

**EFEKTIVITAS *MEMORY GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
MENGINGAT ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
ADHYAKSA XXVI PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**MELLA OKTAVIANI
NIM: 2013/1300685**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

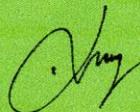
Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan
Mengingat Anak Di Taman Kanak-Kanak
Adhyaksa XXVI Padang

Nama : Mella Oktaviani
NIM/BP : 1300685/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd
NIP. 19770926 200604 2 001

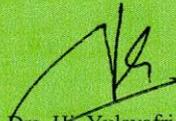
Pembimbing II



Serli Marlina, M. Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Mengetahui,

Ketua Jurusan PG PAUD



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

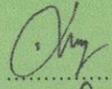
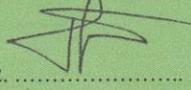
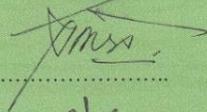
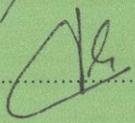
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan
Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak
Adhyaksa XXVI Padang**

Nama : Mella Oktaviani
NIM : 2013/1300685
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Juli 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Serli Marlina, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Rivda Yetti, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillah, kupersembahkan sujud syukurku kepada ALLAH SWT atas kekuatan, kesehatan, kesabaran dan membekaliku dengan ilmu serta telah menghadirkan mereka yang kusayangi yang selalu menemani, memberi semangat dan doanya.

Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam paragraf, kubingkai dalam lima bab, jadilah mahakarya "skripsi".

Terimakasihku untukmu kupersembahkan sebuah mahakarya ini.

Kupersembahkan mahakarya ini terutama untuk orang yang paling kucintai, kusayangi, kuhormati Papa Cun dan Mama Marni yang tiada henti mendoakan, memberi semangat, dorongan, materi, pengorbanan dan cintakasihnya. Terimakasih Pamaa. Uang jajan tetap ngalir ya sampe aku kerja pamaa wkwk, Teruntuk adek cewekku (Winda Dw) dan adek cowokku (Andreas PP) yang selalu melengkapi dengan perhatian, kelucuan, berantemnya, sampe selalu ngekor kemanapun. Kalian berdua ikut membantu dengan perannya masing-masing. GOOD JOB PASUKANKU!!!

Terimakasih kepada Ibu, Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd yang dengan baik hati menerima aku datang untuk bimbingan, bisa diajak santai sehingga aku merasa ibuk seperti mama dikampus. Percaya dengan apa yg ku buat di skripsi ini sehingga tidak terlalu banyak revisi. Terimakasih juga kepada Ibu, Serli Marlina, M. Pd yang selalu memberi nasehat dan senyumnya ketika bimbingan dan lebih banyak mengomentari sikapku yang bikin kesal dengan slengekan, manja dan cerobohnya aku daripada mengomentari skripsi yakali buk hihii. Tapi saat seperti ini yang bikin aku jadi miss nantinya :) Terimakasih kepada Dosen Pengujiku yaitu Dra. Rinda Yetti M. Pd, Bapak Syahirul Ismet S. Ag. M. Pd dan Dra. Hj. Yulsyofriend M. Pd yang memberikan kritik, saran dan masukan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik. Terimakasih kepada Bang Anggi selaku pegawai di Jurusan PG PAUD yang sudah seperti abang sendiri yang selalu memudahkan dan membantu, ngabarin dosen yang ada di jurusan dan doa yang selalu bikin kesal. Jasamu warbiasaah bang!!

Teruntuk perempuanku ndalebe nandantiik (Nanda Wahyuni) yang selalu stay disamping dan akhirnya wisuda bersama. Semoga ini menjadi bukti pencapaian awal kita yang baik. Sangat merasa beruntung memiliki teman terdekat care penuh cinta dan menolong dengan sangat manis sedikit kasar. Ingat selalu apa yang kita lalui berdua. Loveyou.

Teruntuk ayhangenes, laragacik, iiiill dan keke terimakasih sudah menemani selama masa perkuliahan, suka cita kita lalui semoga menjadi penguat kita dimasa depan. Cepat nyusuul binga-binga kyuu!

Teruntuk little familyku, Ando Arifan Maria Amran Kak Dhini terimakasih atas kehangatan, ketulusan, ngakak bareng, gak lucu, bulhyan, cacian yang kalian ajarkan. Akhirnya aku bisa nyusul kalian. Doa semangat wisuda 2022 gak kesampaian wkw. Kapan ngumpul lagi?

Teruntuk saudaraku yang luar biasa hebat, elfy, kak lia, uniang firda plus pasukannya, kak dian, kak dika, jeri, regha, ojik yang selalu nanyain kapan wisuda. Terimakasih, selalu menyempatkan waktunya.

Teruntuk kalian sahabat masa sekolahku dan masa perkuliahanku, terimakasih sudah memberi warna diperjalananku sampai saat ini. Semoga kita bertemu lagi dimasa yang lebih indah.

Terakhir especially teruntuk kamu yang selalu menemani disetiap prosesnya, senyum dan perhatian yang tiada henti, suntikan semangat, menjadi pengingat dikala goyah dan pendengar terbaik dimasa ini. Stay for me , terimakasih Fadel Ferza Pratama.

"Skripsi hanyalah bagian kecil dari kisah hidupmu. Ibarat bersepeda, kamu sedang melewati jalan yang menanjak. Nanti setelah berhasil melewatinya, kamu akan menemukan jalan lurus dengan pemandangan indah di depan-kirinya".

Skripsi ini kupersembahkan kepada kalian semua, ucapan terimakasih ini akan terus mengalir.

By

Mella Oktaviani

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mella Oktaviani
NIM : 1300685
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Padang, 31 Juli 2017

Saya yang menyatakan,



MellaOktaviani

1300685/2013

ABSTRAK

Mella Oktaviani. 2017. Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa jarang ditemui kegiatan atau strategi yang dapat mengembangkan kemampuan mengingat anak. Guru hanya memberi informasi kepada anak tanpa membantu anak untuk mengingat informasi tersebut lebih lama. Permainan yang digunakan guru juga masih belum membantu untuk mengembangkan kemampuan mengingat anak dan sedikit sekali waktu yang dipakai untuk mengembangkan strategi mengingat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas *memory game* dalam mengasah kemampuan mengingat di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasi experimental*. Populasi penelitian adalah murid Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang, berjumlah 92 orang anak dan teknik pengambilan sampelnya *cluster sampling*, yaitu kelompok B5 dan kelompok B3 masing-masingnya berjumlah 12 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 4 butir item pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 89,06 dan SD sebesar 7,27 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 77,08 dan SD sebesar 6,90. Pada pengujian tes hipotesis diperoleh thitung sebesar (3,966) dan ttabel sebesar (2,07387) pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dan $df = 22$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *memory game* efektif terhadap kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang tahun ajaran 2016/2017.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena limpahan nikmat, rahmat, dan hidayah serta ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang”. Selanjutnya shalawat beserta salam semoga disampaikan-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan dalam sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M, Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, kemudahan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rivda Yetti, M. Pd, selaku penguji I yang telah memberikan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki skripsi ini.
4. Bapak Syahrul Ismet, S.Ag, M. Pd, selaku penguji II sekaligus merangkap sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku penguji III sekaligus merangkap sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak

Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Dosen dan staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan motivasi, kemudahan serta semangat pada peneliti.
7. Terima kasih untuk Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang begitu banyak memberikan doa, kasih sayang dan dukungan moril serta materil yang tidak ternilai harganya untuk keberhasilan peneliti.
8. Terima kasih untuk Ibu Fartimah S.Pd selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
9. Terima kasih untuk Guru-guru Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI yang telah mengizinkan dan membantu dalam mengambil data untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2013 atas kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Juli 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	8
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
b. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	13
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Konsep Bermain Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Bermain	15
b. Tujuan Bermain.....	17
c. Manfaat Bermain.....	18
d. Prinsip Bermain Anak Usia Dini	20
4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	21
a. Perkembangan Kognitif	21
b. Manfaat Perkembangan Kognitif	23
c. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	24
d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	

Anak	25
5. Kemampuan Mengingat Anak Usia Dini.....	26
a. Pengertian Mengingat	26
b. Proses Mengingat Anak	27
c. Upaya Merangsang Kemampuan Mengingat Anak.....	29
6. <i>Memory Game</i>	30
a. Pengertian <i>Memory Game</i>	30
b. Alat <i>Memory Game</i>	32
c. Bahan <i>Memory Game</i>	32
d. Langkah Kegiatan <i>Memory Game</i>	33
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Konseptual.....	36
D. Hipotesis	37
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
C. Instrumentasi dan Pengembangan	41
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	57
B. Analisis Data.....	74
C. Pembahasan.....	84
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	37
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Rancangan Penelitian	40
Tabel 2.	Jumlah Anak di TK Adhyaksa XXVI Padang	42
Tabel 3.	Sampel Penelitian.....	43
Tabel 4.	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengingat Anak.....	45
Tabel 5.	Instrumen Pernyataan	47
Tabel 6.	Rubrik untuk Item Pernyataan.....	48
Tabel 7.	Kriteria Penilaian Kemampuan Mengingat Anak	51
Tabel 8.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	58
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Eksperimen (B5) Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang	61
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Kontrol (B3) Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.....	64
Tabel 11.	Rekapitulasi hasil <i>Pre-test</i>	67
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengingat Kelas Eksperimen (B5)	70
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengingat Kelas Kontrol (B3)	73
Tabel 14.	Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i>	75
Tabel 15.	Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	78
Tabel 16.	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	79
Tabel 17.	Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
Tabel 18.	Hasil Perhitungan <i>pre-test</i> Pengujian dengan <i>t-test</i>	81
Tabel 19.	Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	82
Tabel 20.	Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 21.	Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
Tabel 22.	Hasil Perhitungan <i>post-test</i> dengan <i>t-test</i>	85
Tabel 23.	Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.	Data nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen	63
Grafik 2.	Data nilai <i>pre-test</i> kelas kontrol	65
Grafik 3.	Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> kemampuan mengingat anak kelas eksperimen dan kelas kontrol	68
Grafik 4.	Data nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen	71
Grafik 5.	Data nilai <i>post-test</i> kelas kontrol.....	74
Grafik 6.	Data perbandingan hasil <i>post-test</i> kemampuan mengingat anak kelas eksperimen dan kelas kontrol	77
Grafik 7.	Data perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kemampuan mengingat anak kelas eksperimen dan kelas kontrol	87

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan <i>memory Game</i>	33
Gambar 2.	<i>Memory game</i> siap dimainkan.....	34
Gambar 3.	Guru menjelaskan tema dan sub tema dalam <i>memory game</i>	155
Gambar 4.	Guru menjelaskan alat dan bahan yang digunakan serta cara melakukan kegiatan <i>memory game</i>	155
Gambar 5.	Guru memberikan kesempatan kepada anak mencobakan sendiri kegiatan <i>memory game</i>	156
Gambar 6.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	156
Gambar 7.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	157
Gambar 8.	Anak berusaha menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan tutup botol sesuai dengan posisi gambar yang diingatnya.....	157
Gambar 9.	Peneliti mengenalkan tema pembelajaran kepada anak	189
Gambar 10.	Peneliti menjelaskan dan mencontohkan kegiatan <i>memory game</i>	189
Gambar 11.	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak mencobakan sendiri melakukan kegiatan <i>memory game</i> dengan tutup botol.....	190
Gambar 12.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	190
Gambar 13.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	191
Gambar 14.	Anak berusaha menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan tutup botol sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.	191
Gambar 15.	Peneliti menjelaskan dan mencontohkan kegiatan <i>memory game</i>	192
Gambar 16.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	192
Gambar 17.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	193
Gambar 18.	Peneliti membimbing anak menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan tutup botol sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.	193
Gambar 19.	Peneliti mengenalkan tema pembelajaran kepada anak.....	194
Gambar 20.	Peneliti mengajak anak bernyanyi “kereta api” sesuai tema	194

Gambar 21.	Peneliti menjelaskan cara pelaksanaan <i>memory game</i> pada anak	195
Gambar 22.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada	195
Gambar 23.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	196
Gambar 24.	Anak berusaha menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan tutup botol sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.	196
Gambar 25.	Guru menjelaskan tema dan sub tema yang akan digunakan dalam kartu bergambar.....	197
Gambar 26.	Guru menjelaskan cara pelaksanaan kartu bergambar kepada anak	197
Gambar 27.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	198
Gambar 28.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	198
Gambar 29.	Anak berusaha menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan kartu sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.....	199
Gambar 30.	Guru menjelaskan cara pelaksanaan kartu bergambar kepada anak	199
Gambar 31.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	200
Gambar 32.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dua gambar yang kembar tersebut.....	200
Gambar 33.	Guru membimbing anak menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan kartu sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.....	201
Gambar 34.	Guru menjelaskan cara pelaksanaan kartu bergambar kepada anak	201
Gambar 35.	Anak memperhatikan dan mengenal gambar yang ada.....	202
Gambar 36.	Anak memilih dua gambar yang kembar dan menunjukkan posisi dari dua gambar yang kembar tersebut	202
Gambar 37.	Anak berusaha menemukan dua gambar yang kembar yang ada dipergunakan dengan cara membolak balikkan kartu sesuai dengan posisi dari dua gambar yang diingatnya.....	203

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1.	RPPH Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 2.	RPPH Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 3.	Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengingat Anak.....	137
Lampiran 4.	Instrumen Pernyataan.....	139
Lampiran 5.	Rubrik untuk Item Pernyataan.....	140
Lampiran 6.	Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item.....	142
Lampiran 7.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1.....	143
Lampiran 8.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2.....	145
Lampiran 9.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3.....	147
Lampiran 10.	Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4.....	149
Lampiran 11.	Hasil Analisis Instrumen Kemampuan Mengingat Anak	151
Lampiran 12.	Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas	152
Lampiran 13.	Perhitungan Mencari Reliabilitas dengan Rumus Alpha	153
Lampiran 14.	Dokumentasi Validitas Kelas B1 TK Bhayangkari III... ..	155
Lampiran 15.	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B5).....	158
Lampiran 16.	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (B3).....	159
Lampiran 17.	Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar.....	160
Lampiran 18.	Perhitungan Kelas, Interval Kelas, Means dan Varians Skor Kemampuan Mengingat Anak Kelas Eksperimen (B5).....	161
Lampiran 19.	Perhitungan Kelas, Interval Kelas, Meas dan Varians Skor Kemampuan Mengingat Anak Kelas Kontrol (B3).....	163
Lampiran 20.	Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (B5)	165
Lampiran 21.	Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (B3).....	166
Lampiran 22.	Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> (Uji Barlet).....	167
Lampiran 23.	Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-test</i>	169
Lampiran 24.	Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (B5)	171
Lampiran 25.	Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (B3).....	172
Lampiran 26.	Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Urutan Nilai Terkecil sampai Nilai Terbesar	173
Lampiran 27.	Perhitungan banyak Kelas, Interval Kelas, Mean dan Varians Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Eksperimen (B5)	174
Lampiran 28.	Perhitungan banyak Kelas, Interval Kelas, Mean dan Varians	

	Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Mengingat Anak Kelas Kontrol (B3).....	176
Lampiran 29.	Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (B3)	178
Lampiran 30.	Persiapan Uji Normalitas dari Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (B5)	179
Lampiran 31.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i>	180
Lampiran 32.	Uji Hipotesis Nilai <i>Post-test</i>	182
Lampiran 33.	Tabel Harga Kritik dari <i>r Product Moment</i>	184
Lampiran 34.	Tabel Nilai <i>z</i>	185
Lampiran 35.	Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	186
Lampiran 36	Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	187
Lampiran 37.	Tabel Nilai <i>t</i> (untuk uji dua ekor)	188
Lampiran 38	Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen dan Kontrol	189
	Surat izin validasi dan data skripsi	
	Surat keterangan telah melakukan validasi	
	Surat izin penelitian di TK adhyaksa XXVI Padang	
	Surat keterangan telah melakukan penelitian	
	Daftar riwayat hidup	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 dan Bab II Pasal 3 menegaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam membentuk manusia Indonesia yang bermartabat, beriman, cerdas, kreatif serta sehat jasmani dan rohani, dibutuhkan pendidikan yang benar-benar berkualitas. Pendidikan itu diharapkan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan, tidak hanya dari segi intelektual saja. Karena, selama ini pendidikan di Indonesia hanya mampu mencetak generasi yang berintelektual tinggi, namun belum tentu bisa berkembang sesuai dengan dimensi perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Sebagaimana

dijelaskan dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 Nomor 14 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal melalui kegiatan pengembangan kemampuan yang menyeluruh dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan aspek perkembangan. Pada usia ini, anak berada dalam masa usia emas (*Golden Age*) yang merupakan “masa peka” dan hanya datang sekali dalam kehidupan manusia.

Perkembangan anak merupakan sesuatu yang kompleks. Artinya ada banyak faktor yang mempengaruhi dan saling berhubungan dalam proses perkembangan anak. Baik unsur bawaan maupun unsur pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Yang keduanya (unsur bawaan dan lingkungan) memiliki pengaruh tertentu terhadap proses tumbuh kembang anak.

Pendidik dan orang tua diharapkan mempunyai pemahaman konseptual tentang perkembangan cara belajar anak. Pemahaman konseptual ini meliputi gambaran tentang siapa anak TK dan bagaimana mereka berkembang, yang

mencakup tentang karakteristik perkembangan anak usia TK dalam berbagai aspek fisik, biologis, kognitif, bahasa, dan psikososial.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru di Taman Kanak-Kanak adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar dalam kurikulum TK yang memegang peranan strategis dalam upaya belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantuk anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan mengingat merupakan bagian dari aspek kognitif. Dalam setiap aktivitasnya, daya ingat adalah salah satu faktor dari kerja otak yang paling berpengaruh dalam meningkatkan potensi yang dimiliki seseorang. Kecerdasan dan daya ingat anak sudah dapat diciptakan dengan mudah sejak ia masih dalam kandungan. Demikian juga saat anak memasuki fase balita dan prasekolah, kecerdasan dan daya ingatnya dapat dioptimalkan.

Pada dasarnya kemampuan mengingat menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak. Tidak hanya dalam tujuan pendidikan tetapi juga bermanfaat untuk kelangsungan hidup anak di lingkungannya. Dalam ilmu perkembangan otak, salah satu ciri orang yang mempunyai tingkat kecerdasan baik adalah ia yang memiliki daya ingat kuat sehingga dapat merekam, mengingat bahkan mengaktualisasikan informasi yang diterimanya. Orang yang memiliki daya ingat

kuat akan lebih kreatif dalam menghadapi berbagai persoalan dan lebih leluasa memandang kehidupan. Sebab, dalam otaknya tersimpan beragam informasi berharga yang dapat dipraktikkan kapan pun dan di mana pun.

Orang tua dan pendidik di Taman Kanak-kanak harus mampu menguasai berbagai strategi pembelajaran dan memberikan rangsangan serta latihan-latihan berharga agar anak memiliki daya ingat yang kuat. Pada usia 5-6 tahun, daya ingat anak biasanya sangat besar. Namun anak masih belum memiliki strategi bagaimana menyimpan atau melekatkan informasi yang diterima supaya mudah diingat kembali. Dengan demikian, informasi yang masuk cepat hilang. Anak belum paham sepenuhnya bahwa supaya tetap ingat, sesuatu harus diulang-ulang secara terus menerus. Metode dan media yang menarik sangatlah diperlukan untuk kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-kanak. Semakin kaya seorang guru dengan berbagai metode, media serta permainan, maka semakin efektif materi dan proses pembelajaran yang dilaksanakan

Memory game merupakan salah satu permainan yang bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengingat pada anak dan menarik perhatian anak. Pada pelaksanaan pembelajaran ini melibatkan anak secara langsung, jadi anak yang melakukan kegiatan bermain tersebut sesuai dengan instruksi yang diberikan guru. Permainan ini menuntut anak untuk fokus pada koordinasi visualnya dalam memperhatikan gambar dan melatih kemampuan otak anak dalam melihat detail kemudian mengingat posisi gambar kembar yang disusun secara acak tersebut. Permainan ini menggunakan tutup botol dengan cara menempelkan gambar objek

pada bagian atas tutup botol sesuai tema contohnya : tema binatang. Maka gambar yang ditempelkan yaitu gambar berbagai macam binatang pada setiap tutup botol yang sudah disediakan. Kemudian, balik tutup dengan bagian bergambar ada di posisi bawah, lalu susun secara acak tutup botol tersebut. *Memory Game* pun siap dimainkan, yakni dengan cara membuka dan menutup tutup botol sambil mengingat gambar hingga dijumpai gambar yang kembar. Dengan bermain memori ini, melatih otak anak untuk memanggil kembali “arsip” ingatannya dengan cepat. Karena hanya dalam waktu beberapa detik, anak harus mengingat letak dan gambar kembar yang dicarinya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang, peneliti menemukan bahwa kemampuan mengingat anak belum berkembang. Peneliti masih menemukan kurangnya daya ingat anak dalam belajar sehingga informasi yang disimpan anak tidak bertahan lama. Untuk mengembangkan kemampuan mengingat anak, guru menggunakan permainan yang belum membantu sehingga kemampuan daya ingat anak belum berkembang dengan permainan tersebut. Media yang digunakan guru untuk menstimulasi kemampuan mengingat anak kurang menarik dengan menggunakan benda yang ada disekitar anak saja.

Berdasarkan teori dan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan beberapa permasalahan antara lain:

1. Kurang berkembangnya kemampuan mengingat anak.
2. Kurangnya daya ingat anak sehingga informasi yang disimpan tidak bertahan lama.
3. Permainan yang digunakan guru belum membantu untuk mengembangkan kemampuan mengingat anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kurang efektifitasnya permainan yang dilakukan untuk kemampuan mengingat pada anak Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dirumuskan masalah yaitu “Seberapa efektif *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat pada Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang?”

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini adalah kegiatan memory game berdampak signifikan terhadap kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas penggunaan *Memory Game* terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait seperti:

1. Bagi Anak

Untuk membantu anak mengasah kemampuan mengingatnya dengan media yang menarik dan tidak membosankan.

2. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan pemahaman guru dalam menstimulasi kemampuan mengingat anak.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mengasah kemampuan mengingat anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan referensi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Berbagai pandangan orang tentang anak usia dini cenderung berubah dari waktu ke waktu, serta berbeda dengan yang lain. Suryana (2013: 25) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan.”

Anak usia dini merupakan sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Selanjutnya menurut Yulsofriend (2013:3) anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian

seorang anak. Usia dini sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi”.

Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak berbeda-beda. Menurut Fadlillah (2012:19) anak usia dini adalah anak yang berkisar antara 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi lingkungannya memberi kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan anak selanjutnya.

Sejalan dengan itu, Mulyasa (2012: 16) menyatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai pedoman perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.“

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak adalah anak yang berada dalam rentang usia 0 – 6 tahun yang harus distimulus untuk mencapai aspek-aspek yang harus berkembang pada anak

dimana mereka merupakan individu unik berbeda satu dengan yang lainnya sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologi anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas 8 tahun.

Karakteristik anak usia dini menurut Suryana (2013:31-33) yaitu :

“1) Anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal menarik dan menakutkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3) anak bersifat unik, keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain; 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain”.

Menurut Sujiono (2009:25) anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Senang bertanya tentang apa saja yang dilihat; 2) Sering membangkang, menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur, tidak menurut, bahkan seringkali marah tanpa alasan yang jelas;

3) Senang bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah; 4) Senang menjelajah (bereksplorasi); 5) Anak sebagai peniru ulung, pada rentang usia ini proses peniruan terhadap segala sesuatu yang ada disekitar semakin meningkat; 6) Senang berkhayal”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak merupakan sosok individu yang unik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, eksploratif, mengekspresikan prilakunya, secara spontan dan lain-lain. Mengenal karakteristik anak untuk kepentingan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik anak akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara aktif.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan penting bagi setiap orang termasuk anak usia dini. Pendidikan bagi anak usia dini berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Yamin dan Sanan (2013:1) pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Menurut Suyadi (2014: 22) menyatakan:

“Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk anak yang berada pada usia 0-6 tahun, bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak agar kemampuan anak dapat terstimulasi secara maksimal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai cermin suatu tatanan masyarakat, tetapi juga ada pandangan yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung kepada pendidikan anak usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan anak usia dini baik, maka proses pendidikan pada usia remaja, usia dewasa akan baik pula.

Menurut Yulsyofriend (2013: 2) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah:

“Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar dengan usaha pembinaan dan pemberian rangsangan pada anak semenjak lahir sampai usia enam tahun dalam rangka membantu

pertumbuhan dan pengembangan fisik, kecerdasan, kecerdasan spiritual, kecerdasan sosial emosional dan lain-lain sehingga semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang seperti yang diharapkan.

b. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Latif dkk (2013: 80-81) berpendapat bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini terdiri dari:

“1) pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak; 2) dunia anak adalah dunia bermain; 3) kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematis kerja; 4) kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan kehidupan anak; 5) pendidikan dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak; 6) dalam kegiatan bermain anak akan belajar lebih banyak bila mendapat pijakan dari guru.”

Froebel dalam Suryana (2013: 66) berpendapat bahwa ada 3 prinsip yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak: 1) *The Gifts*, adalah sejumlah benda yang dapat diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara-cara tertentu; 2) *The occupation*, adalah serangkaian kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi artistik; 3) *The mothers Play*, adalah lagu-lagu dan permainan atau *games* yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial dan pengalaman anak terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan anak, beorientasi pada prinsip perkembangan dan anak , belajar seraya bermain dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman terhadap lingkungan sekitar.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar anak menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab.

Solehuddin dalam Suyadi dan Ulfah (2013: 19) menyatakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, intelektual (kognitif), sosial, emosi, dan fisik motorik.

Sementara menurut Sujiono (2009: 42) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Menurut Yulsyofriend (2013:3) menjelaskan:

“Pendidikan pada usia dini memiliki tujuan untuk melakukan perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menm ciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, dengan cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak”.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pemahaman pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dan menstimulus segenap potensi yang dimilikinya sehingga anak memiliki keterampilan hidup dan kesiapan untuk pendidikan selanjutnya.

3. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungan dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna untuk memahami diri sendiri.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang beraktivitas.

Bermain bagi anak mutlak diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi, dalam suasana riang gembira. Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak.

Menurut Mulyasa (2012: 191), bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya.

Solehuddin dalam Suryana (2013: 139) menyatakan bahwa pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.

Menurut Triharso (2013:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Santrock dalam Suryana (2013: 138) mengartikan bermain (*Play*) merupakan setiap keinginan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Yamin dan Sabri (2013: 213-214) menyatakan:

“Ada 5 (lima) pengertian sehubungan dengan bermain yaitu: 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat instrinsik; 3) bersifat spontan dan sukarela; 4) melibatkan peran aktif anak; 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang alamiah dan dilakukan secara spontan dengan perasaan gembira sehingga menjadi rangsangan untuk pengembangan kognitif, motorik, emosi, kreatifitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya. Menurut Suryana (2013: 140) tujuan bermain pada dasarnya adalah memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan permainan yang kreatif, imajinatif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Selanjutnya menurut Andriana (2011: 96), tujuan bermain adalah:

“1) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan 2) mengembangkan kemampuan berbahasa 3) mengembangkan pengertian tentang berhitung, yaitu menambah dan mengurangi 4) merangsang daya imajinasi 5) menumbuhkan sportivitas 6) mengembangkan kepercayaan diri 7) mengembangkan kreativitas 8) mengembangkan

kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar 9) mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain”

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Bermain penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dengan bermain anak akan melatih otot-otot untuk mencapai keseimbangan dan keterampilan gerakan tertentu. Disamping itu, anak menikmati pengulangan dan bergerak untuk memperoleh kesenangan karena penuh semangat, penuh energi untuk berpetualang

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai tujuan yang besar bagi perkembangan anak dan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak.

c. Manfaat Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi. Dari generasi kegenerasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga usia prasekolah adalah usia bermain.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Mayke (2001: 38-49) menyatakan bermacam-macam manfaat bermain yaitu:

“1) aspek perkembangan fisik; 2) aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar; 3) aspek perkembangan sosial; 4) aspek perkembangan emosi dan kepribadian; 5) aspek perkembangan kognisi; 6) mengasah ketajaman penginderaan; 7) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari; 8) sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak; 9) bermain sebagai media terapi; dan 10) bermain sebagai media intervensi.”

Menurut Freeman dalam Ismail (2009: 27-29) menyebutkan bahwa beberapa psikolog dan sosiolog mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain yang diantaranya adalah sebagai berikut: 1) sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak; 2) sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa; 3) sebagai pelanjut citra kemanusiaan; 4) untuk membangun energi yang hilang; 5) untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya; 6) bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya; 7) memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Sejalan dengan itu, Zulkifli dalam Ismail (2009: 29-30) juga menyatakan manfaat bermain sebagai berikut: 1) sarana untuk membawa

anak ke alam bermasyarakat; 2) untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaanya; 4) dapat melatih menempa emosi; 5) untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan; 6) melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak karena dengan bermain anak dapat mempelajari dirinya sendiri dan memicu aspek perkembangannya. Selain itu juga dapat bermanfaat bagi anak untuk memperoleh banyak pengalaman dalam membina hubungan dengan orang lain,serta untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.

d. Prinsip-Prinsip Bermain Anak Usia Dini

Dari generasi kegenerasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga usia prasekolah adalah usia bermain.

Menurut Andriana (2011: 25), saat bermain perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Bermain juga cenderung lebih fleksibel karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin

dicapai. Anak juga bebas memilih apa yang disukainya. Jadi, prinsip bermain pada anak yaitu lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan dengan hasil akhir.

Menurut Ulfah dalam Olivia (2011: 55) menyatakan bahwa :

“Prinsip bermain pada anak yaitu aktivitas bermain dapat menyenangkan bagi anak dan setiap aktivitas bermain anak harus bersifat fleksibel yang artinya anak memiliki kesempatan untuk memberikan beragam solusi atas tantangan yang diberikan. Bermain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk berkolaborasi, menciptakan sesuatu dan menjadi dirinya sendiri. Dalam aktivitas bermain, tantangan dapat ditambah atau dikurangi dalam aktivitas bermain sesuai kemampuan anak”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip bermain pada anak usia dini yaitu anak diberikan kebebasan dan mampu mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Yang terpenting, aktivitas bermain yang mencipta menyenangkan bagi anak.

4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual dan kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedang intelegensi lebih bersifat aktif. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Susanto (2011: 48) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

Dariyo (2010: 14) meyakini bahwa aspek kognitif sebagai salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar dalam kurikulum TK memegang peranan strategis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif perolehan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta kemampuan untuk memilah-milah, menunjukkan, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Husdarta (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, mengkaitkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat dilihat saat seseorang mengeluarkan ide-ide kreatif pada suatu kegiatan atau aktivitas kapan dan dimanapun dia berada.

b. Manfaat Perkembangan Kognitif

Lally dalam Suyanto (2005: 42) mengemukakan bahwa manfaat pengembangan kognitif adalah agar anak memperoleh kesempatan mengembangkan semua potensi yang ada, menemukan dirinya sendiri yaitu kekuatan, kelemahan, kemampuan dan minatnya bahkan kebutuhannya sendiri.

Piaget dalam Susanto (2011: 48) manfaat perkembangan kognitif adalah :

- a) Agar anak mampu mengembangkan daya persepinya dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
- b) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialami

- c) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar disekitarnya.
- e) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah secara (percobaan).
- f) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga anak akan menjadi individu yang menolong dirinya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif sangat bermanfaat bagi anak agar mampu menjadi pribadi yang matang dan berkembang sesuai potensi dirinya dan dapat memahami berbagai hal serta memecahkan masalah.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Djoehaeni (2012: 4) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak bisa berkembang apabila dilakukan melalui kegiatan bermain dengan tujuan

agar anak mampu dalam memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, dan sebagainya. Ramli (2005: 52) menyatakan bahwa proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan yang dihadapi dalam hidupnya, baik dari persoalan yang kecil maupun yang besar sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sedangkan Patmonodewo (2003: 20) menyatakan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) menyatakan bahwa makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel

sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Susanto (2011: 59-60) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: 1) faktor hereditas; 2) faktor lingkungan; 3) faktor kematangan; 4) faktor pembentukan; 5) faktor minat dan bakat; 6) faktor kebebasan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak Taman Kanak-kanak, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

5. Kemampuan Mengingat Anak Usia Dini

a. Pengertian Mengingat

Pada dasarnya, kemampuan mengingat merupakan potensi yang dimiliki oleh hampir semua anak sejak mereka diciptakan dan salah satu

faktor penting dalam kehidupan anak. Akan tetapi, daya ingat dari masing-masing anak berbeda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh kapasitas memori otak setiap anak. Seringkali daya ingat pada anak dijadikan tolak ukur kecerdasan, selain daya nalar dan konsentrasi. Kemampuan daya ingat pada anak dapat dioptimalkan dengan melakukan stimulasi-stimulasi yang tepat.

Menurut Paramitasari (2011:18) kemampuan mengingat merupakan kemampuan dari kerja otak yang paling berpengaruh dalam meningkatkan potensi yang dimiliki seseorang.

Sedangkan menurut Olivia (2011: 13) kemampuan mengingat merupakan kemampuan untuk menyimpan lalu memanggil kembali informasi dan dapat sangat dibantu oleh tips sederhana yang dipelajari pada usia dini.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengingat pada anak merupakan potensi yang dimiliki anak dan berpengaruh dalam kesuksesan anak di masa depan. Daya ingat anak akan kuat jika bank memori anak telah distimulasi sejak dini.

b. Proses Mengingat Anak

Daya ingat pada anak bisa didapat dari pengalaman dan pengajaran. Daya ingat yang diperoleh dari pengalaman erat kaitannya dengan perkembangan motorik maupun tugas-tugas perkembangan. Dengan seiring

perkembangan kemampuan tersebut, anak mendapatkan pengalaman yang akan diingat atau dilupakannya.

Menurut Ruben (2009:24) proses kerja memori menunjukkan bahwa ingatan didalam memori membutuhkan kerja hampir seluruh bagian otak. Proses mengingat hanya bisa bekerja ketika kondisi kesadaran orang yang bersangkutan dalam keadaan baik dan adanya peran sel-sel saraf. Tahap tahap dalam proses mengingat yaitu registrasi, perekaman dan mengenali memori.

Sedangkan menurut Rusydie (2012: 26) ada tiga tahapan yang akan dilalui oleh setiap anak untuk mengingat sesuatu yaitu a) Pembelajaran merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan informasi dari lingkungan di sekitarnya secara sadar meliputi kegiatan mendengar, melihat, merasakan dan sebagainya; b) Penyimpanan, ketika anak menerima informasi maka informasi itu hanya disimpan dalam memori jangka pendek sehingga anak hanya bisa mengingat informasi yang di terima dalam waktu singkat. Agar anak dapat mengingat informasi dalam waktu lama, maka harus diingatkan secara berulang-ulang; c) Mengingat kembali, disini orang tua berperan penting dalam membantu anak untuk mengingat kembali informasi yang telah diterima dan disimpan dalam memori jangka panjang dan memberikan suasana yang kondusif bagi anak supaya ia lebih mudah mengingat segala hal yang telah dipelajari.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa proses mengingat anak dimulai dari ia menemukan sesuatu yang baru kemudian disimpan dan memanggil kembali informasi yang telah disimpan. Peran orang tua sangat penting untuk melatih daya ingat anak untuk meningkatkan potensi otak anak.

c. Upaya Merangsang Kemampuan Mengingat Pada Anak

Setiap anak memiliki banyak waktu untuk berkumpul bersama orang tua atau keluarga sehingga orang tua mempunyai kesempatan yang luas untuk memberikan rangsangan-rangsangan guna memacu kinerja otaknya.

Menurut Olivia (2011: 53) beberapa strategi alternatif untuk mengingat anak usia 5-6 tahun yaitu a) Pembiasaan dan tetapkan jadwal rutin anak supaya anak terlatih mengingat jadwal hariannya; b) Stimulasi dengan pertanyaan terbuka yang bervariasi; c) Libatkan gerak dan lagu; d) Tunjukkan dan beri warna ; e) Mencocokkan benda; f) Bermain puzzle sederhana.

Menurut Rusydie (2012; 35) ada dua teori penting untuk melatih kemampuan mengingat anak yaitu a) Teori LUPA ini merupakan singkatan dari beberapa aktivitas yang harus dilakukan oleh orang tua terhadap anak seperti latihan, ulangi, perhatian dan asosiasi; b) Teori KISS ini singkatan dari *Keep It Super Simple* maksudnya agar anak dapat mengingat sesuatu dengan

simpel yaitu dengan bercerita, tidak mengubah sesuatu yang sudah dihafalkan oleh anak dan tidak menambah objek lain.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa orang tua harus berperan aktif dalam mengarahkan, membimbing dan menstimulasi anak agar ia memiliki tingkat kecerdasan yang lebih baik. Orang tua harus mampu menjaga memori otak anak supaya ia mengingat berbagai informasi yang diterima dengan baik. Dalam rangka mewujudkan semua itu, orang tua perlu memberi makanan yang bergizi dan seimbang.

6. *Memory Game* Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian *Memory Game* (Permainan Ingatan)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:897), memori adalah ingatan. Menurut Santrock (2007: 284), ingatan merupakan penyimpanan informasi dari waktu ke waktu. Ingatan tertanam dalam kontinuitas. Tanpa ingatan, kita tidak akan dapat menghubungkan apa yang terjadi kemarin dengan apa yang sedang terjadi dalam hidup saat ini.

Menurut Ornstein dalam Santrock (2007:285), psikolog pendidikan menekankan bahwa penting untuk melihat ingatan tidak dalam hal bagaimana anak-anak menambahkan sesuatu ke ingatan mereka, melainkan bagaimana mereka aktif membangun ingatan mereka. Pertumbuhan pengetahuan menjadi sumber utama perkembangan memori mereka.

Memori anak-anak meningkat pesat setelah melewati masa bayi. Kadangkala, memori jangka panjang dari anak prasekolah tampak tidak menentu, anak seringkali dapat memahami sebuah konsep atau benda dengan jelas tetapi tak lama kemudian mereka lupa akan hal yang sudah mereka pahami sebelumnya. Sebuah alasan mengapa anak kurang dapat mengingat dengan baik dibandingkan orang dewasa adalah karena dalam banyak bidang, mereka masih kurang terampil dibanding orang dewasa.

Sistem penyimpanan memori anak seperti komputer, menyimpan informasi yang saling berhubungan dengan informasi lainnya. Anak belajar dari hal-hal yang sederhana. Menurut Adam (2006: 3) informasi penting akan selalu disimpan anak di memori jangka pendek, berkisar 10-20 detik. Dengan pemahaman akan cara mengingat sesuatu, anak akan dapat mengingat kembali informasi tertentu dengan sempurna. Dua cara yang berbeda untuk membantu mengingat adalah berlatih dan mengelompokkan, keduanya merupakan cara yang sangat penting. Pertumbuhan pengetahuan menjadi sumber utama perkembangan memori mereka.

Itulah sebabnya penyusunan dan pengulangan informasi sangat penting jika orang tua ingin anak mudah mengingat informasi. Jika anak melihat, mendengarkan, merasakan (menyentuh) dan melakukan suatu kegiatan dengan berulang, maka mereka akan mengingatnya sekitar 90%.

Menurut Tanumiharjo (2016: 42) *memory game* merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengasah perkembangan kognitif mencakup perkembangan anak untuk menganalisa, evaluasi, mengingat, memecahkan masalah serta meningkatkan daya konsentrasi anak. Selain itu, kegiatan ini dapat menambah perbendaharaan kata pada anak serta mengembangkan keterampilan tangan saat anak membalik tutup botol.

Menurut Olivia (2011: 83) bermain memori dapat melatih otak anak untuk memanggil kembali “arsip” ingatannya dengan cepat karena hanya dalam beberapa detik anak harus mengingat letak gambar kembar yang dicarinya.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *memory game* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk mengasah daya ingat anak dan merangsang konsentrasi anak.

b. Alat *Memory Game*

Adapun alat yang dibutuhkan untuk kegiatan *Memory Game* adalah:

- 1) Selotip
- 2) Doubletip
- 3) Gunting

c. Bahan *Memory Game*

- 1) Beberapa tutup botol bekas air mineral/ susu/ jus.

2) Template gambar beberapa objek



Gambar 1. Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan *Memory Game*

d. Langkah Kegiatan *Memory Game*

- Persiapan

Yang perlu dipersiapkan adalah:

- Bahan dan peralatan *Memory Game*.
- Cuci bersih tutup botol plastik lalu keringkan
- Gunting template gambar objek (gambar sesuai dengan tema)
- Beri doubletip diatas tutup botol
- Tempelkan gambar pada bagian atas tutup botol.
- Setelah selesai ditempel, diatas gambar diberi selotip supaya tidak mudah basah dan rusak saat dipegang anak-anak.



Gambar 2 : *Memory Game* siap dimainkan

- Pelaksanaan
 - (a) Sebelum memulai, siapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan *Memory Game*, lalu berikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan jelaskan juga satu persatu bahan dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan *Memory Game*
 - (b) Balik tutup bagian bergambar ada diposisi bawah, lalu susun secara acak tutup botol tersebut.
 - (c) Anak diminta untuk membuka dan menutup tutup botol hingga dijumpai gambar yang kembar.

B. Penelitian yang Relevan

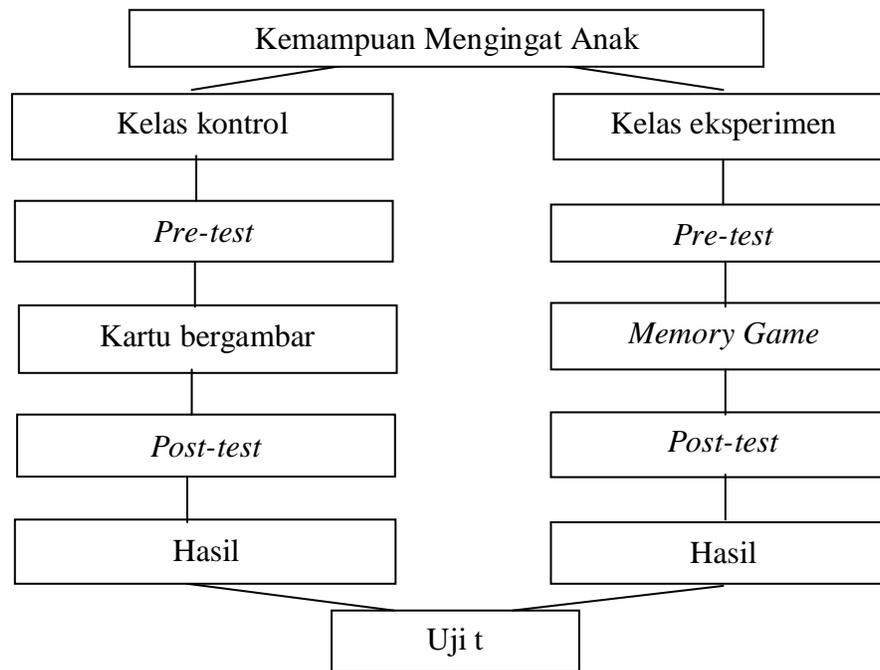
1. Shinta Miranda (2013) “Efektivitas Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru”. Penelitian yang peneliti lakukan dalam kelas eksperimen adalah kemampuan mengingat anak melalui media gambar berseri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan mengingat anak untuk menarik kesimpulan dari gambar dan merekamnya dalam memori. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, karena sama-sama mengembangkan kemampuan mengingat anak, tetapi dengan kegiatan yang berbeda.
2. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Dian Safitri (2012) dengan penelitian kuantitatif metode quasi eksperimen yang berjudul “Efektivitas Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengingat Anak Di Taman Kanak-kanak Budi Luhur Padang”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan mengingat anak dengan kegiatan yang menarik. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, karena sama-sama mengembangkan kemampuan mengingat anak, tetapi dengan kegiatan yang berbeda.

Kedua penelitian di atas dapat menjadi acuan dan masukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas *Memory Game* Terhadap Kemampuan Mengingat Anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang”.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini merupakan individu yang unik sesuai dengan tahap usianya. Pendidikan di masa usia dini menjadi sangat penting karena seluruh kemampuan, potensi, kecerdasan dan perilaku anak berkembang pada masa ini. Pengembangan kemampuan mengingat anak dikembangkan melalui bermain. Untuk itu peneliti merasa menambahkan kemampuan mengingat anak sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberikan perlakuan melakukan *Memory Game* sedangkan kelompok kontrol dengan melakukan permainan *kartu bergambar*. Selanjutnya diberikan *Post-Test* (test akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *Post-test* (test akhir) dianalisis dengan Uji-t.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori serta uraian singkat di atas kerangka konseptual dalam penelitian ini digunakan sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Dalam suatu penulisan terdapat hipotesis, menurut Sugiyono (2012: 96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Dalam penulisan ini penulis merumuskan hipotesis:

1. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat efektivitas yang signifikan dalam permainan *Memory Game* terhadap kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang.

2. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat efektivitas yang signifikan dalam permainan *Memory Game* terhadap kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Adhyaksa XXVI Padang, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan mengingat anak dikelas eksperimen (B5) yang dilakukan dengan kegiatan *Memory Game* lebih tinggi dibandingkan dengan anak kelas kontrol (B3) dengan kartu bergambar yaitu (89,06) untuk kelas eksperimen dan (77,08) untuk kelas kontrol.

Pada uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,966 > 2,07387$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ dan $dk=22$ ini berarti **H_a diterima** dan **H₀ ditolak**, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan mengingat anak yang dilakukan dengan kegiatan *Memory Game* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan menggunakan kartu bergambar di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang. Dengan demikian *Memory Game* terbukti efektif dalam mengasah kemampuan mengingat pada anak karena terdapat keefektifan yang signifikan terhadap kemampuan mengingat anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak, diharapkan agar kemampuan mengingat anak dapat terasah dengan baik melalui kegiatan *Memory Game*.
2. Bagi Guru, dalam mengasah kemampuan mengingat anak hendaknya guru merancang kegiatan dan menggunakan media yang menarik dan bervariasi dan alat serta bahan yang aman untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan mengingat anak. Melalui aktivitas yang lebih menarik dan aman anak lebih tertarik untuk melakukan aktivitas/kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Memory Game*.
3. Bagi Kepala Sekolah, dalam mengasah ingatan anak hendaknya sekolah dapat memberikan arahan dan motivasi serta dorongan kepada guru untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran mengasah ingatan anak.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/*literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.