

## ABSTRAK

Sulistiyowati, Mayang Dwi 2023. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Pencapaian Perkembangan Pemecahan Masalah Melalui Permainan *Memory Chess Match* Pada Kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu: Skripsi, Jurusan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Nyimas Muazzomi, S.Ag.,M.Pd.I. (II) Dr. Yantoro, M.Pd.

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

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil pengamatan peneliti di lapangan pada kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu bahwa kemampuan pemecahan masalah anak belum berkembang dengan optimal. Dengan permasalahan yaitu anak belum mampu membedakan warna dan bentuk, ketika diberikan pertanyaan anak masih menjawab dengan keliru dan cenderung menjawab setelah diberi petunjuk oleh guru, anak juga kurang aktif dan konsentrasi dalam memahami informasi yang disampaikan guru, sebagian anak tidak bisa diam, berlari-lari dan melompat-lompat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta menggambarkan indikator peningkatan dari keberhasilan setiap siklus dan pembelajaran melalui permainan *memory chess match* serta untuk mengetahui bagaimana permainan *memory chess match* dapat meningkatkan kemampuan 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%).

Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah melalui permainan *memory chess match* di TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu.