

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini menuntut anak untuk bersaing menjadi yang terdepan secara non akademik dan akademik. Kemampuan akademik terkait erat dengan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat dan memecahkan masalah sederhana, berkembang ke pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit, perkembangan ini terjadi ketika anak masuk usia sekolah dasar yaitu pada usia 6-13 tahun. Anak yang memiliki nilai akademik yang baik sering disebut sebagai anak yang cerdas. Anak cerdas memiliki *IQ* 110-120 dan daya ingat yang baik (Ali, 2024). Usia sekolah merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada anak usia sekolah masa pertumbuhan tercepat kedua setelah masa balita, pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif seperti perkembangan memori, berpikir kritis, kreativitas, dan bahasa. Pada anak sekolah dasar tahap perkembangan kognitif kemampuan memori sangatlah penting dan sangat dibutuhkan karena ditahap ini anak banyak memproses informasi yang diterima dan disimpan (Sari et al., 2023).

Pada manusia struktur ingatan terbagi menjadi tiga, yaitu : sistem ingatan sensorik, sistem memori jangka pendek (*short term memory*), sistem memori jangka panjang (*long term memory*). Proses kognitif bergantung dari fungsi otak seperti memori jangka pendek, memori jangka panjang, *encoding & practice*. Memori jangka pendek memberikan pengaruh intelektual dan prestasi akademik pada anak sekolah dasar. Setiap kejadian yang dialami dalam beberapa menit akan tersimpan di memori jangka pendek. Anak yang mengalami gangguan memori jangka pendek tidak mampu menceritakan kembali apa yang baru dipelajari, lupa nama teman baru, dan tidak mampu mengingat intruksi dari guru (Damayanti et al., 2020).

Hermann Ebbinghaus, melalui teorinya Kurva Lupa (*Curve of Forgetting*), menjelaskan bahwa lupa adalah proses alami yang dapat dialami oleh setiap individu, termasuk anak-anak. Hermann Ebbinghaus, menemukan bahwa setelah 24 jam, seseorang dapat melupakan lebih dari 50% informasi yang telah dipelajari jika tidak ada upaya untuk mengingat kembali. Seiring waktu, tingkat lupa ini akan

terus meningkat tanpa adanya pengulangan atau strategi belajar yang tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak, yang masih dalam tahap perkembangan kognitif, juga rentan mengalami lupa, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah, oleh karena itu diperlukan metode yang efektif untuk meningkatkan daya ingat mereka, seperti pengulangan berjarak (*spaced repetition*) atau aktivitas yang melatih keterampilan kognitif, agar informasi yang telah dipelajari dapat bertahan lebih lama dalam ingatan mereka (Rivera-Lares et al., 2023).

Perkembangan motorik dan kognitif anak berlangsung dari usia 4-16 tahun. Penelitian menunjukkan latihan keterampilan terbuka, seperti sepak bola atau petak umpet, lebih bermanfaat bagi anak usia 7-10 tahun karena melibatkan lingkungan yang tidak terprediksi. Sementara itu, latihan keterampilan tertutup, seperti menulis, menari, dan bermain puzzle, lebih efektif bagi anak usia 9-11 tahun karena dilakukan dalam kondisi yang lebih terstruktur (Consumption et al., 2022). Proses kognitif bergantung dari derajat aktivitas, oleh karena itu diperlukan pendekatan yang efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan memori jangka pendek pada anak sekolah dasar dengan melakukan bermain puzzle (Putra et al., 2024).

Ilmu Etimologi (asal-usul kata), *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa prancis kuno “*Aposer*”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi “*Pose*” lalu berubah menjadi “*Pusle*” yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (*bewilder*) atau membaurkan, mengacaukan (*confound*). *Puzzle* merupakan permainan yang menarik bagi anak-anak dan telah terbukti secara ilmiah dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti konsentrasi, visual-spasial, dan pemecahan masalah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bermain *puzzle* dapat merangsang kerja otak dan membantu meningkatkan memori jangka pendek (Sarita et al., 2021).

Bermain *puzzle* dalam waktu yang terlalu lama dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, seperti berkurangnya aktivitas fisik yang dapat berisiko menyebabkan gaya hidup sedentary karena terlalu banyak duduk. Selain itu, *puzzle* yang terlalu sulit dapat menimbulkan rasa frustrasi dan menurunkan motivasi, jika seseorang terlalu fokus pada permainan ini, aktivitas lain, seperti belajar atau pekerjaan, dapat terganggu. Bermain *puzzle* dalam durasi yang panjang tanpa

istirahat juga berpotensi menyebabkan ketegangan mata, nyeri leher, atau postur tubuh yang buruk. Selain itu, jika dilakukan secara terus-menerus tanpa variasi aktivitas lain, bermain *puzzle* dapat mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain (Ginalita, 2021).

(Sutinah, 2019) menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan memori jangka pendek pada 22 responden Tunagrahita di SALB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjchun Sofwan, SH Kota Jambi. Hasil penelitian uji statistik menunjukkan nilai p -value = 0,000 yang artinya terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek anak tunagrahita ringan. (Sarita et al., 2021) menunjukkan ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek pada 10 anak tunagrahita sedang di SDLB Tanah Bumbu. Hasil uji bivariat sebelum dilakukan intervensi didapatkan p value > 0,005, kemudian setelah diberikan terapi bermain *puzzle* didapatkan p value < 0,005 artinya ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak tunagrahita sedang. (Nurfitriani et al., 2024) menunjukkan ada pengaruh pada *short term memory* pada 10 anak di SDN Bekasi Jaya VIII-XIV. Hasil eksperimen nilai p = 0,001 < 0,05 dinyatakan signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa terjadi perubahan sebelum dan sesudah perlakuan.

UPT SD NEGERI 064023 Merupakan salah satu sekolah di Kec. Medan Tuntungan, Sumatra Utara. Berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan kepada Wali kelas V diperoleh informasi bahwa peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran. Wali kelas tersebut mengatakan, "Pada saat proses belajar, peserta didik diminta untuk menyebutkan kembali materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya atau menggunakan materi tersebut untuk memahami pelajaran baru, namun tidak selalu peserta didik dapat mengingat dengan baik. Fenomena ini menjadi tantangan besar dalam memastikan agar pemahaman peserta didik tidak bersifat sementara, melainkan dapat diingat dan diterapkan pada proses pembelajaran selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas,maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Adakah Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Memori Jangka Pendek pada Anak Kelas V di UPT SD NEGERI 064023?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak kelas V.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kemampuan memori jangka pendek pada anak kelas V sebelum diberikan bermain *puzzle*.
- b. Mengidentifikasi tingkat kemampuan memori jangka pendek pada anak kelas V sesudah diberikan bermain *puzzle*.
- c. Menganalisis perbedaan kemampuan memori jangka pendek pada anak kelas V setelah diberikan bermain *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan lebih lanjut mengenai pengaruh bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek pada anak sekolah dasar.

a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menambah referensi kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai masukan serta informasi yang berguna dimasa depan.

b. Bagi Tempat Penelitian

Menjadi bahan informasi bagi institusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan daya ingat siswa. Penelitian ini dapat membantu sekolah merancang aktivitas edukatif yang mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

c. Bagi Responden

Bermain *puzzle* pada anak kelas V dapat meningkatkan kemampuan memori jangka pendek pada anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi informasi kepada peneliti selanjutnya tentang bermain *puzzle* terhadap kemampuan memori jangka pendek dan melakukan penelitian lanjutan dengan variabel yang berbeda.