

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Salah satu sarana pendidikan yang signifikan adalah Taman Kanak-kanak (TK). Di dalam TK, alat permainan menjadi elemen utama yang mendukung pembelajaran. Meskipun demikian, pengamatan di TK Laboratorium Undiksha Singaraja menunjukkan adanya permasalahan terkait keterbatasan keberagaman desain alat permainan. Menurut Afifah & Rukiyah (2023), desain yang monoton dan kurang inovatif dapat menghambat optimalisasi kemampuan kognitif anak.

Pembelajaran di TK idealnya mencakup stimulasi holistik, di mana pengembangan aspek kognitif memegang peranan sentral. Periode ini merupakan masa kritis untuk meletakkan fondasi kemampuan kognitif yang akan mempengaruhi keberhasilan belajar di jenjang selanjutnya. Di antara berbagai kemampuan kognitif, daya ingat (*memory*) adalah aspek fundamental yang menjadi kunci utama. Daya ingat bukan sekadar menghafal, melainkan kapasitas anak untuk menyimpan, memproses, dan memanggil kembali informasi. Kemampuan ini esensial bagi anak untuk memahami instruksi guru, mengingat pengalaman sebelumnya, dan membangun pengetahuan baru. Tanpa daya ingat yang terstimulasi dengan

baik, proses belajar akan terhambat karena anak kesulitan menghubungkan konsep baru dengan informasi yang telah diketahui sebelumnya.

Namun, realita di TK Laboratorium Undiksha Singaraja menunjukkan bahwa alat permainan yang tersedia belum secara spesifik dirancang untuk mengasah ketajaman daya ingat anak. Kurangnya variasi stimulus visual, auditori, maupun taktil pada alat permainan yang ada membuat proses retensi informasi pada anak menjadi kurang optimal. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam mengintegrasikan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berfokus pada penguatan memori menjadi hambatan tersendiri. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif mutlak diperlukan untuk mengatasi desain yang monoton. Hal ini ditegaskan oleh Antara (2019) yang menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang secara spesifik dan menarik merupakan stimulus yang paling krusial untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini, karena melatih kemampuan pemecahan masalah dan ketajaman memori.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi berupa APE "*Activity Box*". Alat ini dirancang khusus dengan berbagai fitur interaktif yang menuntut anak untuk fokus, mengenali pola, dan mengingat letak serta fungsi objek di dalamnya. Melalui aktivitas yang repetitif namun menyenangkan dalam *Activity Box*, sel-sel saraf anak dirangsang untuk memperkuat penyimpanan informasi jangka pendek maupun jangka panjang. Penggunaan *Activity Box* diharapkan menjadi solusi konkret untuk

mengatasi kebosanan anak sekaligus menjadi instrumen evaluasi bagi guru dalam mengukur sejauh mana perkembangan daya ingat anak didiknya.

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki fungsi stimulasi memori yang terukur. Dengan memfokuskan kajian pada pengaruh “*activity box*” terhadap daya ingat anak di TK Laboratorium Undiksha, diharapkan muncul sebuah standarisasi baru dalam pemilihan alat permainan edukatif. Peneliti ingin membuktikan bahwa melalui desain alat yang presisi dan interaktif, hambatan kognitif terkait daya ingat dapat teratasi secara signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan panduan praktis bagi pendidik dan orang tua dalam mengimplementasikan media yang tepat guna menciptakan generasi yang memiliki kesiapan belajar tinggi melalui penguatan kapasitas memori sejak dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Daya Ingat masih rendah dan belum ada media yang mengembangkan fasilitas dalam meningkatkan kemampuan tersebut di TK Laboratorium Undiksha Singaraja.
- 2) Belum diterapkannya bermain sambil belajar menggunakan alat permainan edukatif “*activity box*” di TK Laboratorium Undiksha Singaraja.

- 3) Belajar sambil bermain telah dilakukan menggunakan alat permainan edukatif non “*activity box*” namun cenderung tidak menyebabkan perkembangan yang efektif.
- 4) Alat permainan edukatif yang digunakan belum bisa meningkatkan daya ingat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat berbagai masalah yang ditemui dalam melakukan observasi, sehingga dalam penelitian ini perlu dilakukan penyempitan. Masalah yang diteliti adalah pengaruh “*activity box*” dalam meningkatkan daya ingat anak pada Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh alat permainan edukatif (APE) “*activity box*” terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif “*activity box*” terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat pengembangan media pembelajaran dalam bentuk alat permainan edukatif, yaitu “*activity box*” untuk meningkatkan kemampuan daya ingat yang menjadi bagian kognitif, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai acuan keterampilan dalam mengembangkan kemampuan daya ingat pada anak usia dini dan pada lembaga pendidikan PAUD Dengan menggunakan alat permainan edukatif “*activity box*” pada TK Laboratorium Undiksha Singaraja.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat agar siswa dapat mengembangkan kemampuan daya ingat pada anak usia dini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan masukan sebagai acuan dalam menerapkan alat permainan edukatif “*activity box*” untuk mengembangkan daya ingat pada Kelompok B TK Laboratorium Undiksha Singaraja.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu sekolah, misalnya cara mengembangkan kemampuan daya ingat melalui alat permainan edukatif “*activity box*”.

d. **Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu sekolah, misalnya cara mengembangkan kemampuan daya ingat melalui alat permainan edukatif “*activity box*”.

