



Pengenalan Permainan Catur Untuk Meningkatkan kemampuan Daya Ingat Anak Usia 5-6 Tahun

Sasa Sandra Dewi¹, Yulianti Fitriani², Roby Naufal Arzaqi³

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

E-mail: sasasandradewi@gmail.com

(Diterima: 09 Juli 2025; Direvisi: 03 September 2025; Diterbitkan: : 22 September 2025)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:	Abstract
Chess Game, Memory Skills, Children Aged 5-6 Years	<i>This research was motivated by the phenomenon of children increasingly engaging in gadgets and screen-based activities, which may negatively impact their development in the future. Therefore, this study focuses on introducing chess as an effort to improve memory skills in early childhood. The aim of this research is to explore how the introduction of chess to young children can enhance their memory abilities. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, involving children aged 5–6 years as the subjects. Data collection techniques included observation, tests, interviews, and documentation, which were analyzed using a qualitative approach through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that children's memory abilities improved by 80.16%, categorized as Very Well Developed (BSB). These findings indicate that introducing chess is effective for use in early childhood education. The results are recommended as a reference for teachers, schools, and future researchers in developing strategies to support cognitive development in early childhood.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Permainan Catur, Daya Ingat, Anak Usia 5-6 Tahun	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena anak yang kini lebih beraktivitas dengan gadget dan berbasis layar, sehingga diperlukan pengalihan aktivitas yang lebih menarik agar kebiasaan tersebut tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah memperkenalkan permainan catur sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengenalan permainan catur kepada anak usia dini dan apakah permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan daya ingat mereka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini melalui 2 siklus yang menjadikan anak usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui

	observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak meningkat hingga 80,16% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini membuktikan bahwa pengenalan permainan catur efektif digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Hasil penelitian ini direkomendasikan bagi guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya sebagai referensi strategi dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.
--	---

I. PENDAHULUAN

Kemampuan mengingat merupakan salah satu komponen krusial dalam perkembangan kognitif anak usia dini (Arini & Wiguna, 2021; I. B. A. A. Wiguna & Sunariyadi, 2021; I. Wiguna & Ekaningtyas, 2021). Pada tahap ini, anak berada dalam masa keemasan untuk belajar dan menangkap informasi dari lingkungan sekitarnya. Ingatan adalah fungsi kognitif yang dapat dikembangkan melalui latihan, sehingga apa yang dilihat dan didengar anak dapat disimpan dalam memori dan diakses kembali saat diperlukan. Kemampuan mengingat yang baik terhadap materi pembelajaran berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik anak. Ingatan yang terus diasah juga mendukung perkembangan memori jangka panjang (Andari, 2023; Andari & Meriah, 2023; Dyramoti & Wahyuningsih, 2022; Sumini & Andari, 2023).

Secara umum, daya ingat memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu individu dalam belajar, mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, serta berinteraksi sosial. Jika kemampuan daya ingat rendah, seseorang cenderung mengalami kesulitan dalam menyerap informasi, kurang fokus, mudah lupa, hingga mengalami hambatan dalam komunikasi dan hubungan sosial (Kartika Sari & Mia Aulina Lubis, 2023). Dengan adanya kemampuan mengingat manusia dapat menerima, menyimpan dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Apa yang pernah dialami manusia tidak seluruhnya hilang, tetapi disimpan dalam jiwanya, dan apabila diperlukan hal-hal yang disimpan itu dapat ditimbulkan kembali dalam alam kesadaran (Lestari, N. W. R., & Andari, 2023; Pratiwi, 2017; Wulandari & Andari, 2025).

Namun berdasarkan pengamatan umum, kemajuan teknologi yang begitu cepat saat ini telah memengaruhi banyak sisi kehidupan manusia secara nyata dalam pola aktivitas anak usia dini. Penggunaan gadget seperti ponsel pintar dan tablet, telah membawa banyak anak usia dini cenderung lebih terpapar aktivitas pasif berbasis layar, seperti menonton televisi atau bermain gadget, yang kurang mendukung pengembangan fungsi kognitif secara optimal. Aktivitas semacam ini menawarkan hiburan instan namun sering kali kurang melibatkan aktivitas kognitif mendalam. Akibatnya, kemampuan daya ingat, pemecahan masalah dan konsentrasi mereka bisa terpengaruh. Untuk mengimbangi dampak negatif ini, salah satu permainan yang dikenal dapat melatih daya ingat, konsentrasi dan kemampuan berpikir logis adalah catur. Catur adalah permainan untuk orang-orang dari segala usia yang dapat melatih daya ingat, meningkatkan konsentrasi dan mendorong pemikiran logis Ferguson (Karakuş, 2023). Selain itu, Trincherro (karakuş, 2023) menyatakan bahwa catur juga dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas dan kemandirian anak. Permainan ini

memungkinkan anak untuk menghadapi situasi masalah yang membutuhkan penyelesaian strategis, sehingga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif mereka. Catur, permainan kuno yang dimainkan oleh dua orang dengan papan 32 buah catur, mudah dipelajari oleh anak-anak jika mereka berusia enam atau tujuh tahun. Bahkan anak-anak berusia empat atau lima tahun dapat bermain bersama (Sakeer & Selliah, 2022)

Permainan catur memiliki berbagai kelebihan yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Catur secara aktif melatih daya ingat, karena pemain dituntut untuk mengingat langkah-langkah sebelumnya, posisi bidak, dan strategi lawan agar dapat membuat keputusan yang tepat (Karakuş, 2023). Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus anak, mengingat mereka harus berkonsentrasi penuh agar tidak melakukan kesalahan strategis selama permainan berlangsung (Karakuş, 2023). Catur juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir logis dan strategis, karena anak-anak diajak untuk merancang strategi, menganalisis kemungkinan langkah, dan memecahkan masalah yang muncul di papan permainan. Tidak hanya aspek logika, permainan catur turut menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, terutama saat mereka belajar menciptakan pola dan strategi unik dalam permainan (Karakuş, 2023).

Lebih jauh, bermain catur juga membantu membentuk sikap mandiri dan bertanggung jawab, karena anak belajar mengambil keputusan sendiri dan menerima konsekuensinya secara langsung (Sakeer & Selliah, 2022). Dari sisi emosional dan sosial, catur melatih kesabaran, sportivitas, serta kemampuan anak dalam mengendalikan emosi, terutama saat menghadapi kekalahan atau tekanan permainan (Nanu et al., 2023). Dengan berbagai manfaat tersebut, permainan catur menjadi salah satu media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan menyeluruh anak secara kognitif, emosional, dan sosial. Catur, permainan kuno yang dimainkan oleh dua orang dengan papan dengan 32 buah catur, mudah dipelajari oleh anak-anak jika mereka berusia enam atau tujuh tahun. Bahkan anak-anak berusia empat atau lima tahun dapat bermain bersama (Sakeer & Selliah, 2022).

Sayangnya, permainan catur masih jarang diperkenalkan di kalangan anak usia dini, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik dan orangtua tentang manfaat jangka panjang dari permainan ini, serta anggapan bahwa catur lebih cocok untuk anak yang lebih dewasa. Studi lain juga menemukan bahwa jarang sekali ditemui anak-anak yang berumur sangat muda bermain catur. Jankovic dan Novak (Nanu et al., 2023). Padahal, teori bermain Lev Vygotsky (Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, 2023) mengatakan bahwa bermain membantu perkembangan anak, terutama dalam hal berpikir. Teori ini juga menekankan pentingnya interaksi aktif anak dengan lingkungan dalam mendukung perkembangan kognitif. Dengan pengenalan yang menyenangkan, catur dapat menjadi alat edukatif yang efektif dalam melatih daya ingat dan keterampilan berpikir anak usia dini di tengah tantangan perkembangan teknologi modern.

Berdasarkan teori bermain Vygotsky, penelitian ini menggali bagaimana pengenalan permainan catur, sebuah permainan kognitif, dapat meningkatkan daya ingat pada anak usia dini. Bermain, menurut Vygotsky (1969), merupakan sumber perkembangan anak, khususnya dalam aspek berpikir. Vygotsky menekankan bahwa anak tidak serta-merta menguasai pengetahuan hanya karena faktor kematangan, melainkan melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam perspektif ini, bermain menjadi sarana bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan berbagai aspek, seperti

peran, fungsi, dan simbol. Anak sebagai individu aktif terlibat dalam proses membangun konsep konkret—misalnya memahami bentuk, fungsi, serta karakteristik benda—serta mengembangkan konsep abstrak, seperti aturan, nilai, dan aspek kultural (Utami, Fitria Budi; Kasih, Delina; Utama, 2022).

Lebih lanjut, pendekatan kognitif seperti teori *chunking* juga mendukung penggunaan permainan catur sebagai alat untuk melatih memori. Teori ini menjelaskan bahwa informasi dapat lebih mudah diingat jika dikelompokkan ke dalam unit-unit kecil yang bermakna atau disebut *chunks* menurut Miller (Krivec, Bratko, & Guid, 2021). dalam konteks pengenalan catur, pengenalan pola-pola dasar gerakan bidak merupakan contoh konkret dari proses *chunking*. Anak-anak dapat mengingat langkah catur melalui pola yang familiar seperti “langkah L” kuda atau gerakan pion satu langkah ke depan. Gobet dan Simon (Campitelli, Gobet, Burgoyne, & Groot, 2023) melalui pengembangan teori *template* menambahkan bahwa pemain catur ahli tidak hanya mengingat *chunk*, tetapi juga mengenali pola lanjutan berupa *template*, yang membantu dalam pengambilan keputusan secara cepat dan efisien (Campitelli et al., 2023). Meskipun anak usia dini belum mencapai tingkat keahlian tersebut, prinsip dasar *chunking* dapat dimanfaatkan melalui pengenalan pola sederhana dan pengulangan, yang sejalan dengan model memori Atkinson dan Shiffrin (1968). Model ini menggambarkan bagaimana informasi dari memori sensorik ke memori jangka pendek, lalu ke memori jangka panjang melalui proses pengulangan (*rehearsal*), sehingga daya ingat anak dapat ditingkatkan secara bertahap (Sandi & Neviyarni, 2021).

Dalam berita yang ditulis oleh (Antara News, 2023), disebutkan bahwa salah satu upaya untuk mengenalkan catur kepada anak-anak telah dilakukan melalui Festival Catur Pelajar Tingkat Nasional yang berkolaborasi antara BPK Penabur, Sekolah Catur Utut Adiant (SCUA), dan PB PERCASI sebagai bentuk dukungan terhadap pengembangan potensi siswa di bidang olahraga catur. Festival ini telah berlangsung sejak tahun (2020) dan terus berlanjut setiap tahunnya. Pada tahun (2023), festival ini berhasil menarik lebih dari 1.600 peserta dari beragam tingkat satuan pendidikan, dimulai dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) hingga SLTA, yang berasal dari 13 provinsi di Indonesia. Selain menjadi ajang kompetisi, festival ini bertujuan untuk mengembangkan bakat catur anak-anak sejak usia dini serta mempersiapkan mereka untuk berkompetisi di tingkat nasional maupun internasional. Dalam laporan dari Kemenpora.go.id, Menteri Pemuda dan Olahraga, Dito Ariotedjo, turut memberikan apresiasi terhadap penyelenggaraan acara ini dan menekankan pentingnya pengembangan olahraga catur sebagai bagian dari pendidikan karakter anak-anak. Keberhasilan festival ini menunjukkan bahwa catur berpotensi menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak sejak usia dini dan layak untuk lebih banyak diperkenalkan di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Mengacu pada uraian sebelumnya, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup hal-hal bagaimana proses pengenalan permainan catur dilakukan serta apakah permainan tersebut mampu memberikan pengaruh terhadap daya ingat anak. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengimplementasian pengenalan catur dalam ranah pembelajaran pada kelompok usia 5 hingga 6 tahun dan mengidentifikasi aspek-aspek daya ingat yang berkembang setelah kegiatan dilakukan.

II. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan catur dapat meningkatkan daya ingat anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk menguji pengaruh permainan catur terhadap daya ingat sekaligus membandingkan hasil tiap tahap serta melihat peningkatan daya ingat anak setelah perbaikan tindakan pada siklus kedua. Sedangkan fokus penelitian pada anak usia 5-6 tahun didasarkan pada teori perkembangan kognitif yang menempatkan usia ini sebagai masa *golden age*, di mana anak sedang mengalami perkembangan pesat dalam hal memori, perhatian, dan berpikir simbolik (Piaget; Vygotsky) (Umam, Aneka, & Cahyo, 2021). Pada tahap ini, anak juga mulai mampu memahami aturan sederhana dan berpikir secara logis sehingga cocok diperkenalkan pada permainan strategis seperti catur. Subjek penelitian adalah 14 anak kelas B2 di Tk YWKA Serang yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru dan kepala sekolah. Pengenalan permainan catur dilakukan secara bertahap melalui pendekatan multisensori, yaitu pengenalan papan dan bidak secara visual, penjelasan fungsi bidak secara sederhana, serta praktik kinestetik memindahkan bidak sesuai aturan dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis sederhana, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan kriteria keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak mengalami peningkatan signifikan setelah dikenalkan dengan permainan catur. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata anak hanya 1,71 atau 17,14%, berada pada kriteria Belum Berkembang (BB). Tidak ada anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan 78,57% anak masih berada pada kategori BB. Setelah tindakan pada Siklus I, hasil observasi menunjukkan rata-rata persentase capaian sebesar 35,25% atau masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dari 14 anak, sebanyak 12 anak (85,71%) masuk kategori MB dan 2 anak (14,29%) masih berada pada BB. Meski terjadi peningkatan, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus II. Skor observasi meningkat menjadi 731 dengan rata-rata 80,16%, masuk kategori BSB. Hasil tes tertulis pun menunjukkan tren serupa, dengan skor awal 24 (17,14%), meningkat menjadi 46 (32,86%) pada akhir Siklus I, dan mencapai 120 (85,71%) pada akhir Siklus II. Berdasarkan klasifikasi, 11 anak (78,57%) berada pada kategori BSB dan 3 anak (21,43%) pada BSH, tanpa ada anak yang berada pada kategori MB atau BB.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan II

Tahapan	Total Skor	Persentase	Kriteria
Siklus I	303	35,25%	Mulai Berkembang (MB)
Siklus II	731	80,16%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Siklus I dan II

Tahapan	Total Skor	Persentase	Kriteria
Tes Awal	24	17,14%	Belum Berkembang (BB)

Tes Akhir Siklus I	46	32,86%	Mulai Berkembang (MB)
Tes Akhir Siklus II	120	85,71%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Hasil observasi dan tes akhir ini menunjukkan bahwa permainan catur berkontribusi dalam memperkuat daya ingat anak, baik dalam aspek mengenali bentuk, nama, aturan, maupun fungsi masing-masing bidak. Respon positif dari guru dan peserta didik melalui wawancara menguatkan data kuantitatif. Guru menyatakan anak menjadi lebih fokus, mampu mengingat dan mengulang kembali informasi yang diberikan, serta menunjukkan minat tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Wawancara dengan tiga anak (NFS, MABA, QA) mengungkap bahwa mereka menunjukkan antusiasme besar saat menggunakan media konkret berupa papan catur dan bidaknya. Anak-anak lebih mudah memahami konsep ketika disampaikan melalui pendekatan konkret dan bertahap. Strategi ini mendukung proses memori berdasarkan teori Atkinson dan Shiffrin, yang menjelaskan pentingnya pengulangan bermakna (*meaningful rehearsal*) dalam memindahkan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

Secara keseluruhan, permainan catur terbukti mampu meningkatkan daya ingat anak usia 5-6 tahun secara signifikan, yang ditandai dengan peningkatan skor observasi dari 31,85% menjadi 79,89% dan skor tes dari 17,14% menjadi 85,71%. Perbedaan antara hasil observasi dan tes juga menunjukkan adanya integrasi pemahaman konsep dan penerapannya dalam konteks nyata. Hasil peningkatan daya ingat yang signifikan ini sesuai dengan temuan (Sakeer & Selliah, 2022) yang juga menunjukkan manfaat kognitif dari permainan catur. Prinsip chunking, dimana informasi dibagi menjadi unit kecil yang mudah diingat, terbukti efektif dalam proses pembelajaran catur.

2. Pembahasan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti memberikan tes awal kepada anak-anak di kelompok B2 TK YWKA Kota Serang untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka mengenai permainan catur. Tes ini mencakup kemampuan mencocokkan gambar dengan nama bidak, mengingat posisi awal permainan, serta mengenali bentuk dan jumlah bidak catur berdasarkan warna. Dengan demikian, tes ini menjadi pengukuran awal kemampuan daya ingat kognitif anak. Pada kegiatan pembelajaran, anak-anak diperkenalkan dengan nama, bentuk, warna, jumlah, dan cara bergerak masing-masing bidak catur melalui pendekatan konkret menggunakan alat bantu nyata. Setiap pertemuan mengenalkan dua jenis bidak secara bertahap melalui permainan, tanya jawab, serta latihan dengan gambar atau benda asli. Strategi ini bertujuan agar informasi lebih mudah diproses dan diingat oleh anak.

Kegiatan tersebut sesuai dengan model pemrosesan informasi oleh Atkinson dan Shiffrin (1968), (Sandi & Neviyarni, 2021) yang menyatakan bahwa informasi yang diterima pertama kali akan masuk ke dalam memori sensorik (misalnya melalui melihat dan menyentuh bidak). Jika mendapat perhatian dan diulang, informasi tersebut berpindah ke memori jangka pendek dan kemudian dapat disimpan di memori jangka panjang melalui latihan yang bermakna dan berulang. Dalam konteks ini, pengalaman konkret yang diberikan anak, yaitu melihat, memegang, dan mengulang gerakan serta nama bidak. Hal ini merupakan proses penting dalam membentuk jejak memori yang lebih kuat. Selain itu, dalam

proses pembelajaran, peneliti juga menerapkan strategi *chunking*, yaitu menyampaikan informasi dalam unit-unit kecil (dua bidak per hari) untuk mencegah kelebihan beban kognitif. Hal ini sejalan dengan teori *Chunking* oleh (Bennett, Gobet, & Lane, 2020) yang menjelaskan bahwa *chunking* adalah proses pengelompokan informasi menjadi unit-unit bermakna (*chunks*) agar lebih mudah disimpan dan diingat. Misalnya, mengenalkan nama dan gerakan bidak secara berpasangan memungkinkan anak membuat asosiasi yang lebih kuat antar elemen informasi.

Hasilnya, anak mulai mampu mengingat nama dan bentuk bidak, serta memahami gerakannya dengan lebih baik. Meskipun awalnya beberapa anak masih kesulitan fokus atau cepat lupa, proses ini menjadi fondasi penting dalam membangun kapasitas daya ingat mereka di tahap selanjutnya. Antusiasme anak selama kegiatan pun sangat tinggi, terutama saat pertama kali melihat dan menyentuh langsung bidak dan papan catur. Namun, ini juga menjadi tantangan tersendiri karena sebagian anak cenderung lebih tertarik memainkan bidak daripada menyimak penjelasan. Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa sebagian besar anak belum pernah bermain catur secara langsung sebelumnya, meskipun ada yang pernah mendengar nama permainannya. Oleh karena itu, pengalaman konkret melalui pembelajaran ini menjadi pengalaman pertama yang bermakna dan berkontribusi pada penguatan memori anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, permainan catur terbukti mampu meningkatkan daya ingat anak usia dini secara signifikan. Pada tahap awal sebelum tindakan diberikan, hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan daya ingat anak masih tergolong rendah dan masuk dalam kategori Belum Berkembang. Setelah dilakukan pembelajaran melalui pengenalan permainan catur pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan anak. Hasil tes akhir pada siklus I menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan kemajuan, dengan kategori yang naik menjadi Mulai Berkembang. Hasil observasi pada siklus I pun mendukung hal tersebut, di mana aktivitas anak mencerminkan peningkatan partisipasi dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Namun, penting untuk dipahami bahwa hasil tes akhir dan hasil observasi bisa menunjukkan gambaran yang sedikit berbeda. Dalam tes akhir, anak-anak diberikan pertanyaan yang sifatnya lebih sederhana dan langsung, seperti menyebutkan nama bidak atau menjelaskan gerakannya secara singkat. Karena bentuk soalnya lebih fokus dan terstruktur, banyak anak yang berhasil menjawab dengan benar sehingga nilai mereka pun tinggi. Sementara itu, pada saat observasi, penilaian dilakukan dengan melihat anak secara langsung saat mengikuti kegiatan. Cakupan observasi lebih luas, termasuk bagaimana anak mengingat informasi dalam konteks nyata, bagaimana mereka menyesuaikan diri dengan arahan, konsistensi saat mengingat urutan atau fungsi bidak, serta partisipasi dan fokus selama proses berlangsung. Karena lebih kompleks, hasil dari observasi bisa menunjukkan variasi yang lebih besar antar anak. Dengan kata lain, tingginya hasil tes akhir menunjukkan bahwa anak-anak memahami materi secara konsep, sedangkan hasil observasi memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang bagaimana mereka menerapkan pemahaman itu dalam situasi nyata. Kedua jenis penilaian ini saling melengkapi dan sama-sama penting dalam menilai perkembangan kemampuan daya ingat anak secara utuh.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian lain yang menggunakan media permainan berbeda dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pertwi, Fitroh, & Mayangsari, 2018) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Melalui aktivitas engklek, anak dapat belajar mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya. Bermain penting bagi perkembangan kognitif anak yaitu sebagai cara untuk mengasimilasikan informasi-informasi baru dengan pengalaman-pengalaman masa lalu lewat pengertian yang sifatnya simbolik. Selain itu, penelitian oleh (Atika Setiawati & Suyadi, 2021) juga menemukan bahwa penggunaan permainan ular tangga tantangan dapat meningkatkan keterampilan berpikir anak, termasuk kemampuan belajar, mengingat, serta memecahkan masalah. Permainan ular tangga tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu membantu anak menyerap materi yang sulit diterima tanpa perantara media permainan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis aturan sederhana dapat meningkatkan daya serap informasi, memperkuat daya ingat, dan sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif lainnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi orisinal dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan permainan catur sebagai media pembelajaran kognitif. Catur, yang umumnya dianggap kompleks, terbukti dapat diadaptasi untuk anak usia dini dengan pendekatan bertahap dan menyenangkan. Selain menambah wawasan anak terhadap permainan strategi, pendekatan ini juga mampu mengasah kemampuan daya ingat mereka secara signifikan. Pengalaman langsung yang diperoleh anak-anak selama bermain, ditambah dengan strategi pembelajaran yang terstruktur dan multisensori, menjadi kunci keberhasilan dalam membentuk memori jangka panjang. Oleh karena itu, pengenalan permainan seperti catur dapat dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung tumbuh kembang kognitif anak secara optimal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan catur mampu meningkatkan daya ingat anak usia 5–6 tahun secara signifikan, baik melalui hasil tes maupun observasi. Capaian daya ingat anak berdasarkan tes meningkat dari 17,14% pada pra-siklus (kategori Belum Berkembang) menjadi 32,86% di siklus I dan mencapai 85,71% di siklus II (kategori Berkembang Sangat Baik). Sementara itu, hasil observasi perkembangan anak menunjukkan peningkatan dari 31,85% menjadi 79,89% setelah dua siklus tindakan. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran berbasis media konkret dan strategi chunking memungkinkan anak mengalami proses pengulangan yang bermakna, sesuai dengan model memori Atkinson dan Shiffrin, di mana informasi berpindah ke memori jangka panjang melalui perhatian dan latihan berulang. Permainan catur dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif yang menyenangkan untuk merangsang kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal daya ingat, konsentrasi, dan pengambilan keputusan sederhana. Aktivitas ini tidak hanya melatih anak mengenali pola dan aturan, tetapi juga membantu mereka membangun kemampuan konsentrasi, kesabaran, serta pemecahan masalah secara bertahap.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang menyentuh berbagai aspek perkembangan psikologis anak secara utuh baik kognitif, sosial, emosional, maupun regulasi diri. Berdasarkan hasil penelitian,

permainan catur terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan agar permainan catur tidak hanya dijadikan bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dikembangkan menjadi kegiatan ekstrakurikuler di lembaga PAUD atau TK. Dengan begitu, anak-anak yang memiliki minat dan ketertarikan lebih terhadap permainan ini dapat menyalurkan bakatnya sekaligus terus mengembangkan kemampuan berpikir dan daya ingat secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, I. A. M. Y. (2023). Factors Influence The Acquisition Of Vocabulary By Young Learners. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i2.833>
- Andari, I. A. M. Y., & Meriah, E. (2023). Pelatihan Penggunaan media Loose Part Sebagai Implementasi Merdeka Belajar Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Dharma Sevanam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.53977/sjpkm.v2i2.1264>
- Arini, N. M., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). Hambatan Dan Kendala Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pasca Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1356>
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Bennett, D., Gobet, F., & Lane, P. (2020). Forming Concepts of Mozart and Homer Using Short-Term and Long-Term Memory: A Computational Model Based on Chunking. *Proceedings for the 42nd Annual Meeting of the Cognitive Science Society: Developing a Mind: Learning in Humans, Animals, and Machines, CogSci 2020*, 178–184.
- Campitelli, G., Gobet, F., Burgoyne, A. P., & Groot, D. (2023). *New Developments in Chess Expertise*. 1–4.
- Dyramoti, M., & Wahyuningsih, R. (2022). Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Daya Ingat, Motivasi Belajar, dan Kreativitas Anak di TK Methodist Jakarta Utara. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.52012>
- Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). *Ojs+Ebook+Teori+Bermain*.
- KARAKUŞ, G. (2023). Chess and Education. *Educational Considerations*, 49(2). <https://doi.org/10.4148/0146-9282.2365>
- Kartika Sari, A., & Mia Aulina Lubis. (2023). Pelatihan Meningkatkan Daya Ingat Anak Pinggir Sungai Deli Melalui Pengembangan Minat dan Bakat. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 98–105. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i1.1526>
- Krivec, J., Bratko, I., & Guid, M. (2021). Identification and conceptualization of procedural chunks in chess. *Cognitive Systems Research*, 69, 22–40. <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2021.05.001>
- Lestari, N. W. R., & Andari, I. A. M. Y. (2023). Implementasi Pendekatan Seni Kolase Dalam Menstimulasi Keterampilan Abad Ke-21 pada Anak Usia Dini. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.1044>
- Nanu, C. C., Coman, C., Bularca, M. C., Mesesan-Schmitz, L., Gotea, M., Atudorei, I., Turcu, I., & Negrila, I. (2023). The role of chess in the development of children-parents'

- perspectives. *Frontiers in Psychology*, 14(June), 1–12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1210917>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
<https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v5i2.4883>
- Pratiwi, A. F. (2017). Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. *Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi*, 1–12.
- Sakeer, A., & Selliah, J. (2022). Impact of Playing Chess on Cognitive Skills in Schools Under Chess Association of Ampara District, Sri Lanka. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 9(1), 44–60. <https://doi.org/10.46827/ejpe.v9i1.4479>
- Sandi, A., & Neviyarni, N. (2021). Ingatan II : Pengorganisasian, Lupa dan Model-Model Ingatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 115–123.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.191>
- Sumini, N. K., & Andari, I. A. M. Y. (2023). Gerakan Literasi Pada Anak Usia Dini Melalui Outdoor Learning Activity. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
<https://doi.org/10.53977/kumarottama.v3i1.925>
- Umam, A. Kh., Aneka, R. R., & Cahyo, E. D. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris*. 1–113.
- Utami, Fitria Budi; Kasih, Delina; Utama, W. W. I. (2022). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Supriyadi, Ed.). Penerbit NEM.
- Wiguna, I. B. A. A., & Sunariyadi, N. S. (2021). Peran orang tua dalam penumbuhkembangan pendidikan karakter anak usia dini. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 328–341.
- Wiguna, I., & Ekaningtyas, N. L. D. (2021). Strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini belajar daring di rumah. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 86–95.
- Wulandari, N. P., & Andari, I. A. M. Y. (2025). Problematika Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kota Mataram. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 3(1), 25–34.