

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Putri Evatalia Tangkelamba¹, Aisyah Ali², Chelsi Yulianas³

^{1,2,3}Universitas Cenderawasih

Email: evat3176@gmail.com¹, aisyahali@fkip,Uncen.ac.id²,
chelsiyulianas11@gmail.com³

Abstrak: Kepercayaan diri merupakan aspek krusial dalam perkembangan psikososial siswa yang berdampak langsung pada partisipasi dan keberanian berekspresi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V di SD Negeri Inpres Kotaraja melalui implementasi permainan edukatif interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi skala kepercayaan diri, lembar observasi partisipasi aktif, dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri siswa. Skor rata-rata kepercayaan diri siswa meningkat dari kondisi awal sebesar 45 (kategori rendah) menjadi 68 (kategori sedang) pada akhir Siklus I, dan mencapai 85 (kategori tinggi) pada akhir Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal, yaitu siswa yang mencapai kategori percaya diri tinggi, meningkat dari 10% pada kondisi awal menjadi 90% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini juga tercermin secara kualitatif melalui meningkatnya keberanian siswa berbicara di depan umum, partisipasi dalam diskusi, dan inisiatif dalam kegiatan kelompok. Faktor utama keberhasilan adalah desain permainan yang menciptakan lingkungan belajar rendah ancaman, peran guru sebagai fasilitator, dan penerapan umpan balik positif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi permainan edukatif interaktif yang terstruktur dalam siklus PTK merupakan strategi yang efektif dan menyenangkan untuk membangun kepercayaan diri siswa secara holistik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kepercayaan Diri, Permainan Edukatif, Media Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: Self-confidence is a crucial aspect in students' psychosocial development that directly impacts their participation and courage to express themselves in learning. This study aims to improve the self-confidence of fifth-grade students at SD Negeri Inpres Kotaraja through the implementation of interactive educational games. The method used was Classroom Action Research (CAR) referring to the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles. The research subjects were 20 fifth-grade students. The

instruments used included a self-confidence scale, an active participation observation sheet, and an interview guide. The results showed a significant increase in students' self-confidence. The average score of students' self-confidence increased from an initial condition of 45 (low category) to 68 (medium category) at the end of Cycle I, and reached 85 (high category) at the end of Cycle II. The percentage of classical completion, namely students who reached the high self-confidence category, increased from 10% at the initial condition to 90% at the end of Cycle II. This increase was also reflected qualitatively through increased students' courage to speak in public, participation in discussions, and initiative in group activities. Key success factors are game design that creates a low-threat learning environment, the teacher's role as a facilitator, and the application of positive feedback. This study concludes that implementing interactive educational games structured within the CAR cycle is an effective and enjoyable strategy for holistically building student self-confidence in elementary schools.

Keywords: *Self-Confidence, Educational Games, Interactive Media, Classroom Action Research, Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu pilar fundamental dalam perkembangan psikologis dan sosial siswa di jenjang pendidikan dasar. Aspek ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjang keberhasilan akademik, tetapi juga sebagai fondasi bagi kemampuan siswa untuk berinteraksi secara sehat, berani menyampaikan gagasan, dan berpartisipasi aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Siswa dengan kepercayaan diri yang kuat cenderung lebih mandiri, terbuka terhadap pengalaman baru, dan tangguh dalam menghadapi tantangan. Sebaliknya, rendahnya kepercayaan diri seringkali bermanifestasi dalam bentuk sikap pasif, keengganan untuk mencoba, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial.

Secara konseptual, kepercayaan diri didefinisikan sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk bertindak atau mencapai tujuan tertentu (Fabiani & Krisnani, 2020). Keyakinan ini bukanlah sifat bawaan, melainkan sebuah konstruk psikologis yang dapat dibentuk dan dikembangkan melalui pengalaman, interaksi sosial, dan lingkungan belajar yang suportif. Bagi anak usia sekolah dasar (7-12 tahun), karakteristik kepercayaan diri termanifestasi melalui tumbuhnya keinginan untuk mandiri, keberanian menghadapi tantangan, kemampuan mengekspresikan diri, dan inisiatif dalam

menjalin interaksi dengan teman sebaya (Macarau & Stevanus, 2022; Fabiani & Krisnani, 2020). Oleh karena itu, menciptakan ekosistem pendidikan yang secara sadar menumbuhkan aspek ini menjadi sebuah urgensi. Peran orang tua dan guru dalam memberikan dukungan, apresiasi, dan lingkungan yang aman sangat krusial dalam proses ini (Fabiani & Krisnani, 2020; Arianti, 2019).

Namun, observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri Inpres Kotaraja, Jayapura, menunjukkan adanya tantangan signifikan terkait tingkat kepercayaan diri siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan pasif selama kegiatan belajar mengajar. Mereka enggan untuk bertanya, menolak ketika diminta berbicara di depan kelas, dan kurang berinisiatif dalam diskusi kelompok. Kondisi ini mengindikasikan bahwa lingkungan pembelajaran yang ada belum sepenuhnya memfasilitasi pengembangan ekspresi diri siswa, yang pada gilirannya menghambat partisipasi aktif dan pencapaian potensi belajar secara optimal. Situasi ini menuntut adanya sebuah intervensi pedagogis yang mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih memberdayakan.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan implementasi permainan edukatif sebagai media pembelajaran interaktif. Permainan edukatif, yang menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan, memiliki potensi besar untuk mentransformasi suasana belajar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman yang menyenangkan (Yulianto et al., 2023; Ummah et al., 2023). Penggunaan permainan papan (*board game*), misalnya, telah terbukti efektif sebagai media edukasi untuk menanamkan nilai-nilai sosial seperti anti-perundungan, yang menunjukkan relevansinya untuk pengembangan aspek afektif dan sosial siswa (Muhammad et al., 2024).

Mekanisme psikologis yang mendasari efektivitas permainan edukatif terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang rendah ancaman (*low-threat environment*) namun kaya akan umpan balik (*high-feedback*) (Arianti, 2019). Dalam konteks permainan, "kesalahan" tidak lagi dipandang sebagai kegagalan yang memalukan, melainkan sebagai bagian dari proses bermain dan belajar. Hal ini sejalan dengan teori

psikologi bermain yang memandang aktivitas bermain sebagai sarana penting bagi anak untuk melepaskan emosi, bereksplorasi, dan membangun pemahaman tentang dunia secara aman dan bebas dari tekanan (Yulianto et al., 2023; Ummah et al., 2023). Ketika rasa takut akan penilaian negatif berkurang, siswa menjadi lebih berani untuk mencoba, berekspres, dan mengambil risiko intelektual, yang merupakan inti dari pembangunan kepercayaan diri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menerapkan dan mengevaluasi secara sistematis efektivitas penggunaan permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SD Negeri Inpres Kotaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi permainan edukatif yang terencana, khususnya *adventure board game* dan *tebak kata berani*, dapat secara bertahap membangun keberanian, partisipasi, dan inisiatif siswa melalui siklus tindakan dan refleksi yang berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti, yang berkolaborasi dengan guru kelas, untuk secara sistematis mengimplementasikan sebuah tindakan, mengevaluasi dampaknya, dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan data yang terkumpul di lapangan. Model PTK yang diadaptasi adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari siklus-siklus berulang, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan utama: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan intervensi yang diberikan dapat disempurnakan dan mencapai hasil yang optimal.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V di SD Negeri Inpres Kotaraja, Jayapura, Papua, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pemilihan

subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang mengidentifikasi adanya permasalahan umum berupa rendahnya kepercayaan diri dan partisipasi aktif di kelas tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Guru kelas V berperan sebagai kolaborator yang terlibat aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dirancang dalam sebuah alur yang sistematis, dimulai dari tahap pra-penelitian hingga pelaksanaan dua siklus tindakan.

Pra-Siklus

Sebelum tindakan pertama dilaksanakan, dilakukan asesmen awal untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa sebagai data dasar (*baseline*). Pada tahap ini, siswa diminta mengisi angket skala kepercayaan diri dan peneliti melakukan observasi terstruktur terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran konvensional. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar untuk merencanakan tindakan pada Siklus I.

Siklus I

1. Perencanaan (Planning): Berdasarkan temuan pada pra-siklus, peneliti bersama guru kolaborator merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan permainan edukatif. Pentingnya RPP yang terstruktur dalam menjamin kualitas pembelajaran menjadi acuan utama (Auliyah et al., 2024). Tindakan yang dipilih untuk siklus pertama adalah permainan *adventure board game*. Permainan ini dipilih karena sifatnya yang terstruktur dan berbasis giliran, sehingga dianggap cocok untuk memberikan "pintu masuk" yang aman bagi siswa yang pemalu untuk mulai berekspresi. Selain RPP, disiapkan pula media permainan, lembar observasi, dan pedoman wawancara.
2. Tindakan (Acting): Guru mengimplementasikan pembelajaran sesuai RPP. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan bermain *adventure board game*. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bidaknya mendarat di kotak tertentu harus menjalankan "tantangan" seperti menceritakan pengalaman,

memberikan pendapat tentang suatu gambar, atau menjawab pertanyaan reflektif.

3. Observasi (Observing): Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mengamati dan mencatat perilaku siswa yang menjadi indikator kepercayaan diri, seperti kontak mata, volume suara, keberanian mengajukan diri, dan interaksi dalam kelompok.
4. Refleksi (Reflecting): Setelah Siklus I selesai, data dari hasil observasi, wawancara singkat, dan angket pasca-siklus I dianalisis. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan awal dalam partisipasi, namun ditemukan beberapa kendala: beberapa siswa masih ragu-ragu, dan suasana kelas menjadi sangat riuh sehingga sulit dikendalikan. Temuan ini menjadi dasar untuk merancang perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

- 1) Perencanaan Ulang (Revised Planning): Berdasarkan refleksi Siklus I, RPP disempurnakan. Untuk mengatasi keraguan siswa dan mendorong spontanitas, tindakan pada Siklus II adalah permainan *tebak kata berani*. Permainan ini menuntut siswa berpikir dan berbicara cepat dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, aturan pengelolaan kelas dipertegas, seperti menyepakati isyarat untuk memulai dan menghentikan permainan, guna mengatasi kendala kelas yang riuh.
- 2) Tindakan Lanjutan (Acting): Guru mengimplementasikan RPP yang telah direvisi dengan permainan *tebak kata berani*. Siswa, yang kini lebih terbiasa berinteraksi, ditantang untuk menjelaskan kata kunci kepada kelompoknya dalam batas waktu tertentu tanpa menyebutkan kata tersebut.
- 3) Observasi Lanjutan (Observing): Peneliti kembali melakukan observasi untuk melihat dampak dari tindakan perbaikan, dengan fokus pada peningkatan spontanitas, inisiatif, dan kelancaran berbicara.
- 4) Refleksi Akhir (Final Reflecting): Data dari seluruh siklus (angket, observasi, wawancara, dokumentasi) dianalisis secara komprehensif untuk menarik

kesimpulan akhir mengenai efektivitas keseluruhan intervensi dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data dengan beberapa instrumen berikut:

1. Skala Kepercayaan Diri: Instrumen kuantitatif utama berupa angket dengan skala Likert (1-4, dari Sangat Tidak Sesuai hingga Sangat Sesuai). Angket ini digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap kepercayaan diri mereka pada tahap pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Indikator yang diukur meliputi: (a) keyakinan pada kemampuan diri, (b) keberanian berbicara di depan umum, (c) inisiatif dalam kegiatan kelompok, dan (d) ketahanan dalam menghadapi tantangan.
2. Lembar Observasi: Instrumen kualitatif yang digunakan untuk merekam secara sistematis frekuensi dan kualitas perilaku siswa yang dapat diamati terkait kepercayaan diri selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati antara lain: inisiatif bertanya, kesukarelaan menjawab, memimpin diskusi, dan memberikan dukungan pada teman.
3. Pedoman Wawancara: Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan beberapa siswa yang dipilih secara purposif (mewakili tingkat kepercayaan diri yang berbeda) dan guru kolaborator. Tujuannya adalah untuk menggali pemahaman mendalam mengenai pengalaman, perasaan, dan persepsi mereka terhadap implementasi permainan edukatif.
4. Dokumentasi: Data pendukung berupa foto-foto kegiatan selama permainan berlangsung dan salinan RPP digunakan untuk memperkuat dan memverifikasi data dari observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

- 1) Analisis Data Kuantitatif: Data yang diperoleh dari skala kepercayaan diri

dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Skor mentah diubah menjadi nilai dalam skala 100, kemudian dihitung rata-rata skor kelas (*mean*) dan persentase ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal ditetapkan jika siswa mencapai skor ≥ 75 (kategori tinggi). Analisis ini bertujuan untuk melihat tren peningkatan kepercayaan diri secara numerik dari pra-siklus hingga akhir Siklus II, mengikuti model penyajian data pada penelitian sejenis.

- 2) Analisis Data Kualitatif: Data dari catatan lapangan hasil observasi dan transkrip wawancara dianalisis secara tematik. Proses analisis mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga alur kegiatan: reduksi data (memilih dan memfokuskan data relevan), penyajian data (mengorganisasikan data dalam bentuk narasi atau matriks), dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis ini bertujuan untuk menjelaskan *mengapa* dan *bagaimana* peningkatan kepercayaan diri terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus. Paparan hasil dan pembahasan diorganisasikan ke dalam tiga bagian utama: (1) Peningkatan kuantitatif kepercayaan diri siswa, (2) Analisis kualitatif mengenai efektivitas permainan edukatif dalam membangun kepercayaan diri, serta (3) Faktor-faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan selama implementasi.

A. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Tindakan Berbasis Permainan Edukatif

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui skala kepercayaan diri dan lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dan signifikan pada tingkat kepercayaan diri siswa dari kondisi awal (pra-siklus) hingga akhir Siklus II.

Pada tahap pra-siklus, kondisi awal kepercayaan diri siswa tergolong rendah. Rata-rata skor skala kepercayaan diri kelas hanya mencapai 45 dari skor maksimal 100. Hanya 2 dari 20 siswa (10%) yang masuk dalam kategori percaya diri tinggi (skor ≥ 75), sementara sisanya berada di kategori sedang dan rendah. Data observasi juga mengonfirmasi hal ini, di mana tingkat partisipasi aktif (siswa yang berinisiatif bertanya

atau menjawab) hanya sekitar 15% dalam satu sesi pembelajaran.

Setelah implementasi Siklus I dengan menggunakan *adventure board game*, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Rata-rata skor kepercayaan diri siswa naik menjadi 68. Jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi meningkat menjadi 9 siswa (45%). Partisipasi aktif yang teramati di kelas juga melonjak hingga 60%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa intervensi awal berhasil memecah kebekuan dan mulai membangun iklim kelas yang lebih partisipatif.

Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi dengan memperkenalkan permainan *tebak kata berani* dan memperkuat manajemen kelas, peningkatan kepercayaan diri siswa mencapai puncaknya. Rata-rata skor kepercayaan diri kelas melonjak signifikan ke angka 85. Sebanyak 18 dari 20 siswa (90%) berhasil mencapai kategori percaya diri tinggi. Tingkat partisipasi aktif di kelas pun mencapai 95%, di mana hampir seluruh siswa menunjukkan keberanian dan inisiatif dalam kegiatan pembelajaran.

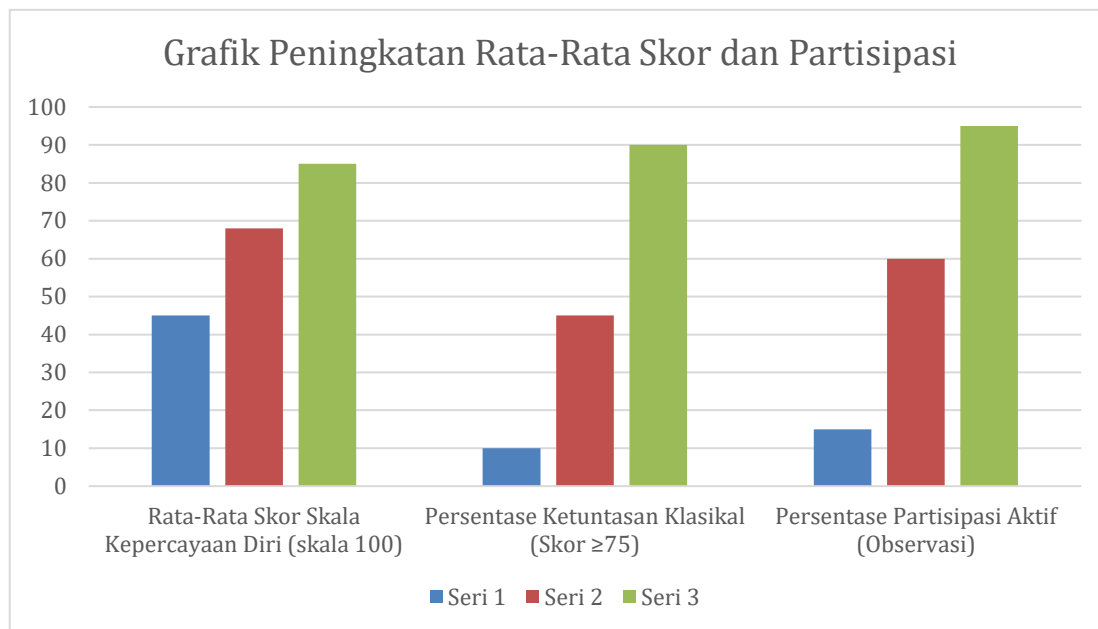
Rekapitulasi dan perbandingan data kuantitatif dari setiap tahapan penelitian disajikan pada Tabel 1 dan divisualisasikan pada Gambar 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Indikator Kepercayaan Diri Siswa

Indikator Kepercayaan Diri	Kondisi Awal (Pra-Siklus)	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Rata-Rata Skor Skala Kepercayaan Diri (skala 100)	45	68	85
Persentase Ketuntasan Klasikal (Skor ≥ 75)	10%	45%	90%

Persentase Partisipasi Aktif (Observasi)	15%	60%	95%
--	-----	-----	-----

Gambar 1. Grafik Peningkatan Rata-Rata Skor dan Partisipasi Aktif Siswa



Keterangan: Grafik batang menunjukkan peningkatan progresif pada rata-rata skor kepercayaan diri dan persentase partisipasi aktif siswa dari pra-siklus hingga Siklus II.

Data kuantitatif di atas secara jelas membuktikan bahwa tindakan yang diimplementasikan dalam dua siklus berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V secara signifikan.

B. Analisis Efektivitas Permainan Edukatif dalam Membangun Kepercayaan Diri

Peningkatan angka-angka di atas dapat dijelaskan melalui analisis kualitatif terhadap proses yang terjadi di dalam kelas. Keberhasilan intervensi ini tidak hanya terletak pada "keseruan" permainan, tetapi pada mekanisme psikologis dan pedagogis yang bekerja secara sinergis.

Pertama, keberhasilan ini didorong oleh penerapan permainan dengan mekanik yang

berbeda secara bertahap. Pada Siklus I, *adventure board game* berfungsi sebagai perancah (*scaffolding*) yang aman. Sifatnya yang terstruktur, berbasis giliran, dan memiliki perintah yang jelas (misalnya, "ceritakan pengalaman liburanmu") memberikan siswa, terutama yang pemalu, sebuah struktur untuk berekspresi tanpa merasa terintimidasi oleh keharusan berimprovisasi. Permainan ini secara efektif menurunkan ambang kecemasan berbicara. Seorang siswa yang sebelumnya sangat pendiam menyatakan dalam wawancara, "Awalnya takut, tapi karena ada aturannya jadi lebih gampang. Teman-teman juga melakukan hal yang sama."



Gambar 2. Siswa Siswi Kelas 5 SD Kotaraja Pada Saat Belajar Di Kelas

Setelah fondasi kepercayaan diri dasar terbentuk di Siklus I, permainan *tebak kata berani* diimplementasikan pada Siklus II. Permainan ini dirancang untuk membangun spontanitas dan kelincahan berpikir. Siswa ditantang untuk berkomunikasi secara cepat dan kreatif di bawah tekanan waktu yang menyenangkan. Karena sudah merasa lebih nyaman satu sama lain berkat Siklus I, tantangan ini tidak lagi terasa mengancam, melainkan menjadi pemicu adrenalin yang positif. Guru kelas V mengamati, "Di siklus

kedua, anak-anak yang tadinya menjawabnya pelan-pelan, sekarang jadi lebih cepat dan tidak takut salah lagi. Mereka saling berebut untuk menjelaskan kata." Urutan implementasi ini sangat krusial; memulai dengan permainan yang lebih dinamis seperti *tebak kata berani* mungkin akan membuat siswa yang pemalu semakin menarik diri.

Kedua, peran guru sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik positif menjadi kunci. Selama permainan, guru secara konsisten memberikan penguatan verbal seperti "Bagus sekali idenya!", "Jawaban yang berani!", atau "Tidak apa-apa, coba lagi!". Umpan balik positif dan konstruktif seperti ini terbukti mampu memperkuat kepercayaan diri dan motivasi siswa (Arianti, 2019). Guru tidak lagi berperan sebagai hakim yang menilai benar atau salah, melainkan sebagai pendukung yang menghargai setiap upaya. Peran ini sejalan dengan pandangan bahwa guru adalah motivator utama dalam proses belajar (Arianti, 2019).

Ketiga, permainan ini secara alami menciptakan lingkungan yang kaya akan penguatan sosial dari teman sebaya. Suasana kompetisi yang sehat dalam permainan mendorong siswa untuk saling memberi semangat. Sorak-sorai, tepuk tangan ketika seorang teman berhasil menebak, atau tawa bersama saat terjadi kelucuan, semuanya berfungsi sebagai bentuk validasi sosial yang kuat. Siswa merasa diterima dan dihargai oleh kelompoknya, yang secara signifikan berkontribusi pada pembentukan citra diri yang positif. Ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya dalam konstruksi pengetahuan dan pengembangan diri.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung, sekaligus tantangan yang berhasil diatasi melalui proses refleksi PTK.

1) Faktor Pendukung

1. **Desain Media yang Menarik dan Sesuai Karakteristik Siswa:** Permainan dirancang dengan visual yang menarik dan aturan yang mudah dipahami, sehingga mampu membangkitkan antusiasme siswa sejak awal. Penggunaan media yang relevan dengan dunia anak terbukti meningkatkan minat dan motivasi (Yulianto et al., 2023; Ummah et al., 2023).

2. Peran Aktif Guru sebagai Fasilitator: Kemampuan guru kolaborator dalam mengelola permainan, memberikan instruksi yang jelas, dan menciptakan iklim kelas yang positif sangat menentukan keberhasilan. Guru tidak mendominasi, melainkan memandu dan mendorong partisipasi siswa.
3. Antusiasme Intrinsik Siswa: Pada dasarnya, anak-anak menyukai permainan. Hal ini membuat siswa lebih mudah terlibat secara sukarela tanpa merasa terpaksa, yang merupakan prasyarat penting untuk pembelajaran yang bermakna (Ummah et al., 2023; Yulianto et al., 2023).

2) Faktor Penghambat dan Solusinya

Tantangan yang muncul selama proses penelitian tidak dipandang sebagai kegagalan, melainkan sebagai data berharga yang memandu perbaikan pada siklus berikutnya. Ini adalah esensi dari metodologi PTK.

1. Pengelolaan Kelas yang Menantang: Pada Siklus I, antusiasme siswa yang tinggi menyebabkan suasana kelas menjadi sangat riuh dan terkadang sulit dikendalikan. Beberapa kelompok menjadi tidak fokus saat menunggu giliran. Solusi: Berdasarkan refleksi ini, pada Siklus II, guru dan peneliti merumuskan aturan main yang lebih tegas di awal. Disepakati isyarat non-verbal (seperti tepuk tangan dengan pola tertentu) untuk meminta perhatian, dan setiap kelompok diberi tugas pengamatan kecil saat kelompok lain sedang bermain. Ini menunjukkan bagaimana masalah yang teridentifikasi di satu siklus menjadi dasar perbaikan di siklus berikutnya.
2. Keterbatasan Alokasi Waktu: Pelaksanaan permainan, terutama *adventure board game*, membutuhkan waktu yang lebih lama dari sesi pembelajaran biasa. Hal ini menjadi kendala pada beberapa pertemuan. Solusi: Pada Siklus II, permainan *tebak kata berani* dipilih salah satunya karena durasinya lebih fleksibel dan dapat dihentikan atau dilanjutkan dengan mudah. Selain itu, guru menjadi lebih terampil dalam mengelola transisi antar kegiatan, sehingga waktu dapat dimanfaatkan lebih efisien.
3. Perbedaan Kecepatan dan Kemampuan Siswa: Beberapa siswa dapat

menyelesaikan tantangan dengan cepat, sementara yang lain membutuhkan lebih banyak waktu. Solusi: Guru menerapkan pendekatan diferensiasi sederhana. Bagi siswa yang lebih cepat, mereka diberi peran tambahan sebagai "pemandu sorak" atau "pencatat skor" untuk menjaga mereka tetap terlibat, sementara guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang membutuhkan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri siswa bukanlah hasil kebetulan, melainkan buah dari sebuah desain intervensi yang terstruktur, reflektif, dan adaptif, yang secara sadar memanfaatkan kekuatan psikologis dari permainan untuk menciptakan transformasi positif dalam diri siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan edukatif interaktif secara signifikan efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V di SD Negeri Inpres Kotaraja. Peningkatan ini terbukti secara kuantitatif melalui kenaikan skor rata-rata kepercayaan diri dari 45 (rendah) menjadi 85 (tinggi) dan peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari 10% menjadi 90%.

Secara kualitatif, efektivitas intervensi ini terletak pada kemampuannya mentransformasi lingkungan belajar menjadi arena yang rendah ancaman, partisipatif, dan menyenangkan. Implementasi permainan secara bertahap, dimulai dengan *adventure board game* yang terstruktur untuk membangun keamanan psikologis, dilanjutkan dengan *tebak kata berani* untuk mendorong spontanitas, terbukti menjadi strategi yang tepat. Keberhasilan ini juga didukung kuat oleh peran guru sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik positif secara konsisten serta terciptanya penguatan sosial yang positif dari teman sebaya.

Meskipun dihadapkan pada tantangan seperti manajemen kelas dan alokasi waktu, pendekatan PTK memungkinkan peneliti dan guru untuk secara reflektif menemukan solusi yang efektif pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan

bahwa permainan edukatif bukan sekadar alat bantu belajar, melainkan sebuah strategi pedagogis yang komprehensif untuk mengembangkan kompetensi afektif dan sosial siswa secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- 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.
- 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), 40–47.
- 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.
- Muhammad, H. H., Ali, S. U., Supriyono, Y., Putri, I. O., & Abdu, I. (2024). Strategi edukasi anti perundungan (bullying) di SDN 1 Kota Ternate melalui pendekatan interaktif Board Game. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 146–153.
- Ummah, S. S., Rohmah, A. N., & Rachmawati, I. (2023). Permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 91–103.
- Yulianto, D., Maryana, Rumfot, S., Ridhwan, M., & Jasiah. (2023). Game's application: Learning method using maze game media to increase the learning outcomes of early childhood students. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 1–8.