

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di Indonesia, istilah anak usia dini mencakup individu dari umur 0 hingga 6 tahun. Periode ini dianggap sebagai tahap yang paling rentan dan berpengaruh terhadap berbagai bidang perkembangan, baik motorik, fisik, bahasa, sosial emosional, moral, maupun kognitif. Banyak aspek perkembangan anak yang dianggap diperkirakan untuk maju cepat selama tahap awal ini (Khasanah & Rocmah, dkk.). Pertumbuhan adalah dasar bagi kecerdasan anak, hal ini penting dan memerlukan stimulasi. Stimulasi yang diberikan mampu memengaruhi pola pikir anak, seperti konsentrasi ketika belajar, kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis hingga berpikir simbolis (Husin & Yaswinda, 2021).

Periode awal kehidupan disebut sebagai masa terbaik atau *golden age*, di mana anak dapat memaksimalkan seluruh aspek kemampuan dirinya, termasuk fisik, mental, moral, dan kognitif (Maulani & Hadikusumo, 2023). Masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk mempersiapkan segenap potensi baik fisik, kognitif, mental dan moral setiap anak dengan sebaik mungkin. Namun, perkembangan dan pertumbuhan setiap anak tidak semuanya berjalan sama karena setiap individu memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Pertumbuhan serta kemajuan anak usia dini harus diarahkan pada fondasi yang benar untuk proses belajar mereka. Pembelajaran yang dilakukan untuk anak-anak di usia ini sebaiknya bertujuan untuk menyajikan konsep-konsep pembelajaran yang memiliki arti penting bagi mereka melalui pengalaman langsung, sehingga anak dapat memperlihatkan kreativitas rasa ingin tahunya (Jaoza Nuril Salsabila, 2024).

Namun, orang tua dan guru harus memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak karena setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Pada anak usia dini, kemampuan berpikir, terutama konsentrasi, menjadi hal penting untuk diperhatikan karena berpengaruh pada kesiapan belajar,

perkembangan sosial-emosional, kemampuan bahasa, serta terbentuknya pola belajar. Faktor lingkungan dan stimulasi yang tepat, khususnya melalui pendidikan, berperan besar dalam perkembangan kognitif anak (U. Rohmah, 2025).

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya sadar dan terencana dari orang tua maupun lembaga PAUD untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, serta inovatif. Melalui pendidikan, anak diharapkan dapat berkembang secara emosional, spiritual, dan intelektual yang akan bermanfaat bagi kehidupannya kelak (Yuliantini & Melaty, 2023). Pendidikan sebagai investasi yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan setiap orang, maka karena itu dibutuhkan upaya supaya pendidikan tersebut bisa terstruktur dengan baik (Sianturi, 2022). Stimulasi perkembangan sejak bayi hingga usia 6 tahun umumnya diberikan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan serta didukung oleh alat bantu edukatif (Sari, 2022). Dengan menciptakan kesempatan belajar yang merangsang, guru berperan penting dalam memberikan stimulasi yang bermakna. Karena dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat, pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang sangat baik untuk anak kecil.

Untuk memaksimalkan tujuan dalam proses ini yaitu meningkatkan perhatian anak-anak, Alat Permainan Edukatif atau APE penting dalam proses ini. Permainan labirin atau *maze* dianggap sebagai alat pengajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas, fokus, dan konsentrasi mereka dengan memainkan permainan ini (Khotimah dkk., 2020). Namun pada kenyataannya, masih banyak permasalahan yang muncul dalam perkembangan anak, antara lain rendahnya fokus anak dalam belajar, ketidakmampuan mereka dalam memahami instruksi dasar, serta penggunaan strategi mengajar yang membosankan seperti ceramah dan Lembar Kerja Anak atau LKA. Hal ini juga ditemukan di TK Dewi Sartika, di mana anak masih kesulitan berkonsentrasi saat kegiatan belajar berlangsung (Cecep dkk., 2022). Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, guru harus memberikan berbagai materi pembelajaran yang menarik dan relevan berdasarkan kebutuhan siswa (Khotimah dkk., 2020). Penurunan konsentrasi pada anak usia 4-5 tahun dapat berdampak kurang baik terhadap proses tumbuh kembang

mereka, yang terlihat dari kesulitan anak dalam berkomunikasi, minimnya respons ketika diajak berbicara, serta rendahnya keaktifan saat mengikuti kegiatan belajar (Musyafa'ah & Salim, 2024). Jika masalah rendahnya konsentrasi tidak segera diatasi, dampaknya dapat menghambat proses perkembangan anak. Anak bisa mengalami kesulitan dalam berinteraksi, kurang responsif terhadap instruksi, serta menurunnya partisipasi dalam kegiatan kelas yang akhirnya berpengaruh pada prestasi akademik. Maka dari itu, diperlukan media yang menyenangkan sekaligus aman bagi anak untuk mendukung fokus mereka. Salah satu cara efektif adalah dengan menghadirkan permainan edukatif salah satunya media *maze*.

Untuk mengembangkan bakat dan potensi anak usia dini diperlukan pendidikan yang optimal, di mana pendidik berperan penting dalam memfasilitasi aktivitas anak melalui penyediaan materi serta kegiatan yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Menurut Noorlila (dalam Syaputri & Istiarni, 2019), pendidik tidak hanya terbatas pada guru di sekolah, melainkan juga orang tua dan lingkungan sekitar anak yang turut memberikan pengaruh besar terhadap proses pendidikan. Anak pada dasarnya memerlukan lingkungan belajar yang kondusif agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain peran pendidik dan lingkungan, keberhasilan pembelajaran juga dapat ditinjau dari tingkat konsentrasi anak saat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Seperti yang diungkapkan Anam (dalam Pratiwi & Asi'ah, 2022), proses belajar menuntut adanya konsentrasi, karena konsentrasi merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Aspek kognitif ini memiliki peranan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk di dalamnya faktor rentang perhatian (Nurfitriani dkk., 2024).

Permasalahan yang masih sering ditemukan di lapangan yaitu masih banyaknya anak yang mengalami penurunan tingkat konsentrasi belajar. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa anak-anak masih kesulitan untuk fokus, mudah terdistraksi, sering berbicara dengan teman, serta belum mampu duduk dengan tenang di kelas. Selama proses pembelajaran, mereka juga belum dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik karena kurang memperhatikan instruksi. Ketika ditanya mengenai cerita yang disampaikan guru,

anak tidak mampu menjawab, dan saat berdoa pun cenderung melamun. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu cara atau strategi yang menarik dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak. Penurunan tingkat konsentrasi atau perhatian belajar anak usia dini dapat memberikan pengaruh yang tidak baik bagi perkembangannya seperti menyebabkan anak sulit berkonsentrasi untuk berinteraksi, tidak dapat merespon dengan baik ketika diberi perintah, serta anak menjadi kurang aktif dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga bisa menyebabkan prestasi anak menurun.

Menurut Asrorul selain menggunakan metode pembelajaran yang efektif yaitu melalui bermain, pembelajaran pada anak usia dini juga menstimulus kemampuan untuk berkonsentrasi membutuhkan media pembelajaran yang tepat bagi anak. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus aman bagi anak-anak, tidak berbahaya, menyenangkan bagi anak namun tetap disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menstimulasi kemampuan konsentrasi belajar anak yaitu melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri merupakan perantara dalam proses belajar yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, serta efisien. Media juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan berkontribusi terhadap kemampuan konsentrasi anak (S. Pratiwi & Nur Asi'ah, 2022). Dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu juga melalui bermain, anak dapat mengembangkan pengetahuan baru, mengekspresikan perasaan hingga memperkuat pengalaman belajar memiliki banyak manfaat bagi anak-anak seperti dapat melatih fisik-motorik, mengembangkan kemampuan sosialnya dengan cara bergaul dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif, bisa mengekspresikan dan menyalurkan perasaannya baik perasaan senang maupun sedih. Melalui bermain anak dapat bereksprosi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru yang belum mereka ketahui sehingga mereka dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Oleh karena itu, bermain bagi

anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek perkembangan anak (Sari, 2022).

Dalam kegiatan bermain sambil belajar, penggunaan alat permainan edukatif atau media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan supaya tetap memberikan kegiatan sambil belajar yang bermakna bagi anak (Rahmawati dkk., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak yaitu media pembelajaran *maze* atau permainan mencari jejak. Menurut Nurul Ikhsan *maze* adalah aktivitas menemukan jalan keluar dari jalur yang bercabang. Hal ini sejalan dengan tujuan *maze* yang melatih konsentrasi, ketelitian, kreativitas, serta membantu anak dalam menghadapi tantangan belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Maze* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia 5-6 Tahun? ”

Rumusan masalah ini dikembangkan pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sebelum penggunaan media pembelajaran *maze* di kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sesudah penggunaan media pembelajaran *maze* di kelas eksperimen?
3. Bagaimana kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *maze* di kelas kontrol?
4. Bagaimana kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *maze* di kelas kontrol?
5. Bagaimana peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen?
6. Bagaimana peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol?

7. Bagaimana perbedaan perubahan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze* terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun. Sedangkan tujuan penelitian yang dikembangkan dari pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sebelum penggunaan media pembelajaran *maze* di kelas eksperimen
2. Mengetahui kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sesudah penggunaan media pembelajaran *maze* di kelas eksperimen
3. Mengetahui kemampuan awal konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *maze* di kelas kontrol
4. Mengetahui kemampuan akhir konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *maze* di kelas kontrol
5. Mengetahui peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen
6. Mengetahui peningkatan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol
7. Mengetahui perbedaan perubahan kemampuan konsentrasi belajar anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran *maze*

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dikategorikan menjadi dua yaitu manfaat praktis dan manfaat teoretis.

1. Manfaat Teoretis

Ditinjau dari manfaat teoretis penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca, memberikan sumbangan ilmiah yaitu mengenai inovasi baru dalam media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Bagi penulis diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan pandangan baru mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran *maze* terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak.

b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Manfaat bagi pendidik dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemikiran tentang pengaruh media pembelajaran *maze* terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak serta bisa dijadikan referensi untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Orang Tua

Manfaat bagi orang tua dapat menambah wawasan baru, serta memberikan rekomendasi media pembelajaran *maze* terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak.

d. Bagi Anak

Manfaat bagi anak dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak dan membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara bermain.