlakuan yang diberikan oleh guru. Data kuantitatif merupakan data penelitian dalam bentuk jumlah atau angka-angka dari hasil suatu pengukuran dengan persentase (%). Tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan tindakan melalui penerapan permainan *memory chess match*. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil dari setiap siklus, peneliti membuat perbandingan persentase nilai anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan pada setiap siklus. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi. Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengumpulkan data selama penggunaan permainan *memory chess match* dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data disesuaikan dengan instrumen yang telah peneliti sediakan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*checklist*). Lembar observasi yang digunakan peneliti sebagai pedoman terarah yang akan diamati pada anak untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dalam menerapkan permainan *memory chess match*. Aktivitas pemecahan masalah anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan berikutnya. Menurut Suryono (2014) peningkatan aktivitas anak ditentukan berdasarkan empat kriteria yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

### **3. Hasil dan Diskusi**

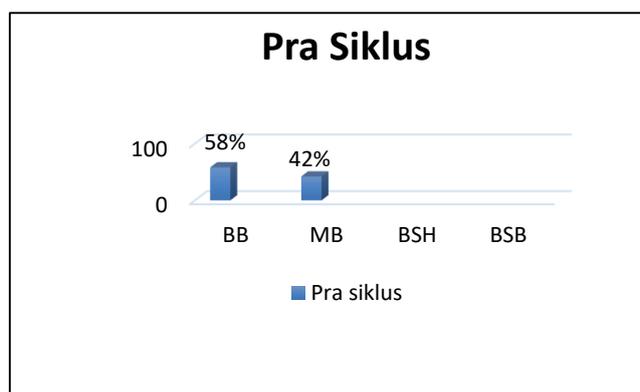
#### **Hasil Pra Siklus**

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pra siklus yaitu rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah anak pada kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Hasil observasi kemampuan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak pada pra siklus

Kriteria	Kondisi Awal	
	Jumlah Anak	Persen (%)
BB	7	58,34
MB	5	42
BSH	0	0
BSB	0	0

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus, peneliti melihat bahwa kemampuan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak masih rendah sehingga tergambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

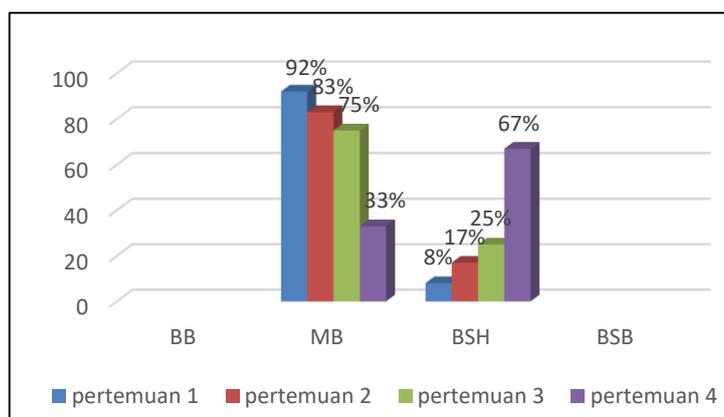


Gambar 1. Diagram batang peningkatan perkembangan kognitif anak pada pra siklus

Pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 12,3. Dari 12 anak, 7 anak masih dikategorikan belum berkembang (58%), dan 5 anak masih dikategorikan mulai berkembang (42%). Hal tersebut mengakibatkan tidak adanya perolehan kriteria anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak masih rendah, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan kreasi baru untuk dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan agar kemampuan kognitif terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak lebih meningkat.

### Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil yang diperoleh dari kegiatan siklus 1 adalah skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah anak pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 pada anak kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu. Penelitian dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 sampai dengan 8 April 2023. Dalam penelitian siklus 1 ini terdapat 4 kegiatan, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi.

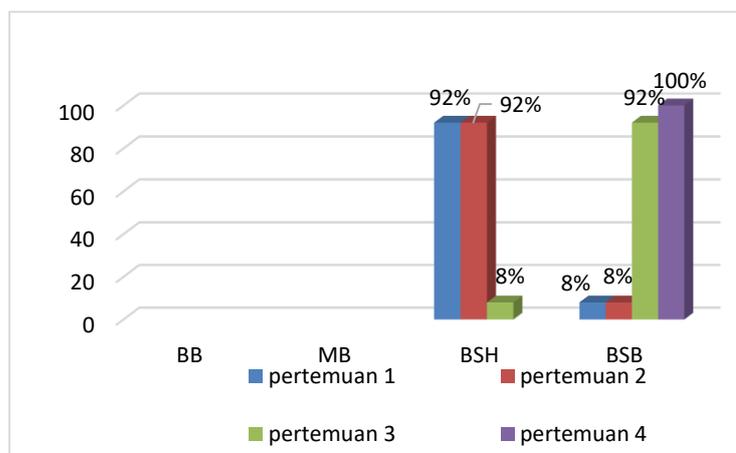


Gambar 2. Diagram perkembangan kognitif anak pada siklus I

Dari diagram di atas, pada siklus I terlihat bahwa perkembangan kognitif anak sudah meningkat karena sudah mulai terlihat kriteria berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan pertama terdapat 11 anak yang tergolong kriteria mulai berkembang (92%), dan 1 anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan (8%), sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 10 anak yang tergolong pada kriteria mulai berkembang (83%) dan 2 anak berkembang sesuai harapan (17%), pada pertemuan ketiga 9 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (75%) dan 3 anak yang tergolong pada kriteria berkembang sesuai harapan (25%), sedangkan pada pertemuan keempat, 4 anak tergolong pada kriteria mulai berkembang (33%) dan 8 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (67%). Oleh karena itu berdasarkan petunjuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas oleh Zainal Aqib yang menyatakan bahwa proses tindakan dalam penelitian kelas dinyatakan berhasil apabila dalam pembelajaran terdapat 75% dari anak mengalami peningkatan ketuntasan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II karena belum terdapat anak yang berkembang sangat baik.

### Hasil Penelitian Siklus II

Hasil yang diperoleh dari siklus II adalah skor rata-rata dari pertemuan 1 sampai 4 kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu. Penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023 sampai dengan 12 Mei 2023. Penelitian dalam siklus II ini terbagi dalam 4 kegiatan yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.



Gambar 2. Diagram perkembangan kognitif anak pada siklus I

Berdasarkan nilai hasil observasi pada siklus II selama 4 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa perkembangan kognitif pada perkembangan pemecahan masalah anak sudah sangat meningkat karena terlihat kriteria berkembang sangat baik sesuai harapan peneliti. Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama terdapat 11 anak yang tergolong pada kriteria berkembang sesuai harapan (92%) dan 1 anak yang sudah tergolong pada kriteria berkembang sangat baik (8%), selanjutnya pada pertemuan kedua terdapat 11 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (92%) dan 1 anak berkembang sangat baik (8%), sedangkan pada pertemuan ketiga terdapat 1 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (8%) dan 11 anak lainnya memiliki kriteria berkembang sangat baik (92%), dan pada pertemuan keempat 12 anak memiliki kriteria berkembang sangat baik (100%)

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan *memory chess match* secara keseluruhan dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak secara signifikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hollad dalam Shokhifah (2019) yang menyebutkan mengenai manfaat dari permainan *memory chess match* yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan pemecahan masalah, mengurangi resiko lupa, dan meningkatkan daya ingat. Dengan penggunaan permainan *memory chess match* ini anak lebih fokus dan konsentrasi sehingga pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mudah. Sejalan dengan pendapat Pradini (2013) mengemukakan bahwa permainan *memory chess match* memiliki keunggulan yaitu mengembangkan ketelitian, pemecahan masalah, konsentrasi serta mengasah daya ingat. Selanjutnya selaras dengan itu, penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Sakina dengan judul meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui percobaan sederhana pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Paranga Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, disebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui percobaan sederhana.

Menurut pendapat ahli dan penelitian yang selaras di atas, hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sejalan dengan pendapat ahli, karena permainan *memory chess match* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada perkembangan pemecahan masalah anak. Dengan bermain sambil belajar merupakan prinsip pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan *memory chess match* ini diatur dalam bentuk permainan catur yang menyenangkan dengan gambar yang menarik. Adapun hasil observasi perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak sudah mengalami peningkatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil observasi anak dimulai pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II pada tabel berikut ini:

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Hasil observasi dan refleksi pra siklus, terdapat 7 anak yang memiliki kriteria belum berkembang (58,3%), 5 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (42%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata 12,3 sehingga perlu dilanjutkan ke siklus 1.
2. Pada siklus 1 dilakukan 4 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 sampai dengan 8 April 2023, pada pertemuan pertama terdapat 11 anak yang termasuk pada kriteria mulai berkembang (92%) 1 anak memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (8%), pertemuan kedua terdapat 10 anak yang termasuk pada kriteria mulai berkembang (83%) 2 anak berkembang sesuai harapan (17%), pertemuan ketiga 9 anak dengan kriteria mulai berkembang (75%) 3 anak berkembang sesuai harapan (25%) dan pertemuan keempat dengan 4 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang (33%) dan 8 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (67%).
3. Pada siklus II dilakukan pada tanggal 11 April 2023 sampai dengan 12 Mei 2023 dengan 4 kali pertemuan, memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada perkembangan pencapaian pemecahan masalah anak agar lebih maksimal, pada siklus II pertemuan pertama dari 12 anak, 11 anak dikategorikan pada kriteria berkembang sesuai harapan (92%) 1 anak dengan kriteria berkembang sangat baik (8%), pertemuan kedua 11 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (92%) 1 anak dengan kriteria berkembang sangat baik (8%), pertemuan ketiga 1 anak yang masih tergolong pada kriteria berkembang sesuai harapan (8%) dan 11 anak lainnya berkembang sangat baik (92%), sedangkan pada pertemuan keempat 12 anak sudah tergolong pada kriteria berkembang sangat baik (100%).

4. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penggunaan permainan *memory chess match* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak di TK Nurul Islam Desa Lantak seribu, hal ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II.

## 5. Daftar Rujukan

- Mutiah, D. (2015). *psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana 2010
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. Dalam *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5 Nomor 01, (halaman 805–813). Pekanbaru: Universitas Lancang Kuning. Diakses dari: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Permendikbud RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud
- Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol 03 Nomor 06, (halaman 1–16). Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak
- Sakina, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Percobaan Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal III Paranga Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. (halaman 1–202). Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar. diakses dari: [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/7854-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/7854-Full_Text.pdf)
- Shokhifah, H. (2019). *Pengaruh Memory Games (Terapi Permainan Mencocokkan Gambar) Terhadap Fungsi kognitif*. Surabaya: Stikes Hang Tuah Surabaya.
- Suryono, H. (2014). *Metode Analisis Statistik: Pedoman Praktis dalam Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Yogyakarta Ombak.
- Pradini, P. (2013). Permainan Catur Modifikasi Untuk Meminimalkan Perilaku Stereotypies Pada Anak Autis. (halaman 15-23). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.