

## Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulus Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini

Yulida Izatusholihah<sup>1)</sup>, Elan<sup>2)</sup>, Heri Yusuf Muslihin<sup>3)</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

<sup>1</sup>email: [izatusholihahyulida@gmail.com](mailto:izatusholihahyulida@gmail.com)

<sup>2</sup>email: [elanmpd@upi.edu](mailto:elanmpd@upi.edu)

<sup>3</sup>email: [heriyusuf@upi.edu](mailto:heriyusuf@upi.edu)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.7008](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008)

Received 01 May 2021, Accepted 18 June 2021, Published 1 October 2021

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya permainan yang dapat menstimulus rasa percaya diri anak. Adapun tujuan penelitian yaitu mengidentifikasi permasalahan di sekolah tentang kurangnya permainan yaitu permainan tebak gambar yang dapat menstimulus rasa percaya diri pada anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Al-Amin dengan subjeck dari penelitian ini yakni kanak-kanak kelompok A yang berusia kurang lebih 5 tahun dan guru Kelompok A. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peniliti yakni pengamatan (observasi) yang dilakukan pada anak kelompok A saat kegiatan berlangsung dan wawancara pada guru serta mereduksi data. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel dengan kriteria yang tertentu, sampel yang diambil yaitu Kelompok A dengan jumlah 10 anak dan 1 guru kelompok A. Sedangkan untuk analisis data yang dilakukan yaitu data deskriptif dalam bentuk deskripsi. Bahwa hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa masih ada anak-anak yang kurang percaya diri pada saat melakukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dan kurangnya permainan yang dilakukan di TK tersebut yang dapat menumbuhkan karakter percaya diri anak.

**Kata Kunci:** *Kartu Tebak Gambar; Percaya Diri; Anak Usia Dini*

### Abstarct

*This research is motivated by the lack of games that can stimulate children's self-confidence. This is because the learning carried out is still teacher-centered and the lack of games to foster confidence in children, one of which is a guessing game. As for the purpose of the study is to identify problems in schools about the lack of games, namely guessing games that can stimulate self-confidence in children. The research method used is qualitative and with a descriptive approach. This research was conducted at Al-Amin Kindergarten with the subjects of this study namely group A children aged approximately 5 years and teachers Group A. The data collection*

*technique carried out by the researchers was observation (observations) carried out on group A children during the activity and interviews with teachers and reduce data. Sampling was carried out using purposive sampling technique, namely the sampling technique with certain criteria, the sample taken was Group A with a total of 10 children and 1 teacher in group A. Meanwhile, the data analysis carried out was descriptive data in the form of descriptions. That the results of the research carried out show that there are still children who lack confidence when carrying out activities or activities carried out during the learning process and the lack of games that are carried out in the kindergarten that can foster a child's self-confidence character.*

**Keywords:** *Picture Guess Card; Confidence; Early childhood*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (Sujiono, 2013) adalah upaya pemberian rangsangan, pembinaan, perawatan dalam pengawasan orang dewasa, dengan adanya pendidikan yang dilakukan sejak dini ini anak dapat mengetahui dan memperoleh pengalamannya dari lingkungan baik secara diamati, terjun langsung dan berkesperimen yang berlangsung dilakukan berulang-ulang dengan melibatkan seluruh potensi.

Pada pendidikan anak usia dini adalah suatu tindakan awal untuk menanamkan pendidikan karakter pada usia sejak dini, karena pada masa ini sangat menentukan pengembangan kemampuan potensi anak dalam pembentukan karakter sehingga anak dapat menerapkan serta mempraktekkan kedalam kehidupan sehari-hari, yang ditunjukkan dalam lingkungan keluarga

maupun dilingkungan sekitarnya dan peran orang tua dalam pembentukan karakter ini sangatlah berpengaruh. Menurut (Adhar et al., 2018) pendidikan dan menanamkan nilai karakter yang dilakukan pada anak sejak dini adalah perihal yang sangat berharga untuk dilakukan pada saat masih kanak-kanak, karena sejak lahir sampai dengan 6 tahun ini perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Salah satu karakter yaitu percaya diri.

Percaya diri anak ini mempengaruhi tidak hanya dalam akademis saja tapi kemampuan untuk melihat dirinya sendiri. Menurut (Sukiman, 2017) percaya diri ialah salah satu faktor yang penting untuk anak miliki. Dengan memiliki percaya diri ini tidak hanya berpengaruh dalam hal akademis saja, tetapi dalam kehidupan anak yaitu mudah beradaptasi dengan lingkungan serta

memiliki kemampuan melihat potensi yang dimilikinya.

Dengan percaya diri anak mampu mengemukakan pendapat mereka dengan tidak ragu-ragu dan merasa takut. Kepercayaan diri anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi bermain, berbicara didepan kelas, berani kedepan sendiri tanpa dengan temannya, mengungkapkan pendapatnya, bisa melakukan, mampu bersosialisasi baik dengan teman dan dapat bermain dengan teman sejawatnya.

Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan salah satunya emosi yaitu percaya diri, pada saat kegiatan bermain percaya diri anak timbul karena bermain peran menjadi orang lain atau karakter lainnya dan berkomunikasi dengan anak lainnya atau orang lain. (Sujiono, 2013).

Menurut Moeslichaton (52) media tebak gambar adalah suatu metode pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan minat pada saat pembelajaran anak untuk lebih menyenangkan dalam proses kegiatan yang dilakukan oleh yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. (Budianti et al., 2020)

Pada permainan tebak gambar tidak hanya bermain tapi pada bermain ini anak belajar mengenai berbagai gambar yang anak temukan. Permainan tebak gambar ini mempengaruhi aspek perkembangan kognitif, bahasa dan psikomotorik anak usia dini.

Dengan media tebak gambar juga anak dapat berbagi informasi serta menambah pengetahuan baru untuk anak, sebab ini adalah hal baru yang dalam menambah wawasannya. (Md. Ayu Sintya Dewi, I Wyn. Darsana, 2015). Hal ini diperkuat oleh (Rofiah, Siti, Anisa Setyowati, 2018) dalam permainan tebak gambar ini mampu menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan. Sesuai juga yang sampaikan oleh bahwa (Prawistri, 2013) yaitu penerapan bermain aktif yang dilakukan di ruangan terbuka terlihat anak sangat energik, penuh semangat juga berani sehingga kepercayaan diri anak akan meningkat.

Dari observasi di sekolah TK Al-Amin, Kelompok A masih ada anak yang percaya dirinya kurang, masih ragu-ragu untuk mengerjakan sesuatu dan berucap “tidak bisa melakukannya”, ada yang masih malu, terkadang diam, tidak mau belajar, terkadang anak tidak

mood dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu penyebab anak kurang percaya diri. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menganalisis permainan tebak gambar dalam menstimulus percaya diri pada anak yang berjudul “Permainan Tebak Gambar Dalam Menstimulus Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini”

## 2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif ialah penelitian yang mengasumsikan dasar atau aturan berpikir dalam penelitian yang digunakan (Mamik, 2015). Populasi yang diambil pada penelitian ini yaitu anak usia dini di TK Al-Amin, sampel yang diambil yaitu kelompok A. Teknik sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan data yang sesuai dengan kriteria tertentu berdasarkan tujuan dari penelitian tersebut. (Sharum dan Salim, 2014) Sampel yang diambil yaitu kelompok A dengan usia 5 tahun dengan jumlah 10 orang anak dengan masing-masing 5 anak laki-laki dan perempuan guru di kelompok A. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, data sekunder yaitu data yang diperoleh

dari hasil kajian literatur dengan permasalahan yang akan diteliti, sedangkan pada data primer yaitu memuat data hasil perolehan lapangan dengan teknik pengamatan (observasi) dan wawancara. (Sarwono, 2006).

Teknik pengambilan data yaitu 1) Observasi dengan mengamati secara langsung pembelajaran dan permainan yang dilakukan di kelas, 2) wawancara terhadap guru kelompok A secara langsung dan secara daring melalui *via whatsapp*, 3) dokumentasi, berupa dokumen yang berhubungan dengan penelitian.

Pada reduksi data (mengambil data pokok dan penting) peneliti hanya mengambil data untuk kebutuhan memasukan informasi sesuai yang diperlukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilaksanakan bahwasannya menemukan adanya kepercayaan diri anak di TK Al-Amin kurang. Saat proses kegiatan (belajar dan bermain) ada anak yang tidak mau melakukannya, malu-malu saat menjawab jika ditanya oleh guru dan moody saat melakukannya.

Menurut (Nurjannah, 2017) rasa malu ialah persaan yang kurang nyaman

karena takut salah dalam melakukan kegiatan. Kegiatan dilakukan diantaranya proses belajar, bermain dengan teman sejawat yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelompok A peneliti memperoleh bahwa permainan sangat jarang digunakan yang dapat menumbuhkan percaya diri anak karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan guru mengatakan bahwa karakter percaya diri anak usia dini merupakan hal penting yang dibutuhkan anak, karena hal ini karena berkaitan dengan lingkungan anak baik dalam keluarga, sekolah sampai masyarakat.

Cara menanamkan karakter percaya diri pada anak ini yaitu dengan memberi motivasi saat anak tidak mau melakukan aktivitas lagi dengan kata-kata “kamu bisa melakukannya”. Memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan dengan banyak orang (kelompok) agar anak dapat mengeluarkan pendapatnya.

Dan hal ini diperkuat oleh (Antini et al., 2019) bahwa kepercayaan diri anak tidak langsung tetapi harus dengan proses dalam menumbuhkan kepercayaan diri anak itu, yaitu dengan

melakukan aktivitas tanpa bantuan dari yang lain.

Karakter percaya diri anak usia dini dilihat dari berbagai aktivitas dilakukan baik dilingkungan sekolah, rumah, maupun dilingkungan tempat anak tinggal. Karakter percaya diri pada anak ini dilatih oleh guru saat di sekolah melalui kegiatan langsung yang melibatkan anak dalam proses pembelajaran misalnya dalam permainan tebak gambar yang melibatkan seluruh anak. (Wahyuni & Nasution, 2017)

Percaya diri anak bisa ditingkatkan dengan aktivitas proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan dari faktor lingkungan yang ada disekitar anak. Menurut (Aryaprasta & Riyadi, 2018) mengungkapkan *self confidence* adalah perilaku positif yang senantiasa positif terhadap orang lain maupun diri sendiri dalam kemampuan atau kelebihan yang dimilikinya.

Menurut (Sukiman, 2017) percaya diri yaitu yakin atau mampu melaksanakan sesuatu dengan sendiri. Dasar dalam menumbuhkan rasa percaya diri ialah memberikan rasa aman dan memberi kesempatan untuk berbuat sesuatu sesuai keinginannya. Percaya diri anak adalah kemampuan

yang dimiliki oleh anak untuk dapat meyakini potensinya, dapat mengambil dan keputusan, dapat bersosialisasi, dan senantiasa berpikiran positif.

Kepercayaan diri yang rendah akan menimbulkan sikap yang pesimis saat berinteraksi dengan orang lain atau banyak orang. Anak dengan kepercayaan pada dirinya kurang selalu ragu atas kemampuannya. (Ma et al., 2018) Hal ini juga dikemukakan oleh (Fransisca et al., 2020) anak yang memiliki kepercayaan diri ini anak akan memiliki sikap yang positif atas kemampuan yang dimilikinya, dapat berinteraksi dengan teman sesama, serta adanya kemauan dalam mengerjakan tugas tanpa mengeluh.

Dengan adanya kepercayaan diri anak sejak dini yaitu dapat melakukan sesuatu atau kegiatan tanpa adanya pertolongan dari yang lain. Cara dalam menimbulkan rasa percaya diri anak usia dini yaitu dengan permainan tebak gambar. Pada permainan ini anak dilatih untuk berpendapat atau berbicara menebak gambar dalam kartu tersebut tanpa ada rasa takut, malu, dan ragu-ragu saat berpendapat.

Dalam percaya diri memiliki karakteristik yang menonjol menurut

(Hulukati, 2016) adapun karakteristik individu yang percaya diri yaitu:

1. Percaya terhadap keterampilan yang dimiliki tanpa mengharap pujian yang lain;
2. Tidak menampilkan perilaku yang harus disetujui oleh yang lainnya;
3. Menerima jika ada penolakan dari orang lain, karena dasarnya orang-orang berbeda kemauan;
4. Memiliki penguasaan diri yang baik atau stabil;
5. Memiliki sikap yang tidak mudah menyerah saat gagal;
6. Memiliki pandangan yang baik diri sendiri dan orang lain;
- dan 7. Memiliki harapan yang baik bagi dirinya sendiri.

Dan kurangnya permainan yang dapat menumbuhkan karakter percaya diri anak. Yaitu dengan kegiatan bermain baik itu didalam kelas maupun luar kelas salah satunya yaitu permainan tebak gambar.

Menurut (Anggraeni et al., 2019) kartu gambar ini merupakan media pembelajaran yang dapat menarik bagi anak karena anak mengenal berbagai gambar dari kartu tersebut dan dapat mengenali aksara atau tulisan yang tertera dibawah gambar. Menurut (Dian sano, 2018) tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan namun masih memiliki sisi edukasi (pembelajaran yang menyenangkan bagi

anak). Pada penerapan permainan tebak gambar ini bukan hanya untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak akan tetapi meningkatkan kemampuan bahasa anak yang semakin meningkat dengan strategi yang menyenangkan bagi anak. (Budianti et al., 2020)

Media yang digunakan pada kartu tebak gambar ini yaitu *flash card*.

Dalam media kartu gambar atau *flashcard* yakni media mudah karena menyampaikan informasi yang mudah dipahami dan dapat digunakan sesuai kebutuhan. (Fauziddin & Fikriya, 2020) Permainan kartu tebak gambar ini disenangi anak-anak karena menggunakan *flashcard* yang bergambar menarik. Pada permainan tebak gambar ini memiliki manfaat berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini disebutkan oleh Jamil yang dikutip oleh Wahyuni (2010: 38) & (Budianti et al., 2020) yaitu: 1). Melatih kepekaan panca indra anak dalam memahami suatu gambar melalui ciri-ciri. 2). Melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah. 3). Mengenalkan berbagai huruf, merangkai huruf dengan cara yang menyenangkan. 4). Memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak dengan bermain aktif.

Dalam permainan kartu tebak gambar ini dapat merangsang anak lebih cepat ingatan anak, karena anak mengidentifikasi simbol (angka, gambar hewan, gambar orang, bunga, abjad, dsb). (Sari & Fauziddin, 2017)

Pada permainan tebak gambar diharapkan dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Hal ini juga berkaitan dengan (Budianti, 2020) bahwasannya permainan tebak gambar dan huruf ini diterapkan untuk membantu dalam peningkatan perkembangan bahasa anak. Permainan ini mulai dari menebak gambar dari ciri-cirinya, membaca tulisan pada gambar.

Observasi penelitian di sekolah TK Al-Amin mendapat hasil bahwa permainan bahwa permainan yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak sangat jarang digunakan yaitu salah satu permainan tebak gambar, kemudian hasil dari wawancara guru untuk melakukan agar anak tetap percaya diri yaitu dengan memberikan motivasi saat pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Maka disimpulkan dari penelitian tersebut yaitu mengenai permainan tebak gambar media permainan berupa

gambar tiruan. Pada permainan tebak gambar ini dapat tidak hanya menumbuhkan percaya diri anak akan tetapi melatih kemampuan konsentrasi anak. Dengan adanya permainan tebak gambar anak akan mengeksplor dirinya atau bermain aktif, sehingga menimbulkan kepercayaan diri anak. Namun, fakta dilapangan masih ada sekolah yang kurang menerapkan kegiatan atau permainan karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Salah satunya yaitu dengan permainan tebak kartu gambar ini yaitu untuk menstimulus dan menumbuhkan karakter percaya diri anak.

Dengan permainan tebak kartu gambar menggunakan *flash card* ini memiliki manfaat yaitu mengenalkan berbagai gambar baik itu berupa gambar orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya; melatih anak untuk berkonsentrasi secara maksimal, memperluas kosa kata anak dalam mengenal huruf dan mendapatkan permainan yang menyenangkan. Bagi guru, dalam bermain tebak kartu gambar (hewan, orang, huruf, angka atau tumbuhan) ini bervariasi dan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran. Bagi Kepala Sekolah,

memberikan dan menyediakan fasilitas permainan yang dapat menumbuhkan percaya diri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antini, N. K. A., Magta, M., & Ujianti, P. R. (2019). Pengaruh Metode Show and Tell Terhadap Kepercayaan Diri Anak Kelompok a Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(2), 143. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18884>
- Adhar, In'am, A., & Hartiningsih, S. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Di RA Al Mashitoh Tegalondo Karangploso Malang. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 6, 232–242.
- Anggraeni, P. U. D., Sedeng, I. N., & Putra, A. A. P (2019). Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bali Kiddy. *Litera Jurnal Bahasa dan Liteta*, 5(2), 26–33.
- Aryaprasta, I. G. K., & Riyadi, A. R. (2018). Model Pembelajaran Tari Kreatif untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3864>
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA

- Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung*. 8(1), 34–43.
- Budiarti, S. N. I. (2020). Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 4(2), 285. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i2.217](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i2.217)
- Dian sano, A. V. (2018). Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Anak-Anak Usia Tk. *Infotech: Journal of Technology Information*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.37365/it.v4i1.6>
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.13>
- Fransisca, R., Wulan, S., Supena, A (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi . *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638. DOI:10.314004/obsesi.v4i2.405
- Hulukati, W. (2016). *Pengembangan Diri Siswa SMA*. 4–6.
- Ma, A., Suryana, Y., & Muslihin, H. Y. (2018). Hubungan Sikap Berani dengan Kepercayaan Diri pada Kegiatan Senam Irama. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 287–296.
- Md. Ayu Sintya Dewi, I Wyn. Darsana, I. B. S. A. (2015). Penerapan Metode Tebak Kata Berbantuan Media Kartu Bahasa Lisan Anak Kelompok a. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Mamik.(2015). *Metodelogi Kualitatif*. Sidoarjo: Zafatama
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Prawistri, A. R. H. (2013). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul. In *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rofiah, Siti, Anisa Setyowati, R. I. I. (2018). Media gambar flashcard dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92. <http://jurnal.magelangkota.go.id/index.php/cendelainovasi/article/view/19>
- Sari, N., & Fauziddin, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan KArtu Angka Bergambar Kelompok A1 TK Bina Kasih. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22–31.

<https://doi.org/10.6009/jjrt.KJ00003534360>

- Sarwono, J. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujiono, Y. N. (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sukiman. (2017). Membantu Anak Percaya Diri. *Seri Pendidikan Orang Tua : Membantu Anak Percaya Diri*, 2–24.
- Syahrum & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Wahyuni, S., & Nasution, R. N. B. (2017). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita di Kelompok B RA An-Nida Sri. *Raudhah*, 5(2), 1–19.