

Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Bingo yang Menyenangkan dan Interaktif

Risma Hanifatur Rosyida^{1*}, Silvia Dwi Anjelika², Idris Salam Septiyanto³, Muhammad Nofan Zulfahmi⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email : 221330001053@unisnu.ac.id¹, 221330001132@unisnu.ac.id²,
221330001022@unisnu.ac.id³, nofan@unisnu.ac.id⁴

Korespondensi penulis : 221330001053@unisnu.ac.id

Abstract This study discusses how bingo games can increase students' self-confidence at the primary school level. Bingo was chosen due to its interactive and fun nature, which is expected to create a learning environment that supports the development of students' self-confidence. This study aims to evaluate the effect of using bingo games on students' courage to actively participate in class. The approach used is a literature study, by reviewing various sources such as journal articles, books, previous research, and other relevant documents published in the last five years. The analysis process was carried out through the stages of collecting literature sources, categorizing data, synthesizing information, and drawing conclusions. The results of the literature review show that the implementation of bingo games in learning has significant potential in increasing students' confidence, which is reflected in the increased courage to speak in front of the class, actively answer questions, and interact with peers. This study concludes that bingo games can be an effective alternative learning method to develop elementary school students' self-confidence.

Keywords: Bingo, Game, Self-Confidence, Students

Abstrak Studi ini membahas bagaimana permainan bingo dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di tingkat sekolah dasar. Bingo dipilih karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, yang diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan permainan bingo terhadap keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas. Pendekatan yang digunakan adalah studi literatur, dengan meninjau berbagai sumber seperti artikel jurnal, buku, penelitian sebelumnya, dan dokumen relevan lainnya yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Proses analisis dilakukan melalui tahapan pengumpulan sumber literatur, kategorisasi data, sintesis informasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa implementasi permainan bingo dalam pembelajaran memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang tercermin dari meningkatnya keberanian untuk berbicara di depan kelas, aktif menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan bingo dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Bingo, Kepercayaan Diri, Siswa.

1. PENDAHULUAN

Salah satu elemen yang paling penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar adalah kepercayaan diri. Sebagai fondasi kesuksesan akademik dan sosial, kepercayaan diri perlu ditumbuhkan sejak dini melalui berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan (Kamila, 2023). Salah satu strategi kreatif yang dapat digunakan adalah melalui permainan bingo yang telah dimodifikasi untuk tujuan pendidikan. Permainan ini tidak hanya menghadirkan suasana pembelajaran yang menggembirakan, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung siswa untuk berani tampil, berinteraksi, dan mengekspresikan diri tanpa rasa takut salah.

Era pendidikan modern, mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa (Putra et al., 2024). Bingo edukatif hadir sebagai solusi yang menggabungkan aspek hiburan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam membangun kepercayaan diri siswa. Melalui aktivitas yang terstruktur namun menyenangkan ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan keberanian untuk menunjukkan potensi diri siswa.

Secara yuridis, pendidikan di Indonesia diatur oleh berbagai peraturan yang memberikan landasan hukum bagi pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Undang-undang ini menjelaskan pentingnya pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Kepercayaan diri sangat penting bagi anak dalam menghadapi kehidupan dan mencapai kesuksesan. Anak yang percaya diri akan lebih mudah bergaul, cepat menguasai keterampilan, dan siap menghadapi tantangan. Rasa percaya diri ini juga membuat anak dapat menguasai bidang tertentu dengan baik dan menyerap informasi dengan mudah. Saat dewasa, anak yang memiliki rasa percaya diri akan lebih mampu mengatasi tantangan hidup secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada orang lain. (Nazla & Fitria, 2020).

Teori konstruktivisme tentang pembelajaran, yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget memberikan dasar pemikiran yang mendalam terkait pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget bahwa ilmu pengetahuan anak dibangun melalui pengalaman dengan lingkungannya, sedangkan teori pembelajaran Vygotsky yaitu bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini, permainan Bingo sebagai metode pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk lebih terbuka dan lebih mudah dalam mengembangkan rasa percaya diri. Permainan edukatif seperti Bingo tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung (Auliyah et al., 2024).

Menurut teori belajar Piaget, anak-anak membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi berdasarkan skemata mereka. Skemata merujuk pada kumpulan konsep yang membantu individu berinteraksi dengan lingkungannya. Asimilasi melibatkan integrasi pengalaman atau konsep baru ke dalam skema yang telah ada, sementara akomodasi terjadi ketika skema yang ada dimodifikasi atau skema baru dibuat untuk menyesuaikan dengan rangsangan baru. Keseimbangan atau ekuilibrasi tercapai ketika ada harmoni antara asimilasi dan akomodasi, memungkinkan individu untuk mengintegrasikan pengalaman eksternal ke dalam struktur kognitif internal mereka (Nurlina, Nurfadilah & Bahri, 2021).

Teori perkembangan Vygotsky, yang dikenal sebagai teori sosial-budaya, menekankan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial serta faktor budaya yang ada di sekitarnya. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui hubungan dengan orang dewasa dan teman sebaya, serta melalui penggunaan bahasa sebagai alat untuk berpikir dan menyelesaikan masalah. Salah satu konsep utama dalam teorinya adalah *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yaitu rentang antara kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan kemampuannya untuk melakukannya dengan bimbingan dari individu yang lebih berpengalaman. Selain itu, Vygotsky juga mengemukakan konsep *scaffolding*, yang menggambarkan penyesuaian dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Keadaan sosial, lingkungan, kematangan, minat, bakat, dan kebebasan berpikir merupakan beberapa unsur yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Umam et al., 2021).

Keyakinan diri adalah komponen penting dalam pertumbuhan kepribadian siswa di sekolah dasar. Kepercayaan diri yang tinggi dapat mendukung kesuksesan akademik dan sosial siswa, sehingga perlu ditumbuhkan sejak dini. Berdasarkan hasil analisis Radoti et al., (2023) dalam jurnalnya permainan edukatif seperti bingo membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta melatih siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan komunikasi, serta membantu siswa untuk berani berdiri di depan kelas dan menyuarakan pendapat mereka. Metode ini sesuai dengan teori konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyoroti pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak.

Pada kenyataannya, banyak siswa yang masih merasa takut atau ragu untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan tampil di depan umum. Hal ini menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan perkembangan sosial siswa. Oleh karena itu, perlu ada solusi yang dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung siswa untuk mengatasi rasa takut dan ragu. Permainan Bingo edukatif diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memperoleh materi pelajaran, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kepercayaan diri.

Penerapan permainan bingo edukatif bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, sehingga siswa lebih berani tampil, berinteraksi, dan mengemukakan pendapat tanpa takut salah. Selain itu, permainan ini menyajikan metode pembelajaran yang menyenangkan, membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Pendekatan ini mendukung teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan dan kepercayaan diri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam permainan. Manfaat yang diperoleh dari diterapkannya permainan bingo ini adalah peningkatan rasa percaya diri, keterampilan sosial, dan motivasi belajar, serta perkembangan kognitif yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Secara keseluruhan, permainan bingo edukatif mendukung tujuan pendidikan nasional dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik akademik maupun karakter.

2. METODE PENELITIAN

Studi literatur atau kepustakaan merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini, yang bertujuan mengkaji efektivitas permainan bingo dalam menumbuhkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Metode penelitian dilaksanakan melalui pengumpulan dan analisis sumber pustaka yang diterbitkan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, mencakup artikel jurnal, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen relevan lainnya. Proses penelitian dimulai dengan tahap pengumpulan sumber literatur, di mana peneliti melakukan identifikasi dan seleksi sumber yang sesuai dengan tema penelitian. Selanjutnya, dilakukan kategorisasi data dengan mengelompokkan informasi berdasarkan tema permainan bingo dan kepercayaan diri siswa. Tahap sintesis informasi dilakukan melalui analisis komparatif antar sumber, menginterpretasikan data dari berbagai literatur yang telah dikumpulkan.

Fokus analisis diarahkan pada mekanisme permainan bingo dan pengaruhnya terhadap kepercayaan diri siswa. Indikator yang diamati meliputi peningkatan keberanian berbicara di depan kelas, keaktifan menjawab pertanyaan, dan kualitas interaksi dengan teman sebaya. Tahap akhir penelitian adalah penarikan kesimpulan melalui evaluasi komprehensif hasil sintesis berbagai sumber literatur, guna menghasilkan pemahaman mendalam tentang potensi permainan bingo sebagai metode pengembangan kepercayaan diri siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Rasa Percaya Diri pada Anak Sekolah Dasar

a. Definisi rasa percaya diri

Rasa percaya diri atau yang sering disebut *self confidence* merupakan kemampuan individu dalam memiliki keyakinan atas kemampuannya dan seberapa jauh individu tersebut dapat merasakan optimisme dalam keberhasilan (Ginau, 2021). Menurut Bandura (dalam Fabiani & Krisnani, 2020), Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam bertindak atau mencapai tujuan tertentu, serta kemampuan untuk mengambil langkah-langkah yang sesuai guna meraih hasil yang diinginkan.

Kepercayaan diri memiliki peran yang sangat penting bagi anak-anak, karena secara signifikan memengaruhi perkembangan mental dan pembentukan karakternya. Menurut Wahyuni (dalam Kamaruddin et al., 2022), Mental dan karakter yang kuat menjadi modal penting bagi anak dalam meraih kesuksesan di masa depan. Kepercayaan diri adalah hal penting bagi setiap orang. Setiap anak didorong untuk mengembangkan citra diri yang positif dan sehat, yang berarti setiap anak memiliki kepercayaan diri dan menghargai dirinya sendiri. Anak-anak dengan citra diri yang sehat akan merasa nyaman dengan dirinya sendiri dan percaya diri tanpa perlu membandingkan diri dengan orang lain. Membangun kepercayaan diri adalah proses penting dalam mendukung perkembangan tersebut, terutama bagi anak usia sekolah dasar, karena kepercayaan diri berpengaruh langsung terhadap perkembangan anak dalam berbagai aspek akademik maupun sosialnya.

b. Karakteristik rasa percaya diri pada anak usia 7-12 tahun

Kepercayaan diri pada anak usia 7-12 tahun merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan keinginan untuk mandiri dan mengeksplorasi kemampuannya sendiri. Keinginan ini mencerminkan rasa percaya diri yang tumbuh, di mana anak merasa mampu untuk mengambil keputusan dan mengendalikan aspek-aspek tertentu dalam hidupnya (Macarau & Stevanus, 2022).

Anak-anak dalam rentang usia ini juga menunjukkan kemampuan untuk menghadapi tantangan. Anak-anak cenderung tidak takut untuk mencoba hal-hal baru, baik itu dalam belajar maupun dalam bermain. Ketika menghadapi kegagalan, anak belajar untuk tidak mudah menyerah dan melihatnya sebagai bagian dari proses belajar.

Pengalaman positif maupun negatif yang dialami anak membantu membentuk ketahanan dan kepercayaan diri yang lebih kuat.

Ekspresi diri juga menjadi lebih baik pada anak-anak usia ini. Anak-anak mulai merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan perasaan dan ide-ide, baik kepada teman sebaya maupun orang dewasa. Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri anak, tetapi juga membantu anak dalam membangun keterampilan sosial yang penting (Eva et al., 2021). Interaksi dengan teman sebaya menjadi lebih aktif, dan anak belajar untuk bergaul serta membangun hubungan yang positif.

Anak-anak pada usia ini mulai memiliki tujuan dan aspirasi yang lebih jelas. Anak-anak berusaha untuk mencapai tujuan tersebut, baik dalam pendidikan maupun hobi, dan merasa bangga ketika berhasil. Dukungan dari lingkungan, baik itu dari orang tua, guru, maupun teman, sangat penting dalam membantu anak mengembangkan rasa percaya diri. Lingkungan yang aman dan mendukung memberikan anak kesempatan untuk tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga anak dapat menghadapi tantangan hidup dengan lebih percaya diri.

c. Aspek-aspek yang memengaruhi perkembangan rasa percaya diri

Aspek-aspek yang berpengaruh terhadap perkembangan rasa percaya diri meliputi faktor dari dalam diri dan juga faktor dari luar diri (Geukens et al., 2022). Faktor dari dalam diri meliputi:

a) Konsep Diri

Perkembangan konsep diri dibentuk dari kepercayaan diri seseorang yang dikembangkan melalui interaksi dengan kelompok. Seperti teman sebaya atau lingkungan sekitar. Pembentukan kepercayaan diri seseorang dapat dipengaruhi oleh interaksi dalam kelompok baik itu secara positif maupun negatif.

b) Harga diri

Penilaian seseorang terhadap nilai pribadi mencerminkan harga diri yang dimiliki. Seorang individu yang memiliki kepercayaan diri tinggi umumnya lebih mampu bersosialisasi dengan baik dan dapat membuat penilaian yang logis terhadap diri sendiri.

c) Kondisi fisik

Kepercayaan terhadap diri juga dipengaruhi oleh kondisi fisik. Individu dengan kondisi fisik yang sehat biasanya memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi, sedangkan individu yang memiliki kondisi fisik yang kurang optimal dapat menjadi hambatan dalam membangun rasa percaya diri.

d) Pengalaman hidup

Proses pembentukan kepercayaan diri sering kali dipicu oleh pengalaman yang mengecewakan. Setelah menghadapi kegagalan atau kekecewaan, seseorang dapat belajar dari pengalaman tersebut dan menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

Selain faktor dari dalam diri, terdapat pula faktor dari luar yang juga berpengaruh terhadap pembentukan rasa percaya diri:

a) Pendidikan

Tingkat pendidikan dapat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Individu dengan tingkat pendidikan yang rendah cenderung lebih mudah merasa inferior atau tunduk pada orang yang dianggap lebih pintar, sementara individu akan lebih percaya diri jika tingkat pendidikannya tinggi dan lebih berani untuk mengambil suatu keputusan.

b) Pekerjaan

Bekerja mampu meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan dan kebanggaan melalui kemampuan untuk berkembang dan meraih tujuan.

c) Kondisi sosial dan pengalaman hidup

Kondisi sosial yang dimaksud mencakup keluarga dan juga masyarakat. Interaksi yang baik antar anggota keluarga dapat memberikan dukungan yang membangun kepercayaan diri yang tinggi. Begitu juga dalam lingkungan masyarakat, hubungan yang positif dengan orang lain dapat memperkuat kepercayaan diri individu.

Rasa percaya diri pada anak sekolah dasar merupakan elemen krusial dalam perkembangan diri anak yang mempengaruhi aspek sosial, emosional, dan akademik. Kepercayaan diri ini dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan, baik internal maupun eksternal. Anak-anak yang memiliki tingkat percaya diri yang tinggi cenderung lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah bergaul dengan teman sebaya, dan lebih mampu menghadapi tantangan.

Konsep Permainan Bingo

a. Pengertian Permainan Bingo

Bingo adalah pendekatan pengalaman luas yang mendorong introspeksi. Silberman, seperti dikutip Hesti Pramudita (dalam Malini et al., 2024), menyatakan bahwa bingo adalah salah satu permainan yang efektif dalam proses pembelajaran karena dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan perhatian siswa ketika digunakan oleh guru. Bingo terdiri dari kartu bernomor di mana siswa harus mencocokkan jawaban untuk lima angka dalam satu baris, baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal. Jika siswa berhasil menyelesaikan tugas tersebut, kelompoknya akan menjadi pemenang dan memperoleh poin yang akan memengaruhi nilai kelompok.

b. Tahapan dalam Permainan Bingo

Adapun tahapan dalam permainan bingo adalah sebagai berikut (Masrohah et al., 2019):

- 1) Guru membuat sejumlah pertanyaan, sekitar 24-25 item, dengan jawaban singkat.
- 2) Pertanyaan dibagi menjadi lima kelompok oleh guru dan guru memberi label pada masing-masing kelompok dengan huruf B-I-N-G-O. Selain itu, sediakan kartu bingo bagi setiap siswa. Kartu tersebut harus menyerupai kartu bingo pada umumnya, dengan angka-angka yang tersebar di 24 kotak dalam matriks 5×5 , serta satu kotak kosong di bagian tengah.
- 3) Kartu dibacakan oleh guru yang disesuaikan dengan angka yang telah dipilih. Jika siswa memiliki angka tersebut dan memberikan jawaban yang benar, siswa diperbolehkan untuk mengisi kotak tersebut.
- 4) Siswa dapat berteriak "Bingo" jika berhasil menjawab lima pertanyaan dengan benar dalam satu baris (baik vertikal, horizontal, atau diagonal). Permainan dapat dilanjutkan hingga semua 25 sel terisi.

c. Keunggulan dan Kelemahan dalam Penggunaan Permainan Bingo

Keunggulan dan kelemahan dalam penggunaan permainan bingo adalah sebagai berikut (Rambe, 2020):

- 1) Keunggulan penggunaan permainan bingo
 - a) Guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi pelajaran.
 - b) Setiap siswa wajib berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan siswa tidak diperbolehkan membuat keributan atau meninggalkan kelas.

- c) Bingo dinilai sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.
 - d) Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Kekurangan penggunaan permainan bingo
- a) Bingo lebih mengandalkan faktor keberuntungan dan kecepatan siswa.
 - b) Kondisi yang kurang membatasi siswa karena adanya konsep permainan.

Permainan Bingo sebagai Media Pengembangan Kepercayaan Diri

Nursamsinah et al., (2023) mengemukakan bahwa permainan bingo awalnya dikenal sebagai permainan *lotere* dari Italia bernama *Lo Gioco del Lotto d'Italia*, dimana permainan ini adalah permainan yang mengandalkan kesempatan. Menurut Safitri & Marlina (2020), permainan bingo adalah permainan dengan tabel berisi angka berukuran 5x5, di mana pemain bersaing untuk memperoleh lima angka secara berurutan, baik secara vertikal, horizontal, atau diagonal, sehingga mereka bisa meneriakkan kata "bingo" sebagai tanda kemenangan. Sedangkan menurut Silberman (dalam Alea & Amidi, 2024), permainan bingo sebagai alat pembelajaran memiliki desain berupa papan tabel yang berisi sejumlah kotak dengan angka atau kata yang dapat diisi sesuai dengan materi yang diajarkan, lalu kemenangan akan dicapai ketika pada tabel permainan membentuk garis vertikal, horizontal atau diagonal. Dengan demikian permainan bingo adalah permainan yang mengandalkan kesempatan, dimana pemain akan memperoleh kemenangan jika pemain memperoleh garis secara vertikal, horizontal atau diagonal pada papan tabel.

Permainan Bingo memiliki berbagai manfaat yang signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah. Menurut Radoti et al., (2023), permainan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, menambah minat dan motivasi belajar siswa, serta melatih siswa untuk menjadi lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun, seperti yang dipaparkan oleh Rahmi et al., (2021) dalam jurnalnya ada berbagai kendala yang sering dihadapi pada proses pembelajaran, salah satu kendala yang dihadapi adalah kurangnya rasa percaya diri. Menurut Ashara & Khoiriyah (2020), Permainan bingo memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasa lebih percaya diri, terutama dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Penerapan permainan bingo dalam proses pembelajaran dapat merangsang kemampuan berpikir siswa untuk menjadi lebih cepat dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, metode ini dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi (Nurlina & Bahri, 2021).

4. KESIMPULAN

Permainan bingo merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. Menggunakan pendekatan yang menyenangkan, interaktif dan mendukung, permainan ini akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi dan keberanian untuk tampil di depan umum. Konsep ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, permainan Bingo terbukti bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan di hadapan teman sebayanya, bahkan bukan hanya rasa percaya diri namun permainan ini juga terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, menambah motivasi belajar siswa dan membantu memahami materi belajar lebih baik. Meskipun demikian, permainan ini juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu kecenderungan bergantung pada keberuntungan dan sulitnya menjaga kondisi kelas tetap terkendali, Namun dengan bimbingan guru yang tepat, kelemahan tersebut bisa diminimalkan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan bagi guru untuk bisa lebih sering menggunakan permainan edukatif seperti bingo ini pada proses pembelajaran agar bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kepercayaan diri siswa. Sehingga guru perlu merancang permainan bingo sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga diharapkan memberikan bimbingan selama permainan berlangsung agar semua siswa dapat berpartisipasi aktif. Sekolah juga perlu memberikan pelatihan kepada guru tentang penerapan metode pembelajaran inovatif seperti ini. Dukungan dari orang tua dalam mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan di rumah juga menjadi aspek penting. Dengan kolaborasi antara guru, orang tua, dan sekolah, pengembangan kepercayaan diri siswa dapat tercapai secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alea, A. K., & Amidi, A. (2024). Kajian teori: Kemampuan pemahaman konsep matematika ditinjau dari rasa ingin tahu siswa pada model meaningful instructional design berbantuan permainan bingo. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 112–118.
- Ashara, A., & Khoiriyah, K. (2020). Bermain bingo: Strategi dalam mengenalkan bilangan pada anak. *Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 8–15.
- Auliyah, D. D., Habibah, S. R. N., & Faelasup, F. (2024). Analisis pengaruh rencana pelaksanaan pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 2(3), 203–216.
- Eva, E., Affifah, G. H., Hanun, I. N., & Solihin, S. (2021). Efektivitas art therapy dalam membantu mencerdaskan emosional pada anak kelas 1-6 Madrasah Desa Jagabaya. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(22), 74–91.
- Fabiani, R. R. M., & Krisnani, H. (2020). Pentingnya peran orang tua dalam membangun kepercayaan diri seorang anak dari usia dini. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 40.
- Geukens, F., Maes, M., Spithoven, A., Pouwels, J. L., Danneel, S., Cillessen, A. H. N., Van den Berg, Y. H. M., & Goossens, L. (2022). Changes in adolescent loneliness and concomitant changes in fear of negative evaluation and self-esteem. *International Journal of Behavioral Development*, 46(1), 10–17.
- Ginau, M. B. (2021). Perkembangan remaja dan problematikanya. PT KANISIUS.
- Kamaruddin, I., Tabroni, I., & Azizah, M. (2022). Konsep pengembangan self-esteem pada anak untuk membangun kepercayaan diri sejak dini. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 496. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1015>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dan pendidikan moral dalam membina karakter anak sekolah dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5), 321–338.
- Macarau, V. V. V., & Stevanus, K. (2022). Peran orangtua dalam upaya menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(2), 153–167.
- Malini, A., Zulhaini, Z., & Andrizal, A. (2024). Pengaruh strategi permainan bingo terhadap kecerdasan emosional siswa (Pada mata pelajaran PAI-BP kelas XI di SMAN Pintar Riau). *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2), 1–10.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 13–22.
- Nurlina, N., & Bahri, A. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. LPP Unismuh Makassar.

- Nursamsinah, N., Hastuti, I. D., Muhdar, S., Rahman, N., & Fujiaturrahman, S. (2023). Pengaruh metode permainan bingo terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD tema 5 subtema 2. *Seminar Nasional Paedagogia*, 3, 380–389.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131–139.
- Radoti, N. V., Mardani, D. M. S., & Rahman, Y. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan permainan bingo untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana dan katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 177–189.
- Rahmi, N., Nurasiah, N., & Kamza, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe talking chips berbantuan media permainan bingo pada pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Seunagan Kabupaten Nagan Raya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(2), 169–175.
- Rambe, S. K. (2020). Pengaruh strategi bingo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski materi kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Abu Bakar Ash Siddiq RA di kelas VII MTs PAB-1 Helvetia Medan. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas permainan bingo dalam menstimulasi kemampuan konsep bilangan anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1361–1373. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/602>
- Umam, A. K., Rizqiyani, R., Aneka, A., & Cahyo, E. D. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini berbasis kajian teoretis dan studi empiris. *Idea Press Yogyakarta*.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.