

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam membentuk dasar kepribadian, kecerdasan, kemampuan sosial, dan emosinya. Di usia ini, otak anak berkembang pesat—bahkan mencapai lebih dari 80% kapasitas otak orang dewasa. Artinya, setiap pengalaman yang diberikan pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan dasar anak (Papalia, Olds, & Feldman, 2008). Salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan kognitif anak adalah kemampuan untuk berkonsentrasi. Konsentrasi atau kemampuan untuk memusatkan perhatian adalah kunci keberhasilan anak dalam belajar, baik di bidang akademik maupun sosial.

Namun, kemampuan ini pada anak usia dini masih belum berkembang secara maksimal. Berk (2013) menyatakan bahwa anak-anak berusia 3–6 tahun memiliki rentang perhatian yang masih sangat pendek dan mudah terganggu oleh berbagai rangsangan di sekitarnya. Oleh karena itu, mereka memerlukan pendekatan khusus yang dapat membantu mereka melatih konsentrasi secara bertahap dan menyenangkan. Tanpa pelatihan yang tepat, anak-anak bisa mengalami kesulitan saat memasuki dunia pendidikan formal karena tidak mampu fokus dalam kegiatan belajar.

Di sisi lain, dunia anak tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Bermain bukan hanya sekadar hiburan atau pengisi waktu, melainkan merupakan cara anak belajar secara alami. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, bermain memungkinkan anak membangun sendiri pemahamannya tentang dunia di sekitarnya (Piaget, 1962). Karena itu,

permainan dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif, termasuk dalam melatih konsentrasi.

Piaget juga menyebutkan bahwa melalui bermain, anak bisa menyesuaikan dirinya dengan realitas dan belajar memahami lingkungannya. Implikasinya, lingkungan belajar anak—terutama di PAUD atau taman kanak-kanak—harus dirancang sedemikian rupa agar anak bisa belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Aktivitas bermain yang tepat dapat mendukung perkembangan potensi anak secara menyeluruh. Salah satu bentuk permainan yang terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi adalah permainan memori.

Permainan memori biasanya melibatkan aktivitas mencocokkan gambar, mengingat posisi kartu, atau menyusun benda berdasarkan urutan. Semua itu menuntut anak untuk memperhatikan dengan seksama, mengingat dengan baik, dan merespons secara tepat. Menurut Diamond dan Lee (2011), permainan memori membantu meningkatkan fungsi eksekutif anak—yaitu kemampuan untuk fokus, mengendalikan dorongan, dan menggunakan memori kerja. Selain itu, permainan ini juga melatih anak untuk mulai merancang strategi dan membuat perencanaan sederhana, yang penting bagi perkembangan awal mereka.

Lebih dari sekadar konsentrasi, permainan memori juga bermanfaat untuk mengasah kemampuan visual, motorik halus, serta pemahaman konsep dasar seperti pengelompokan dan perbandingan. Frost (2010) menyatakan bahwa permainan kognitif semacam ini dapat memperkuat hubungan antara persepsi visual dan proses berpikir anak.

(Elkind, 1981) dalam bukunya *The Hurried Child* mengingatkan bahwa memberikan tekanan akademik terlalu dini bisa menghambat perkembangan anak. Fungsi-fungsi penting seperti konsentrasi, memori kerja, dan pengendalian diri justru akan terganggu jika anak dipaksa belajar secara kaku sebelum waktunya. Daripada mempercepat proses belajar, pendekatan semacam itu malah bisa membuat anak merasa tertekan dan sulit berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di PAUD KB Al Hikmah, kondisi konsentrasi anak dalam kelas saat mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang positif ketika menggunakan permainan memori sebagai media stimulasi. Anak-anak tampak lebih fokus dan terlibat aktif selama proses berlangsung, ditandai dengan perhatian yang terpusat pada instruksi guru serta kemampuan mereka dalam mengingat dan mencocokkan benda yang disajikan dalam permainan. Selain itu, permainan memori mendorong anak untuk berpikir secara sistematis dan melatih daya ingat jangka pendek, yang secara tidak langsung memperkuat durasi perhatian mereka terhadap satu aktivitas. Secara umum, penggunaan permainan memori terbukti efektif dalam membantu meningkatkan konsentrasi anak di kelas, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

Selain itu, berbagai pendapat ahli juga menegaskan pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Frank dan Theresa Caplin (dalam Hildebrand, 1986) bahkan merinci 16 nilai penting dari bermain, seperti membantu pertumbuhan anak, memberikan kebebasan berekspresi, membangun kemampuan berbahasa, mendorong hubungan sosial, melatih fisik, meningkatkan perhatian, serta menjernihkan cara berpikir anak. Dengan begitu banyak

manfaat yang dimiliki aktivitas bermain, maka menjadikannya sebagai bagian utama dari kegiatan pembelajaran di PAUD bukanlah pilihan, melainkan keharusan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul "Permainan Memori sebagai Sarana Melatih Konsentrasi Anak Usia Dini."

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana efektivitas permainan memori dalam meningkatkan konsentrasi anak usia dini?
2. Apa saja jenis permainan memori yang paling efektif untuk melatih konsentrasi anak usia dini?
3. Seberapa besar perubahan tingkat konsentrasi anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan permainan memori?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan memori di PAUD KB Al-Hikmah dalam kegiatan pembelajaran anak usia 5–6 tahun.
2. Mendeskripsikan peran permainan memori sebagai sarana dalam melatih konsentrasi anak usia dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun.
3. Menggali respon dan perubahan perilaku anak selama dan setelah mengikuti kegiatan permainan memori, terutama terkait dengan peningkatan kemampuan konsentrasi.
4. Menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan memori dalam lingkungan PAUD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan memori dalam kegiatan pembelajaran di PAUD?
2. Bagaimana tingkat konsentrasi anak usia dini sebelum dan sesudah mengikuti permainan memori?
3. Sejauh mana efektivitas permainan memori dalam melatih konsentrasi anak usia dini?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan Penelitian Adalah:

1. **Bagi Sekolah**, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah, Wakil Kepala Kurikulum, guru, serta seluruh pihak yang terkait dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen pembelajaran di PAUD KB Al-Hikmah Depok.
2. **Bagi Kampus Universitas MH. Thamrin**, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini, serta memperkaya kajian mengenai metode pembelajaran berbasis permainan.

3. **Bagi Penulis**, penelitian ini menjadi wahana untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan informasi terkait upaya peningkatan konsentrasi anak usia dini, sekaligus menanamkan nilai-nilai moral melalui kegiatan bermain edukatif di PAUD KB Al-Hikmah Depok.