

LEMBAR AKTIVITAS PERMAINAN TANGRAM

Lembar Aktivitas Bermain Tangram: Berkreasi dengan Bentuk

Tujuan Pembelajaran:

- Mengembangkan keterampilan visual-spasial.
- Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- Memperkuat pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri.
- Mendorong kreativitas dan imajinasi.
- Melatih keterampilan motorik halus.

Alat dan Bahan:

- Satu set permainan Tangram (terdiri dari 7 keping geometris).
- Lembar kerja ini.
- Pensil warna atau spidol (opsional).

Kegiatan 1: Mengenal Bentuk Tangram

1. Amati dengan seksama ketujuh keping Tangram yang ada.
2. Sebutkan nama-nama bentuk geometri yang kamu lihat (misalnya, segitiga besar, segitiga sedang, segitiga kecil, persegi, jajar genjang).
3. Coba kelompokkan segitiga berdasarkan ukurannya. Ada berapa segitiga besar? Berapa segitiga sedang? Berapa segitiga kecil?
4. Bisakah kamu menemukan dua keping segitiga yang sama persis? Ada berapa pasang?

Kegiatan 2: Meniru Bentuk

1. Perhatikan gambar-gambar bentuk di bawah ini.
2. Coba susun keping-keping Tangram milikmu agar membentuk gambar yang sama.
3. Gunakan semua keping Tangram untuk setiap gambar.

(Sediakan beberapa contoh gambar sederhana untuk ditiru, misalnya: rumah sederhana, perahu, kucing, pohon, dll. Anda bisa menggambar siluetnya saja.)

- Gambar 1: (Siluet Rumah)
 - Gambar 2: (Siluet Perahu)
 - Gambar 3: (Siluet Kucing)
 - ... (Tambahkan gambar lain sesuai keinginan)
4. Setelah berhasil menyusun, warnai gambar di lembar kerjamu sesuai dengan warna keping Tangram yang kamu gunakan (opsional).

Kegiatan 3: Berkreasi Sendiri!

1. Sekarang, gunakan semua keping Tangram milikmu untuk membuat bentuk apa saja yang kamu inginkan. Bisa berupa hewan, tumbuhan, benda, atau bentuk abstrak.
2. Setelah selesai, gambarlah bentuk yang kamu buat di kotak di bawah ini.
3. Berikan nama pada bentuk yang kamu ciptakan.

(Sediakan kotak kosong yang cukup besar untuk anak menggambar.)

Nama Bentukku: _____

Rubrik Penilaian Bermain Tangram

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Mengenal Bentuk	Mampu menyebutkan semua nama bentuk dengan benar dan mengelompokkan segitiga dengan tepat.	Mampu menyebutkan sebagian besar nama bentuk dengan benar dan mengelompokkan segitiga dengan sedikit bantuan.	Mampu menyebutkan beberapa nama bentuk dengan benar dan membutuhkan bantuan dalam mengelompokkan segitiga.	Kesulitan menyebutkan nama bentuk dan mengelompokkan segitiga meskipun sudah dibantu.
Meniru Bentuk (Ketepatan)	Berhasil meniru semua bentuk dengan tepat menggunakan semua keping Tangram.	Berhasil meniru sebagian besar bentuk dengan tepat, mungkin dengan sedikit kesalahan penempatan.	Berhasil meniru beberapa bentuk dengan bantuan atau dengan banyak kesalahan penempatan.	Kesulitan meniru bentuk meskipun sudah diberikan bantuan.
Meniru Bentuk (Penggunaan Semua Keping)	Selalu menggunakan semua keping Tangram untuk membentuk setiap gambar.	Hampir selalu menggunakan semua keping Tangram untuk membentuk setiap gambar.	Kadang-kadang tidak menggunakan semua keping Tangram untuk membentuk gambar.	Seringkali tidak menggunakan semua keping Tangram untuk membentuk gambar.

Kreativitas (Bentuk Ciptaan Sendiri)	Mampu menciptakan bentuk yang unik dan menarik, serta memberikan nama yang sesuai.	Mampu menciptakan bentuk yang dapat dikenali dan memberikan nama.	Mampu menciptakan bentuk sederhana tetapi kurang terstruktur atau penamaan kurang sesuai.	Kesulitan menciptakan bentuk sendiri.
Keterampilan Motorik Halus (Manipulasi Keping)	Mampu memanipulasi dan menempatkan keping-keping Tangram dengan rapi dan tepat.	Mampu memanipulasi dan menempatkan keping-keping Tangram dengan cukup rapi.	Kurang terampil dalam memanipulasi dan menempatkan keping-keping Tangram.	Sangat kesulitan memanipulasi dan menempatkan keping-keping Tangram.
Ketekunan dan Usaha	Menunjukkan ketekunan dan berusaha mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan tugas.	Cukup tekun dan berusaha menyelesaikan tugas dengan sedikit dorongan.	Kurang tekun dan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan.	Tidak menunjukkan ketekunan dan mudah menyerah.

Catatan untuk Guru/Orang Tua:

- Lembar aktivitas ini dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat anak.
- Berikan dukungan dan motivasi selama anak bermain.
- Fokus pada proses belajar dan eksplorasi, bukan hanya hasil akhir.
- Rubrik penilaian ini bersifat observasional. Anda dapat memberikan skor berdasarkan pengamatan Anda terhadap partisipasi dan hasil kerja anak.
- Berikan umpan balik yang positif dan konstruktif kepada anak.

Selamat bermain dan belajar dengan Tangram!