

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Melalui program ini, semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat dikendalikan. Pada usia dini, berbagai pertumbuhan dan perkembangan seperti fisiologis, bahasa, motorik, dan kognitif mulai dan sedang berlangsung. Perkembangan ini menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak harus distimulasi dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda di sekitarnya. Sejak kecil, mereka mengenal benda-benda yang bentuknya sama dengan bentuk geometri, seperti koin, lemari, meja, buku, bola, dan benda lain yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya. Mengetahui bentuk geometri juga membantu anak berpikir

matematis logis, yaitu kemampuan berpikir secara rasional. Hal ini terlihat saat anak mampu memecahkan persoalan sederhana, berhitung, serta membedakan panjang, pendek, besar, kecil, dan tinggi.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Di TK, kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari bersifat ilmiah. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain memiliki kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya penekanannya yang berbeda. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajaran, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainan.

Media pembelajaran di TK sangat diperlukan karena dunia anak adalah dunia bermain. Pembelajaran di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Salah satu cara mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah melalui permainan tebak gambarku. Melalui permainan ini, anak dapat belajar mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium dan lingkaran secara langsung. Pada tahap pengenalan, anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat bangun geometri yang dikenalnya. Pertanyaan seperti apakah sisi-sisi yang berhadapan pada sebuah persegi panjang panjangnya sama, atau apakah kedua diagonalnya sama panjang, akan sulit dijawab oleh anak. Guru harus memahami karakter anak pada tahap ini dan menghindari mengajarkan sifat-sifat bangun geometri secara hafalan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita I Kluwan, masih banyak anak yang kebingungan dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium dan lingkaran saat mengamati bentuk benda yang ada di dalam ruangan kelas seperti penggaris segitiga, jam dinding, meja, dan buku. Anak-anak juga kurang semangat dalam belajar, karena pelajaran yang diberikan kurang menarik sehingga Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Dharma Wanita I Kluwan tergolong rendah karena beberapa penyebab, yaitu penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan menggunakan metode ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran serta penggunaan media papan tulis dan LKA Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan bentuk geometri seperti persegi, segitiga, persegi panjang, trapesium dan lingkaran. Sambil bermain untuk mengasah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Dengan permainan Tebak Gambarku, anak-anak dapat berlatih mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemampuan kognitif dalam mengenal

bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun saat ini kurang terasah, seperti terlihat ketika mereka mengamati bentuk rumah, roda motor, dan buku, selain itu anak-anak tidak semangat dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan Tebak Gambarku sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tebak Gambarku pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita I Kluwan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh :

1. Terbatasnya media pembelajaran Guru hanya mengenalkan dua bentuk geometri, yaitu segi empat dan lingkaran, sehingga kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri belum terasah dengan baik.
2. Metode pembelajaran yang kurang efektif. Guru menggunakan metode ceramah, di mana hanya menjelaskan gambar bentuk geometri di depan kelas tanpa interaksi aktif dengan anak-anak.
3. Kegiatan pembelajaran monoton. Pembelajaran hanya diisi dengan mengerjakan dan mengulang-ulang LKA yang sama, tanpa diselingi

kegiatan bermain yang bisa menarik minat anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan permainan Tebak Gambarku pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Kluwan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan tebak gambarku pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Kluwan.

E. Manfaat Penelitian

Ada dua macam yang diharapkan dalam penulisan penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis pengamatan ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

1. Membantu anak untuk menemukan dan memahami konsep- konsep yang sulit.
2. Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran mengenal bentuk geometri. Memperbaiki belajar anak sehingga hasil belajar anak diharapkan akan meningkat.

b. Bagi Guru

1. Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran mengenal bentuk geometri.
2. Guru dapat mengenalkan bentuk geometri dengan menggunakan strategi bermain tebak gambarku.
3. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui permainan akan lebih efektif dan efisien.
2. Sekolah akan mampu mengembangkan metode pembelajaran tebak gambarku.
3. Sekolah akan mengalami perubahan atau perbaikan yang lebih pesat karena mampu menanggulangi berbagai masalah belajar anak, perbaikan kesalahan konsep, dan lain-lain.
4. Berbagai strategi atau teknik pembelajaran dapat di hasilkan sekolah dan di sebar luaskan ke sekolah lain.

5. Sekolah memiliki guru yang berpotensi dan profesional dalam mengelola kelas.

d. Bagi Orang Tua

1. Diharapkan orang tua lebih banyak meluangkan waktu untuk memperhatikan belajar anak-anaknya agar dapat mencapai hasil belajar yang baik terhadap anak-anaknya.
2. Dapat meningkatkan dan memotivasi hasil belajar anak melalui perhatian yang diberikan orang tua.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS.

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini berfungsi sebagai pembandingan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Bandiyah (2018) “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Ambil-Susun Di *Play Group*”. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa peningkatan nilai prosentase kemampuan anak yaitu pada siklus 1 sebanyak 39,28% dan siklus 2 sebanyak 79% sehingga dapat di simpulkan bahwa permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Penelitian yang di lakukan oleh Tita Ranulita Cahyani (2021) “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak melalui Media *Rainbow Salt Tray* di TK Amrah Galesong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria yang diinginkan tercapai dengan rata-rata presentase yang diperoleh yaitu 87,30% yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian di Latas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Rainbow Salt Tray*

dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Amrah Galesong.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2018) “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak dengan Permainan Media *Smart Box* di PAUD Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang. Penghitungan N-Gain sebesar 0,756 yang mana berada pada kategori tinggi dengan taraf signifikansi 5%, sedangkan dalam penghitungan uji-t diperoleh ($t_0 = 15,24$) dan besarnya “t” yang tercantum pada tt yaitu 2,82 ($15,24 > 2,82$) dengan taraf signifikansi 5%, artinya permainan media *smart box* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak di PAUD Kuntum Khaira Kelurahan Koto Katiak.

Penelitian Desy Wahyu Rustiyanti (2014), “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok AL Di TK Arum Puspita Triharjo Bantul”. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pra tindakan pada indikator kemampuan mengetahui 41,11%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada pelaksanaan Pra tindakan 30%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pra tindakan 50,62%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%.

Penelitian Safira (2018), “Peningkatan Kemampuan Mengenal

Bentuk Geometri Melalui *Maze* Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Rata-rata ketercapaian pada siklus I dalam mencocokkan 89,4%, mengelompokkan sebesar 55%, menyebutkan sebesar 52,2%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 33,2% sedangkan rata-rata ketercapaian pada siklus II dalam mencocokkan sebesar 90,4%, mengelompokkan sebesar 85,9%, menyebutkan sebesar 90,5%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 77,5%.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Keduanya sama-sama menggunakan variabel peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Perbedaannya terletak pada media atau metode yang digunakan dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah permainan Tebak Gambarku dengan model bermain kombinasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

B. Kerangka Teoritis

1. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Poerwadarminta (2018) mempunyai pendapat tentang kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sehubungan dengan hal tersebut Tuminto (2018) menyatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan

atau kekuatan. Demikian pula apabila seseorang dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak dapat dikatakan mampu.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dari pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengenal konsep bilangan menghitung pada batas tertentu, dan mengenal berbagai macam pola (Martini Jamaris, 2018). Anak usia taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar.

Lestari, K.W. (2011: 4), menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso (2013: 50), menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Daitin Tarigan (2006: 32), menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hierarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk

berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri memberikan perkembangan anak secara berkesinambungan, yaitu :

- a. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang dan trapesium.
- b. Anak akan membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang dan trapesium.
- c. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
- d. Anak akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

b. Pengertian Bentuk Geometri

Pengertian bentuk geometri adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk ukuran, posisi relatif

tokoh, dan sifat ruang. Menurut (Prihandoko Antonius, 2017) Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang.

Menurut (Kusni, 2018) Geometri adalah struktur matematika yang membicarakan unsur dan realisasi yang ada di antara unsur tersebut. Titik garis, bidang, dan ruang merupakan benda abstrak yang menjadi unsur dasar geometri. Ide dasar dari bentuk geometri adalah titik, garis dan bidang yang merupakan pijakan awal bentuk geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sekumpulan titik-titik. Bidang dianggap sebagai kumpulan titik yang terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar ke segala arah (Ismunamto, 2019).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang bentuk, ruang, komposisi beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, unsur-unsurnya dan hubungan antara satu dan lainnya.

c. Hubungan Mengenal Bentuk Geometri dengan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan di mana

anak bisa berpikir secara kompleks serta penalaran dan pemecahan masalah. Permainan bentuk geometri terhadap perkembangan kognitif bertujuan di mana anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, ketika anak mengenal bentuk geometri di situ anak dapat berpikir dengan kompleks, anak dapat memecahkan suatu masalah dengan ketika anak mengenal bentuk geometri anak bisa berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa mengenal bentuk geometri sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, dengan anak bermain tersebut anak dapat berpikir dengan kompleks, anak dapat memecahkan suatu masalah. Dengan demikian mengenal bentuk geometri berpengaruh dengan kemampuan kognitif anak.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal

Bentuk Geometri

Martini Jamaris (2018), menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak usia dini berada pada fase pra operasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan

spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada.

Keterkaitan kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan (psikososial), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan (Hiryanto & Rosita E. Kusmaryani, 2018).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

e. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada AUD

Strategi pembelajaran merupakan segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2018) Karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak yaitu :

- 1) Anak belajar melalui bermain.
- 2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
- 3) Anak belajar secara alamiah.
- 4) Belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.

Agung Triharso (2018), menyatakan bahwa satu-satunya cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar membuat anak merasa *enjoy*. Tanpa mereka sadari, anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengidentifikasi bentuknya, menyelidiki masing-masing bentuknya dan mengenal bentuk geometri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya dikemas dalam bermain. Kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat).

2. Permainan Tebak Gambar

a. Pengertian Bermain

Menurut Musbikin (2017: 86) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Menurut Dwijawiyata (2018) ada beberapa pendapat mengenai bermain yaitu :

- a. Bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang.
- b. Bermain berarti melakukan hal yang diinginkan.
- c. Bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, menggunakan dengan benda-benda di sekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang-orang di sekelilingnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Dengan bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang di sekitarnya.

b. Tahap Bermain AUD

Dharma Agus (2018) berpendapat bahwa tahap perkembangan permainan anak terbagi atas empat tahapan, yaitu :

1. Tahap eksplorasi. Tahap ini dilalui oleh anak yang berusia 0-3 bulan dengan menggunakan tangan dan mulutnya ketika melakukan permainannya.
2. Tahap permainan. Tahap yang dilalui anak berusia 4 bulan sampai puncaknya usia 5-6 tahun, pada tahap ini anak menganggap benda mati yang mereka mainkan merupakan benda hidup yang dapat bergerak dan bicara, di mana mereka bermain sendiri dengan benda tersebut.
3. Tahap bermain. Tahap ini dilalui anak setelah masuk sekolah, di mana permainan yang mereka lakukan sudah sangat beragam, khususnya permainan seperti olahraga, permainan yang lebih menantang serta menggunakan pemikiran dan tenaga lebih.

c. Macam-macam Permainan AUD

Elizabet B. Hurlock membagi permainan anak-anak menjadi dua macam, yaitu :

1. Permainan Aktif, ialah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain

aktif.

2. Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya anak tidak ikut secara aktif dalam proses bermain.

Bermain menurut beberapa ahli merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak untuk menyalurkan energi dan keinginan mereka serta merupakan kebutuhan pokok bagi anak untuk bereksplorasi serta sebagai sumber belajar bagi anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan anak-anak adalah sebuah kegiatan bermain yang sangat menyenangkan, di mana dalam bermain dapat melekatkan hubungan sosial emosional dengan teman sebaya serta sebagai sumber belajar yang pokok bagi anak-anak.

d. Pengertian Permainan Tebak Gambar

Menurut Alamsyah (2018) Permainan tebak gambar merupakan keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu di mana keberadaannya bersifat belum pasti. Permainan tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media gambar, di mana anak akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompok untuk menebak dan mencari gambar

yang telah disediakan pendidik.

Menurut Musyadad (2019) Permainan tebak gambar juga merupakan salah satu pengembangan dari permainan edukatif sebagai metode mendidik yang membuat anak senang untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar anak didiknya. Permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang, terpancing, untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh gurunya.

e. Cara bermain Permainan Tebak gambarku

Permainan Tebak Gambarku adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui kombinasi berbagai media. Di antaranya, ada media yang ditaruh di wadah toples, ditempel di lantai, dan ditempel di papan peraga. Dalam permainan ini, gambar bentuk geometri segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium dan lingkaran ditempel di papan peraga, lantai, dan diletakkan dalam wadah toples. Permainan dimulai dengan anak-anak mengambil gambar bentuk geometri dari dalam wadah toples, kemudian menyebutkan gambar yang diambil. Setelah menyebutkan gambar

yang diambil, anak melompat ke atas gambar yang ada di lantai sesuai dengan gambar yang telah diambil sambil. Setelah itu, anak akan membuka kertas yang ada di papan peraga dan menebak gambar yang ada di dalamnya. Kemudian, anak mengklasifikasikan gambar geometri sesuai bentuknya.

f. Fungsi dan Manfaat Permainan Tebak Gambar

Permainan tebak gambar menjadi alat bantu saat proses pembelajaran. Menurut Alamsyah (2018) Fungsi dari permainan tebak gambar ini di antaranya :

- 1) Untuk memotivasi belajar anak dan menarik perhatian anak didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Mengajak anak mengenal suatu objek yang ada digambar, ketika anak disuruh untuk fokus dan menyuruh mereka menebak gambar ini akan membuat anak lebih tertarik dan pastinya kebanyakan anak akan berusaha menjawab gambar apa yang mereka tebak.

Cucu Eliyawati (2018) menyatakan bahwa manfaat dari permainan tebak gambar di antaranya :

- 1) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika akan ruang dan waktu dan kemampuan berpikir teliti.

- 2) Mampu membandingkan dan membedakan.
- 3) Anak dapat memahami berbagai konsep pengetahuan dari gambar yang ditampilkan, konsep bentuk, warna dan ukuran, konsep matematika sederhana maupun konsep sains sederhana.
- 4) Mengetahui manfaat dan proses terjadinya sesuatu atau cara pembuatannya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat permainan tebak gambar anak usia dini adalah dapat membantu anak mengenalkan bentuk geometri melalui gambar, anak dapat mengklasifikasikan gambar geometri sesuai bentuknya.

g. Karakteristik Media Tebak Gambar

Menurut Angraini (2017) Media tebak gambar juga memiliki karakteristik yang harus di perhatikan antara lain :

1. Harus memiliki jati diri atau asli (autentik), yang di maksud asli atau autentik adalah dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti saat siswa melihat langsung.
2. Sederhana, artinya memiliki komposisi yang cukup jelas dan menunjukkan bagian pada pokok gambar tersebut.
3. Ukuran dan bentuk gambar yang proporsional, ukuran gambar yang proporsional akan membuat siswa mudah membayangkan

ukuran yang sesungguhnya pada obyek yang digambar.

4. Memadu padankan keindahan gambar dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kusyanti & Ag (2018) Ada hal yang harus diperhatikan dan dipersiapkan oleh guru dalam menggunakan media tebak gambar saat proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperhatikan kejelasan materi yang digambarkan.
- 2) Yakin bahwa seluruh siswa dapat melihat sketsa itu dan membersihkan segala yang merintangai pandangan mereka.
- 3) Menggunakan bermacam-macam warna supaya lebih menarik.
- 4) Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.

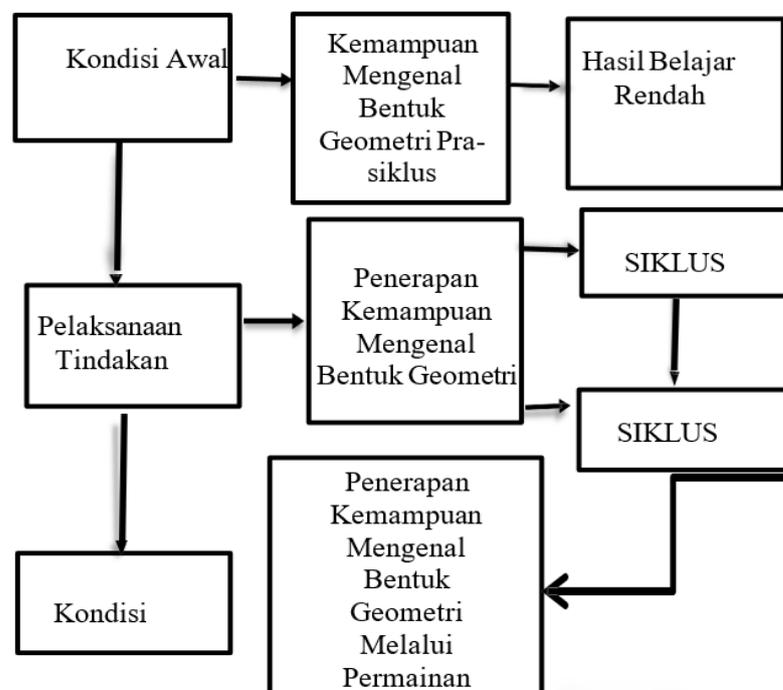
Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar yang ditampilkan akan memberikan petunjuk terhadap anak dan langsung mengenai pesan yang ingin ditunjukkan oleh guru. Materi yang diperoleh anak lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting dipakai oleh guru dalam memberi pemahaman yang terkonsep. Menggunakan dan membantu memberi pengalaman dan pengertian pada anak menjadi lebih luas.

C. Kerangka Berpikir

Salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah belajar sambil

bermain dan bermain seraya belajar, dengan menggunakan media dan alat peraga konkret sesuai dengan tahap berpikir anak. Anak TK dalam kegiatan pembelajaran selalu menuntut ke obyektif an, karena kondisi mereka belum mencapai untuk berpikir subyektif. Dengan segala sesuatu yang obyektif, anak dapat lebih memahami struktur, detail dan bentuk dari apa yang di ajarkan atau di tunjukkan guru.

Kemampuan mengenal bentuk geometri di TK yang di kembangkan pada kegiatan permainan tebak gambarku secara tepat sesuai dengan tahap perkembangannya. Berdasarkan uraian di atas, maka alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Dalam paparan di atas dapat ditarik hipotesis sementara yaitu diduga dengan permainan tebak gambarku dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak di TK Dharma Wanita I Kluwan Kecamatan Penawangan Kabupaten Grobogan.