



MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAYA INGAT MELALUI PERMAINAN *MEMORY GAME* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Mustaqimah Assa'diyah*, Anjar Fitrianingtyas

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: mustaqimahassa@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun di salah satu TK Negeri yang Surakarta menggunakan permainan *memory game*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek usia 5-6 tahun. Data yang dikumpulkan ialah data kualitatif dan data kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penilaian tentang kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Teknik uji validitas dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dengan menggunakan analisis interaktif. Hasil dari penelitian menunjukkan permainan *memory game* digunakan dalam salah satu kegiatan dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan permainan *memory game* anak-anak mengalami kendala seperti kurang fokus terhadap pembelajaran yang mereka ikuti, anak mengalami kesulitan mengingat pembelajaran dan tidak mampu menjelaskan kembali apa yang telah dijelaskan sebelumnya. Upaya yang dilakukan ialah memaksimalkan penggunaan permainan *memory game* sebagai bagian dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *kemampuan daya ingat; anak usia 5-6 tahun; permainan memory game*

ABSTRACT

This research aims to improve the memory skills of 5-6 year old children in one of the public kindergartens in Surakarta using the memory game. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method with subjects aged 5-6 years. The data collected were qualitative and quantitative data, with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and assessments of the memory abilities of children aged 5-6 years. The validity test techniques used source triangulation and technique triangulation. Data analysis was performed using interactive analysis. The results of the study show that the memory game is used in one of the activities in learning. Before using the memory game, children experienced difficulties such as a lack of focus on the learning they were participating in, difficulty remembering the material, and an inability to explain what had been previously explained. The effort made is to maximize the use of the memory game as part of improving the memory skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *memory skills; 5-6-year-old children; memory game*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang akan dilalui oleh anak selama perkembangan dalam hidupnya. Pada aspek kognitif penting dikembangkan sejak dini karena membantu anak pada tahapan selanjutnya (Novianti, 2022). Perkembangan kognitif, fungsi berpikir otak anak dapat digunakan cepat dan tepat untuk memecahkan masalah. Pada perkembangan kognitif mencakup beberapa kemampuan individu seperti mengenali, memahami, serta memecahkan masalah dari beberapa kemampuan yang ada. Dalam perkembangan kognitif, mengembangkan daya berpikir anak bagaimana anak melihat lingkungan di sekitarnya baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga diketahui jika perkembangan kognitif sangat penting bagi anak. Piaget dalam Badi'ah (2021) perkembangan kognitif mempunyai empat aspek diantaranya kematangan, sebagai hasil perkembangan syaraf, pengalaman, sebagai hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya, interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya

dengan lingkungan sosial, dan keseimbangan dimana adanya kemampuan maupun sistem mengatur diri dalam organisme agar selalu mampu mempertahankan keseimbangan serta penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Wulandari (2022) menjelaskan kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yang mana individu memiliki kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa maupun kejadian. Selain itu kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang ditandai dengan individu dengan berbagai minat dan ide-ide. Sementara pendapat yang dikemukakan oleh Latif (2022) perkembangan kognitif yaitu perkembangan dari pikiran dimana berpikir dengan otak dan digunakan sebagai pemahaman, penalaran, serta pengetahuan. Pikiran anak mulai aktif dari lahir hingga sepanjang perkembangannya diantaranya seperti: belajar tentang seseorang, belajar tentang sesuatu, belajar tentang kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, dan menambah banyak pengalaman.

Sedangkan menurut Utami (2023) berpendapat bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran maupun menyelesaikan masalah. Selain itu lewat berkembangnya kemampuan kognitif akan mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas dan diharapkan dapat berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kemampuan kognitif, anak mempelajari keterampilan serta konsep baru, keterampilan dalam memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan keterampilan menggunakan daya ingatnya dalam menyelesaikan masalah sederhana. Daya ingat menurut Dharmawa (2015) merupakan kemampuan jiwa manusia untuk menyerap, menyimpan, dan memproduksi kesan, pemahaman, atau reaksi dikenal sebagai memori. Kapasitas memori kita secara signifikan mempengaruhi kemampuan kita untuk belajar (dalam arti luas). Prinsip daya ingat adalah aturan umum yang mempengaruhi cara kita belajar dan mengingat informasi. Prinsip-prinsip ini dapat membantu kita meningkatkan daya ingat dengan memahami cara kerja memori. Beberapa prinsip daya ingat yang paling penting adalah pengulangan, asosiasi, makna, tidur, dan emosi. Selain prinsip-prinsip ini, ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi daya ingat, seperti genetika, kesehatan, dan usia. Penting untuk menjaga kesehatan otak dengan makan makanan sehat, berolahraga secara teratur, dan mengelola stres.

Kemampuan daya ingat merupakan kemampuan penyimpanan maupun penerimaan sepanjang waktu untuk menyimpan kembali informasi dengan merangsang serta mengolah kembali informasi sesuai dengan daya tangkap seseorang. Menurut Panggabean (2023) menjelaskan bahwa daya ingat atau disebut juga dengan *memory* adalah salah satu karakter yang dimiliki oleh seseorang, baik dari pengalaman yang berguna, maupun pengalaman yang dilupakan, serta pengalaman yang akan datang. Ingatan sendiri meliputi *recall* (mengingat) dan *recognition* (mengenali).

Sedangkan menurut Dyramoti (2022) mengidentifikasikan *memory* atau daya ingat sebagai proses mental yang beroperasi dalam otak meliputi tahap menangkap, penyimpanan, dan pengambilan kembali informasi yang didapatkan. Hulu (2024) menyebutkan kemampuan yang dimiliki anak usia 5-6 tahun terhadap kemampuan daya ingat terlihat dari bagian memori dan perhatian. Dimana memori dan rentang perhatian meningkat. Anak-anak dapat mengikuti instruksi, tetap fokus untuk waktu yang lebih lama, dan mengingat lebih banyak informasi. Kemampuan ini sangat penting untuk belajar di sekolah dan berinteraksi dengan orang lain. Selain itu dengan adanya pengulangan membantu memperkuat koneksi saraf di otak melalui mekanisme seperti jangka panjang yang memungkinkan transfer informasi dari memori jangka pendek ke jangka panjang. pengulangan terjadi diawali dengan informasi masuk untuk pertama kali (misalnya, dalam waktu singkat setelah belajar), otak mulai membentuk koneksi saraf (sinapsis) melalui proses potensiasi sinaptik, yang memperkuat jalur saraf dan mencegah lupa cepat, seperti yang terjadi dalam sesi belajar

awal. Kemudian dilanjutkan informasi yang didapatkan kemudian diulang pada interval waktu yang meningkat (misalnya, setelah 1 hari, 3 hari, lalu 1 minggu), yang memicu otak untuk memperkuat memori ke jangka panjang dan diikuti oleh penyesuaian dimana memberikan umpan balik bagi otak untuk menyesuaikan kekuatan memori. Jika lupa, pengulangan diulangi, menciptakan siklus berkelanjutan hingga informasi menjadi otomatis. Menurut Mones (2020) menjelaskan mengenai indikator yang dicapai anak dalam kemampuan daya ingat antara lain: mampu mengingat kembali apa yang sudah dipelajari, mampu berkonsentrasi saat pembelajaran, mampu menangkap materi yang sudah di jelaskan, dan mampu menjelaskan kembali apa yang diberikan.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya disalah satu TK Negeri yang ada di kota Surakarta, serta melakukan wawancara dengan salah satu guru menunjukkan hasil. Pada perkembangan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang, hal ini ditunjukkan dari anak-anak usia 5-6 tahun yaitu sebanyak 21 anak, memiliki kemampuan daya ingat yang beragam dilihat dari pada saat pembelajaran dimulai beberapa anak belum sepenuhnya fokus pada pembelajaran hal ini disebabkan lingkungan kelas dimana anak yang fokus belajar terganggu oleh teman sebaya sehingga membuat anak tidak bisa fokus saat pembelajaran. Pada kemampuan mengingat peneliti menemukan beberapa anak mampu menjawab pertanyaan dari guru mengenai pembelajaran sebelumnya dan terlihat juga anak yang belum bisa menjawab sama sekali dan memilih diam. Di temukan juga saat anak diminta menjelaskan kembali hanya ada beberapa anak yang dapat menjelaskan kembali materi yang telah diberikan oleh guru dan sebagian anak asik bermain sendiri sehingga tidak memperhatikan sekitarnya.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Murdiati (2020) lewat penelitian ini, ditemukan masalah anak kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, selain itu juga kurangnya kreativitas guru dalam mencari/membuat gambar-gambar sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut guru menggunakan media gambar transportasi anak mampu mengenali berbagai macam-macam transportasi yang di sekitarnya dan lewat penggunaan gambar transportasi anak mampu mengingat transportasi tanpa bantuan guru, akan tetapi peneliti menemukan kekurangan dalam penggunaan media gambar transportasi ialah gambar yang digunakan menggunakan gambar transportasi dan jika digunakan berulang anak akan merasa bosan sehingga tidak terterik kembali, dan gambar yang tidak diberi detail hanya gambar saja akan membuat anak bingung karena anak hanya mengenali visualnya namun tidak belajar bagaimana menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Mashuri & Dewi (2017) masalah yang ditemukan adalah terdapat anak yang kurang dalam menguasai bacaan huruf hijaiyyah dan belum bisa menyebutkan huruf hijaiyyah yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga anak merasa bosan dan kurang termotivasi untuk menerapkan apa yang disampaikan sebelumnya. Dengan menggunakan media *flashcard*, anak akan diajak untuk menebak kartu gambar sambil bernyanyi, hasil dari penggunaan *flashcard* lewat bernyanyi dan menggunakan membantu meningkatkan kemampuan anak serta menunjukkan peningkatan dalam menguasai bacaan hijaiyyah namun beberapa anak juga masih kesulitan menguasai materi. Meskipun penggunaan *flashcard* memiliki kelebihan untuk menghafal cepat namun tidak membantu dalam pemahaman mendalam atau retensi jangka panjang. Pengguna hanya mengingat informasi untuk bukan memahaminya selain itu penggunaan *flashcard* berulang kegiatan akan menjadi monoton dan tidak menarik.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, peneliti memilih menggunakan media

konkret yang merujuk pada penggunaan permainan *memory game*. Menurut Supriyadi (2018) *memory game* merupakan permainan mencocokkan gambar dengan cara bermainnya yaitu mencari serta mencocokkan pasangan gambar yang sama dan gambar tersebut sudah diacak terlebih dahulu, jumlah gambar pada *memory game* bisa bervariasi dengan jumlah genap karena berpasangan. Selain itu peneliti menemukan perbedaan antara penggunaan dari permainan *flashcard* dan *memory game* diantaranya dari segi tujuan permainan. Jika permainan *flashcard* memiliki tujuan untuk menghafal informasi atau konsep melalui pengulangan sedangkan pada *memory game* memiliki tujuan untuk melatih memori jangka pendek dan konsentrasi dengan mencocokkan pasangan kartu. Konsep yang diambil dari *flashcard* yaitu satu kartu berisi pertanyaan atau gambar di satu sisi dan jawaban di sisi lainnya, berbeda dengan *memory game* yang konsep di setiap kartu memiliki pasangan yang identic dalam satu set. Dalam proses bermain pun berbeda, jika *flashcard* pemain melihat satu persatu dan berusaha menjawab isinya sedangkan pada permainan *memory game* semua kartu diletakkan tertutup dan pemain harus mengingat posisi kartu untuk mencocokkan pasangannya. Interaksi yang muncul dari permainan *flashcard* ialah bisa dimainkan secara mandiri sedangkan *memory game* dapat dimainkan dengan dua orang maupun secara bergantian atau bergilir.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di salah satu TK Negeri yang bertempat di salah satu kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Pendekatan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan mengadopsi atau menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Purnama, 2020). Sejumlah 21 anak dengan banyaknya 11 anak perempuan dan 10 anak laki-laki dengan rentan usia 5-6 tahun menjadi subjek penelitian. Guru kelas dan anak dilibatkan sebagai sumber utama dalam memperoleh data dalam penelitian. Proses yang terjadi pada penelitian menggunakan beberapa teknik seperti dokumentasi, observasi, wawancara. Data yang telah didapatkan selanjutnya di analisis lewat pendekatan kualitatif serta pendekatan kuantitatif dalam memberikan gambaran terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan uji validitas triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari beberapa tahapan meliputi pengumpulan data dilanjutkan dengan mereduksi data dan penyajian data dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan, dan pada analisis kuantitatif dengan bentuk angka dan presentase ketuntasan pada siklus yang diterapkan. Peneliti menggunakan 3 indikator yaitu berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, mengingat materi yang telah diberikan, dan menjelaskan kembali materi yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang ditargetkan untuk mengembangkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun di salah satu TK Negeri di Kecamatan Banjarsari. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya menggunakan 3 pertemuan dengan tahapan perencanaan, observasi, dan refleksi atau kesimpulan. Kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya. Pernyataan tersebut dibuktikan pada presentase ketuntasan anak pada pratindakan yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Daya Ingat Pratindakan

Kriteria Ketuntasan	f	%
Tuntas	7	33,3 %
Belum Tuntas	14	66,6%
Jumlah	21	100%

Hasil dari pra tindakan menunjukkan sebanyak 21 anak, hanya 7 anak yang tuntas dengan perolehan 33,3% dan 14 anak lainnya belum tuntas dengan perolehan di angka 66,6 % hal ini perkuat lewat observasi yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil pada anak usia 5-6 tahun yang telah diberikan stimulasi-stimulasi kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan daya ingat anak, namun media yang diberikan oleh guru kelas belum tepat, hal ini terlihat media yang digunakan dalam pembelajaran kelas tidak beragam sehingga anak-anak yang berada di kelas mudah bosan dan tidak bisa fokus saat pembelajaran berlangsung menyebabkan kemampuan daya ingat belum berkembang dengan baik. Sementara itu melalui wawancara dengan guru kelas diketahui kurangnya kemampuan daya ingat anak disebabkan metode yang digunakan saat belajar belum bervariasi membuat anak tidak termotivasi untuk melakukan kegiatan. Selain itu adanya gangguan dari teman sebaya membuat anak tidak bisa fokus saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti perlu melakukan tindakan dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun.

Hasil dari pra tindakan menunjukkan sebanyak 21 anak, hanya 7 anak yang tuntas dengan perolehan 33,3% dan 14 anak lainnya belum tuntas dengan perolehan di angka 66,6% hal ini perkuat lewat observasi yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil pada anak usia 5-6 tahun yang telah diberikan stimulasi-stimulasi kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan daya ingat anak, namun media yang diberikan oleh guru kelas belum tepat, hal ini terlihat media yang digunakan dalam pembelajaran kelas tidak beragam sehingga anak-anak yang berada di kelas mudah bosan dan tidak bisa fokus saat pembelajaran berlangsung menyebabkan kemampuan daya ingat belum berkembang dengan baik. Sementara itu melalui wawancara dengan guru kelas diketahui kurangnya kemampuan daya ingat anak disebabkan metode yang digunakan saat belajar belum bervariasi membuat anak tidak termotivasi untuk melakukan kegiatan. Selain itu adanya gangguan dari teman sebaya membuat anak tidak bisa fokus saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti perlu melakukan tindakan dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun.

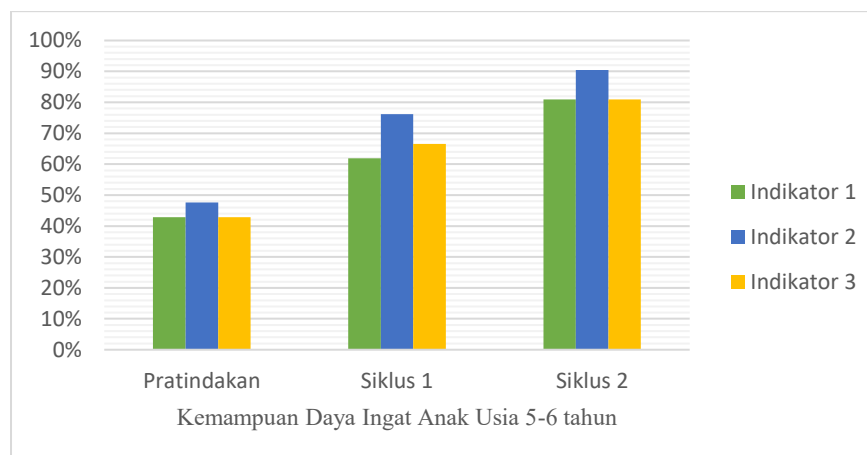
Siklus I dilaksanakan dengan 3 pertemuan pada setiap pertemuan dengan menggunakan tema pembelajaran alat transportasi pada pertemuan pertama anak-anak diajak untuk bermain serangkain permainan kartu, pertemuan kedua, menghajak anak untuk melakukan beberapa intruksi namun mengurangi pengulangan aturan bermain sembari melihat kemampuan daya ingat anak. Pertemuan ketiga anak diajak melakukan tes dengan bermain permainan *memory game* untuk mengetahui perkembangan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Perolehan presentase klasikal pada siklus I dengan perolehan tuntas sebesar 42,85% atau 9 dari 21 anak dan 57,14 % atau 12 dari 21 anak belum mendapat nilai tuntas. Berdasarkan hasil akhir dari siklus I diketahui bahwa kemampuan daya ingat anak menunjukkan peningkatan dari hasil pra tindakan sebelumnya meskipun hasilnya belum mencapai dari target ketuntasan. Kemampuan daya ingat anak dalam berkonsentrasi saat pembelajaran menunjukkan sedikit perubahan. Sebagian anak yang belum mencapai nilai tuntas disebabkan adanya pengaruh dari teman sebayanya yang tidak bisa fokus dalam pembelajaran mengakibatkan anak lain ikut tidak fokus, selain itu terdapat anak yang sibuk bermain dibanding mendengarkan penjelasan dari guru. Lewat dari wawancara guru mengungkapkan jika anak-anak usia 5-6 tahun bisa fokus mendengarkan tetapi jika ada salah satu anak yang asik sendiri anak-anak bisa tidak fokus.

Siklus II menjadi peneliti untuk perbaikan pada siklus sebelumnya dan peneliti melakukan perencanaan kembali guna memperbaiki kesulitan yang muncul pada saat siklus I, dengan memfokuskan anak dalam belajar serta pemahaman anak dalam bermain permainan *memory game*. Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga dilakukan dalam 3 pertemuan dengan menggunakan tema yang sama yaitu alat transportasi. Pertemuan pertama guru memberikan video transportasi serta melakukan tanya jawab dari video yang telah ditonton sebelumnya. Pertemuan kedua guru membacakan cerita kepada anak dan pertemuan ketiga guru melakukan test kembali untuk mengetahui kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Perolehan presentase klasikal sebesar 80,95% atau sekitar 17 dari 21 anak yang tuntas dan perolehan presentase 19,04% atau 4 dari 21 anak belum mendapat nilai tuntas. Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil akhir dari pengamatan siklus II pada setiap indikator anak anak mengalami peningkatan. Di indikator berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung anak anak menunjukkan peningkatan yang baik dilihat dari anak anak yang sudah fokus mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga anak dapat mengerjakan kegiatan yang telah disampaikan sebelumnya. Pada indikator mampu menjawab pertanyaan maupun soal yang diberikan, anak dapat mengatasinya dengan baik sehingga pada indikator ini anak anak mengalami peningkatan yang cukup baik, dibandingkan dengan sebelumnya dimana anak-anak kesulitan mengerjakan padahal guru sudah menjelaskan namun anak-anak belum bisa menjawab serta pada indikator menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan anak-anak bisa menjelaskan nya kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dibawah ini merupakan hasil skor ketuntasan anak mulai dari pra tindakan, Siklus I, Siklus II.

Table 2. Perbandingan Kemampuan Daya Ingat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Indikator	Pratindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
Berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung	42, 85%	61, 90%	80, 95%
Mengingat materi yang telah diberikan	47, 61%	76, 19%	90, 47%
Menjelaskan kembali materi yang telah diberikan	42, 85%	66, 6%	80, 95%
Ketuntasan Klasikal	33,3 %	42, 85%	80, 95 %

Tindakan yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap anak-anak usia 5-6 dalam meningkatkan kemampuan daya ingat menunjukkan hasil dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II diketahui data yang diperoleh peneliti kemudian dibandingkan satu sama lain dalam persentase penilaian pra tindakan, siklus I, dan siklus II disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat

Penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus memiliki tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *memory game* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak. Peningkatan ini dibuktikan lewat hasil data yang diperoleh pada setiap siklusnya, dimana indikator-indikator yang ada menunjukkan adanya peningkatan yang bertahap pada setiap siklusnya mulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Persentase kemampuan daya ingat anak ditunjukkan oleh adanya peningkatan lewat penilaian anak-anak pada setiap indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Lewat permainan *memory game* memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk perkembangan kognitif anak. Permainan *memory game* merupakan aktivitas atau kegiatan permainan yang dirancang untuk mencocokkan pasangan kartu baik yang memiliki gambar, simbol, atau angka yang sama. Menurut Aisyah (2020), permainan *memory game* memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak dimana anak-anak yang terlibat dalam permainan ini mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mengingat informasi dibandingkan dengan anak-anak yang tidak bermain. Sejalan dengan pendapat Santoso (2020), anak-anak yang rutin bermain *memory game* menunjukkan peningkatan daya ingat jangka pendek dan jangka panjang. Hal ini disebabkan oleh stimulasi yang diberikan oleh permainan dimana mendorong anak untuk aktif berpikir serta berusaha mengingat posisi kartu.

Peneliti melihat bahwa anak-anak sangat antusias dengan adanya permainan *memory game*. Meningkatnya kemampuan daya ingat anak terlihat secara signifikan pada saat anak bermain permainan *memory game*. Hal ini diperjelas lewat penelitian terdahulu tentang efektivitas penggunaan permainan *memory game* terhadap anak. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2020) mengungkapkan anak yang bermain *memory game* mengalami peningkatan signifikan dalam daya ingat jangka pendek, selain itu melatih anak mengingat lokasi serta pola, yang berkontribusi pada pengembangan memori. Sari (2021) lewat penelitiannya mengenai pengaruh permainan *memory game* terhadap interaksi sosial, dimana selain meningkatkan daya ingat, permainan ini juga meningkatkan interaksi sosial serta kolaborasi anak. Permainan *memory game* mampu menstimulasi pada indikator-indikator kemampuan daya ingat anak yang telah peneliti ambil. Pada indikator pertama berkonsentrasi pada saat pembelajaran, di indikator ini anak diminta fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran. Ketika anak dapat fokus dengan baik, mereka mampu menyerap informasi atau materi yang diberikan. Menurut Rachmawati (2020) mengenai fokus anak dimana anak memiliki minat terhadap topik yang diajarkan, mereka cenderung lebih fokus serta terlibat. Lewat minat anak yang antusias terhadap topik yang

dijelaskan anak lebih aktif dan memperhatikan materi. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pratiwi (2019) mengungkapkan jika selain topik yang diberikan menarik, guru memberikan pengajaran yang variatif serta interaktif seperti diskusi bersama, permainan edukatif maupun penggunaan multimedia dapat meningkatkan fokus anak. Topik maupun guru yang mengajar terlalu monoton menyebabkan bosan serta anak kehilangan perhatian sehingga anak tidak fokus terhadap materi yang diberikan. Baik topik pembelajaran maupun metode yang digunakan guru dalam memberikan materi harus menarik, anak memiliki rentan fokus dimana kemampuan mereka untuk menangkap suatu informasi atau mempertahankan perhatian mereka pada suatu tugas atau materi dalam waktu tertentu. Hal ini di perjelas lewat pendapat yang dikemukakan oleh Hidayati (2020) bahwa rentan fokus anak cenderung meningkat seiring bertambahnya usia. Anak yang lebih muda memiliki rentan perhatian yang lebih pendek dibandingkan dengan anak-anak yang lebih tua contohnya, anak dengan usia 5-7 tahun memungkinkan hanya dapat fokus selama 10-15 menit, sementara anak usia 8 hingga 12 tahun dapat fokus selam 20 hingga 30 menit.

Pada indikator kedua dimana mengingat materi yang telah diberikan melalui kegiatan menjawab pertanyaan maupun soal yang diberikan, lewat indikator ini anak diminta untuk menjawab soal maupun pertanyaan yang diberikan oleh guru menggunakan daya ingat nya dimana memunculkan kembali informasi yang telah didapatkan anak sebelumnya. Dalam proses mengingat anak mengalami tiga tahapan dalam mengingat ingat diantaranya memasukkan informasi, menyimpan informasi serta memunculkan kembali informasi yang didapat. Menurut Ariami (2024) mengungkapkan dalam mengingat suatu informasi ada faktor yang ikut dalam meningkatkan kemampuan mengingat seperti objek yang dilihat, perhatian terhadap sekitar, pengulangan, motivasi individu serta kondisi emosional anak dalam memproses suatu informasi yang ada. Indikator ketiga dan terakhir tentang menjelaskan kembali materi yang telah diberikan. Pada indikator ini akan diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah diberikan sebelumnya dalam hal ini anak diminta untuk menceritakan apa saja yang telah didapatkan saat pembelajaran maupun partisipasi anak dalam mendalami materi. Anak secara tidak langsung akan bercerita mengenai informasi yang sudah didapat sebelumnya. Menurut pendapat dari Azizah dan Widyasari (2023) saat anak mulai bercerita, anak memahami cerita dan mampu menceritakan kembali apa yang dia ingat, seperti mengetahui hubungan sebab-akibat, mengekspresikan kata-kata atau kalimat cerita, berinteraksi langsung, dan berkomunikasi secara lisan.

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan adanya hipotesis yaitu lewat penggunaan permainan *memory game* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun Namun diketahui juga hasil akhir dari penelitian ini menunjukan masih ada empat anak yang masuk kedalam kategori belum mencapai target ketuntasan atau belum tuntas. Adapun faktor yang mempengaruhi keempat anak tersebut belum mencapai target ketuntasan dimana ada nya faktor eksternal serta internal. Dari keempat anak tersebut dua diantaranya mengalami faktor eksternal dimana kurang adanya peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan kemampuan daya ingat anak. Menurut Hasani (2023) peran orang tua sangat diperlukan dalam kegiatan bersama anak dimana orang tua dapat membantu perkembangan anak dari segi sosial emosional serta kognisinya. Peran yang dimaksud ialah mengawasi anak baik memotivasi anak serta memilih alat permainan dan menjadi mitra dalam bermain anak. Sedangkan dua anak mengalami faktor internal dimana motivasi anak dalam belajar kurang baik dalam mengerjakan sesuatu maupun mendengar penjelasan yang diberikan oleh guru. Pada dasarnya motivasi belajar merupakan dorongan atau keinginan yang dimiliki oleh anak itu sendiri untuk belajar memperoleh pengetahuan baru, ketika motivasi belajar rendah anak cenderung tidak memiliki minat atau keinginan untuk belajar sehingga menghambat perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan Revilla (2023)

bahwa anak yang kurang termotivasi akan lebih sulit memahami apa yang disampaikan guru serta dapat mempengaruhi hasil kerja anak karena kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan tugas akademisnya. Guru serta peneliti memberikan solusi yaitu adanya peran aktif orang tua dalam menstimulasi kegiatan anak dengan berpartisipasi secara langsung saat kegiatan belajar anak dirumah baik menyediakan waktu belajar bersama anak maupun memberikan fasilitas kepada anak dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak. Lewat lingkungan keluarga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Selain itu peran orang tua meliputi memberikan saran, petunjuk, serta pertimbangan terhadap keputusan yang diambil anak untuk meraih kesuksesan. Orang tua juga berperan dalam memenuhi kebutuhan anak agar dapat mencapai cita-citanya lewat memberikan fasilitas belajar anak (Thalib & Istiqomah 2021).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *memory game* berhasil memberikan peningkatan terhadap kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun. Diharapkan guru dapat terus berupaya dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan permainan *memory game*, serta bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai variasi permainan *memory game* yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., dkk. (2020). Pengaruh Permainan *Memory game* terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Ariani, Y. E. (2024). Pengaruh metode mnemonic dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini di TK Dharma Wanita III (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Aisyah, S., dkk. (2020). Pengaruh Permainan *Memory game* terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/68124>
- Azizah, S., & Widyasari, C. (2023). Analisis kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam menceritakan kembali buku cerita bergambar yang telah dibacakan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3498-3508. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4255>
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi teori belajar kognitif J. Piaget dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode audiolongual. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 76-90. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Dyamoti, M., & Wahyuningsih, R. (2022). Pengaruh Aktivitas Bernyanyi terhadap Daya Ingat, Motivasi Belajar dan Kreativitas Anak di TK Methodist Jakarta Utara. *AGAPEDIA: Jurnal PAUD*, 6 (2), 182–194.
- Hasani, S., Nurhayati, S., & Husain, I. M. (2023). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Eksplorasi Mainan yang ada di Rumah. *Journal of early childhood education studies*, 3(2), 93-116. <https://doi.org/10.54180/joeces.2023.3.2.93-116>
- Hidayati, N. (2020). "Pengaruh Usia Terhadap Rentang Fokus Anak dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 123-130.

- Latif, M. A., Munafiah, N. U., & Rachmawati, Y. D. (2022). Merdeka Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kognitif Anak: Sebuah Kajian Fenomenologi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 61-68. doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i2.16988.
- Mashuri, M., & Dewi, M. (2017). Penerapan Metode Bernyanyi Dan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah Di TPA Darul Falah Gampong Pineung. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 346-364. doi: 10.22373/jm.v7i2.2368.
- Mones, A. Y. (2020). Upaya meningkatkan daya ingat siswa kelas iv melalui penerapan metode praktek dan latihan terstruktur pada mata pelajaran pendidikan agama katolik (studi lapangan di SD Negeri Nunbai, Timor NTT). *Jurnal Selidik*, 1(1), 19– 29. <https://ejurnal.org/index.php/selidik/article/view/4>
- Murdiati, W. (2020). Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Media Gambar Alat Transportasi Pada Anak TK B, TK Pertiwi Payaman Nganjuk. *Jurnal Revolusi Pendidikan (JUREVDIK)*, 3(2), 56-64.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748- 3751. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6009>
- Panggabean, N. A., & Ritonga, F. U. (2023). Cara Melatih dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun (Studi Kasus: SD N 067690). *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 5-8. <https://doi.org/10.57251/mabdimas.v3i1.1016>
- Pratiwi, D. (2019). "Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Terhadap Fokus Anak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 45-52.
- Purnama, Sigit., Rochmadheny, Prima Suci., Pratiwi, Hardiyanti. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak Usia Dini. PT Remaja Rosdakarya. www.Rosda.Co.Id
- Rachmawati, D., & Sari, D. (2020). "Pengaruh Permainan Memory game Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45-52.
- Revilla Malik, C. A. (2023). Pengaruh Manajemen Pendidikan terhadap Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2659-2670.
- Santoso, B., dkk. (2021). Efektivitas Permainan Memori dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*
- Sari, R. (2021). "Pengaruh Permainan *Memory game* Terhadap Interaksi Sosial Anak." *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(1), 67-75
- Supriyadi, S. (2018). Rancang Bangun Alfabet Memory Game Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm). *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 3(1)
- Thalib, A., & Istiqamah, N. (2021). Pengaruh peran orang tua terhadap hasil belajar

siswa. Jurnal pendidikan glasser, 5(2), 83-92.

Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(01), 43-52.