

Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar Saat Penggunaan Media Ludo Fauna: Studi Narrative Inquiry Mengenai Hewan di Sekitar

Siti Khoirunnisa^{1✉}, Sri Wuryastuti² & Tatang Suratno³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, sitikhoirunnisa393@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-6987-2355](https://orcid.org/0000-0002-6987-2355)

²Universitas Pendidikan Indonesia, astuti58@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-1448-9236](https://orcid.org/0000-0002-1448-9236)

³Universitas Pendidikan Indonesia, ts@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1599-9163](https://orcid.org/0000-0003-1599-9163)

Article Info

History Articles

Received:

Agus 2021

Accepted:

Sept 2021

Published:

Oct 2021

Abstract

Confidence is the most important thing that every primary school student has because a confident student will easily determine their future such as goals, goals, and achievements. A confident person who dares to make decisions dare to speak or argue can face any situation. And is confident in himself. Meanwhile, students who are not confident will experience a lack such as being left behind in terms of learning activities in school. Learning methods or media have a very important role in the learning process, in addition to achieving the purpose of media learning is also a thing that can attract the attention and desire of students in learning and can motivate students. This study aims to find out the factors that cause elementary school students to be confident and not confident and how confident students are through the use of learning media ludo fauna. The approach used in this study is a qualitative research approach with a *narrative inquiry method*. This research uses data collection techniques, namely observation, interview, documentation, *field note*, and *storytelling*. As well as instruments used in the form of recording and interview tools. The results of this study are factors that can cause students confidence that is a pleasant and comfortable class. Then what causes students not confidence is fear of wrong, in the attention of friends, forward class, and appointed teachers. Through the use of learning media ludo fauna has seen an increase in confidence as students have dared to issue their opinions and ask if there are things that do not understand. Not only that, but students also look very enthusiastic, happy, and excited.

Keywords:

Confidence, Learning Media, Ludo Fauna

How to cite:

Khoirunnisa, S., Wuryastuti, S., & Suratno, T. (2021). Kepercayaan diri siswa sekolah dasar saat penggunaan media Ludo Fauna: Studi narrative inquiry mengenai hewan di sekitar. *Didaktika*, 1(3), 451-459.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:
Aug 2021
Diterima:
Sept 2021
Diterbitkan:
Okt 2021

Abstrak

Kepercayaan diri merupakan hal terpenting yang dimiliki setiap siswa Sekolah Dasar karena siswa yang percaya diri maka akan mudah menentukan masa depannya seperti cita-cita, tujuan, dan prestasi. Orang yang percaya diri yaitu berani mengambil keputusan, berani berbicara atau berpendapat, mampu menghadapi situasi apapun, dan yakin terhadap dirinya sendiri. Sedangkan siswa yang tidak percaya diri maka akan mengalami ketertinggalan seperti tertinggal dalam hal kegiatan belajar di sekolah. Metode atau media belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, selain untuk tercapainya tujuan pembelajaran media juga merupakan hal yang dapat menarik perhatian dan keinginan siswa dalam belajar serta dapat memotivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang menyebabkan siswa Sekolah Dasar percaya diri dan tidak percaya diri serta bagaimana kepercayaan diri siswa melalui penggunaan media belajar ludo fauna. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kualitatif dengan metode *Nararatie Inquiry*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, *field note* dan *story telling*. Serta Instrumen yang digunakan berupa alat rekam dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah faktor yang dapat menyebabkan siswa percaya diri yaitu suasana kelas yang menyenangkan dan nyaman. Lalu yang menyebabkan siswa tidak percaya diri yaitu takut salah, di perhatikan teman, maju kedepan kelas, dan ditunjuk guru. Melalui penggunaan media belajar ludo fauna terlihat adanya peningkatan kepercayaan diri seperti siswa sudah berani mengeluarkan pendapatnya dan bertanya apabila ada hal yang tidak di mengerti. Tidak hanya itu, siswa pun terlihat sangat antusias, senang, dan semangat.

Kata Kunci:

Kepercayaan Diri, Media Pembelajaran, Ludo Fauna.

Cara mengutip:

Khoirunnisa, S., Wuryastuti, S., & Suratno, T. (2021). Kepercayaan diri siswa sekolah dasar saat penggunaan media Ludo Fauna: Studi narrative inquiry mengenai hewan di sekitar. *Didaktika*, 1(3), 451-459

PENDAHULUAN

Salah satu faktor keberhasilan siswa pada masa Sekolah Dasar yaitu kepercayaan diri. Keyakinan individu terhadap dirinya sendiri bahwa ia mampu melakukan suatu hal dalam berbagai situasi maupun tantangan disebut kepercayaan diri. Siswa Sekolah Dasar sangatlah beragam, ada yang aktif, menunjukkan ekspresi diri, pasif atau pun menutup diri. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang umumnya sangat diketahui jika siswa pasif atau menutup diri adalah rasa malu. Beberapa hal yang akan mempengaruhi jika tidak ada rasa percaya diri pada siswa seperti tidak adanya keberanian untuk berbicara, keraguan dalam mengambil keputusan, ketakutan, dan rendahnya perencanaan-perencanaan yang akan dicapai. Sedangkan siswa yang percaya diri adalah yakin akan kemampuan yang dimilikinya, berani menghadapi berbagai rintangan, tidak takut salah dan yang ada di pemikirannya yaitu yang penting mencoba saja dulu.

Madya (dalam Syam & Amri, 2017) mengatakan terdapat empat tingkatan kepercayaan diri diantaranya: Pertama sangat percaya diri, artinya mempunyai keyakinan yang sangat tinggi atas apa yang akan dilakukan berani mengambil resiko, tidak melihat situasi atau kondisi sesulit apapun yang meskipun orang lain saja bisa dianggap percaya diri, artinya mampu menghadapi situasi dengan mempunyai keyakinan pada dirinya serta dapat menjalankan apa yang direncanakan, keinginan yang dicapai, dan usaha-usaha yang sedang dilakukan. Ketiga, kurang percaya diri, ketika seseorang dihadapkan dengan rintangan dan pilihan yang berhubungan dengan resiko maka di dalam diri orang yang kurang percaya diri ada keraguan, hal ini dapat menghambat seseorang untuk melangkah dan biasanya orang seperti ini ia akan menghindari dalam situasi tersebut. Keempat, rendah diri merupakan seseorang yang menganggap dirinya tidak dapat melakukan apapun, merasa tidak memiliki kemampuan, merasa tidak pantas dikarenakan kurang sempurnanya kondisi jaman.

Terbentuknya rasa kepercayaan diri anak dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti yang dikemukakan oleh Hakim (dalam Rohmah, 2018) diantaranya: (1) ketika di rumah dorongan dari keluarga terutama orang tua sangat diperlukan, anak akan merasakan bagaimana perlakuan orang rumah yang membuat ia percaya diri atau tidak. (2) anak-anak merasa percaya diri ketika ia diterima di lingkungannya. (3) pendidikan formal maupun informal seperti di sekolah siswa berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya, hal ini dapat membentuk kepercayaan diri.

Setiap siswa pada proses pembelajaran di kelas menginginkan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan nyaman, agar siswa tidak merasa takut dan tercapainya tujuan pembelajaran guru dapat menggunakan metode atau media belajar. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Sunhaji, 2014) pembelajaran yaitu suatu proses kegiatan yang diatur dan diadakan oleh guru dengan tujuan memberikan pengajaran untuk diketahui dan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu media juga dapat memberikan motivasi, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, dan alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Apriliyanti, *et al* (dalam Kelana 2018) mengatakan bahwa terbukti dengan penggunaan alat peraga di dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa memahami materi dengan mudah, dikarenakan siswa tertarik dan senang jika belajar memakai alat peraga. Media atau alat peraga ini dapat berupa gambar, suara, ilustrasi, dan film (Komara, 2016).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sebuah media belajar berupa ludo fauna yaitu papan karton berpetak yang terdapat kotak-kotak kecil yang diisi dengan pernyataan, pertanyaan, maupun perintah yang berkaitan dengan hewan di sekitar. Ludo dapat digunakan 2-8 orang dengan versi digital yang ada di *Handphone* (Anastasya, Ristiyani, & Fajrie, 2021), tetapi ludo fauna hanya bisa dimainkan oleh 2-4 pemain. Masing-masing pemain berlomba untuk mencapai kotak menang dan ketika menuju kotak menang tersebut pemain akan berhenti di beberapa kotak

untuk menjawab pertanyaan, perintah, maupun membaca pernyataan. Pengertian ludo yang dikatakan oleh Kristiani (dalam Ningsih & Pritandhari, 2019) adalah suatu permainan (*game*) dengan masing-masing pemain menjalankan bidaknya yang berbeda warna antara satu sama lain dan berlomba untuk mencapai kotak finish. Umumnya permainan ludo ini dimainkan 2-4 pemain dan diikuti gerakan atau langkah (Mahardi, 2019).

METODOLOGI

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang artinya memahami suatu gejala serta fenomena yang hasilnya dijabarkan melalui tulisan-tulisan yang berupa deskripsi dan tidak menggunakan angka-angka statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Narrative Inquiry*, sebab peneliti memahami suatu gejala, pandangan, maupun pengalaman individu atau kelompok. Orang yang terlibat di dalam penelitian ini akan menceritakan pengalaman-pengalaman yang pernah dialaminya yang menjadi sumber data bagi peneliti. Narasi merupakan bentuk hasil yang berasal dari pengalaman-pengalaman partisipan ketika menceritakan fenomena.

Subjek penelitian ini yaitu siswa Sekolah Dasar yang berada di sekitar rumah peneliti. Dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah atau daring. Maka dari itu subjek penelitian ini 4 siswa Sekolah Dasar. Pada penelitian ini, peneliti merupakan instrumen utama (Sugiyono, 2016). Sebab peneliti berperan penting dalam menentukan fokus penelitian, memilih partisipan untuk menjadi sumber data, mengumpulkan data, menganalisis data, menyajikan, serta membuat kesimpulan atas apa yang sudah ditemukan. Selanjutnya wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari narasumber. Wawancara ini dilakukan secara langsung. Alat rekam, yang berupa kamera untuk menghasilkan gambar dan video, serta perekam suara yang digunakan saat wawancara untuk mempermudah peneliti dalam pengumpulan data.

Teknik analisis data yang pertama dilakukan yaitu mengumpulkan data dari berbagai cerita pengalaman partisipan selama proses mengajar yang dilihat dari aspek kepercayaan diri siswa. selanjutnya dari data-data yang sudah ada dari partisipan di analisis dengan tahapan-tahapan yang sudah ada. Menceritakan kembali merupakan tahap pertama artinya peneliti mengumpulkan cerita-cerita lalu menganalisis berdasarkan latar, waktu, alur dan tempat yang kemudian ditulis kembali secara beruntun oleh peneliti. Selanjutnya yaitu tahap kodifikasi, artinya yaitu data temuan dimasukkan ke dalam beberapa tema dengan mengkategorikan atau membagi. Dari data yang sebelumnya sudah terkodifikasi setelah itu dijadikan *filed note* yang ditulis kembali menggunakan kata kunci atau yang disebut dengan *filed text*. Lalu peneliti mengolah kembali data dengan menguraikan tulisan tentang pengalaman partisipan (*interview research text*). Dalam penelitian ini, fokus peneliti tidak kepada peneliti dan apa yang diteliti saja, tetapi hubungan peneliti dan pembaca dipikirkan oleh peneliti yang kemudian terbentuk suatu laporan yang bernarasi (*research text*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Peneliti

Pada hari rabu tanggal 28 April pukul 16.00 WIB, peneliti mulai melakukan penelitian untuk mengambil data. Subjek pada penelitian ini yaitu 4 siswa Sekolah Dasar yang berada di sekitar rumah peneliti. siswa tersebut yaitu Nawa, Neza, Nayla, dan Rizkia. Sebelumnya peneliti sudah berkoordinasi dengan siswa akan melaksanakan kegiatan pembelajaran di hari rabu. Tepat pukul 16.00 WIB, ke 4 siswa tersebut datang ke rumah peneliti, lalu peneliti menyiapkan media belajar

ludo fauna dan mulai melakukan kegiatan pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran ada salah satu siswa yang bertanya “Apa itu teh?” mereka melihat peneliti membawa sebuah media belajar ludo fauna yang dibuat oleh peneliti sendiri dari bahan karton yang menyerupai “Ludo King” versi digital yang ada di *Handphone*. Selanjutnya peneliti menjelaskan maksud, tujuan dan cara menggunakan media belajar tersebut. Setelah semua siswa paham, pembelajaranpun di mulai. Cara siswa menggunakan media ludo fauna yaitu setiap pemain mempunyai bidak dengan warna yang berbeda, masing-masing secara bergantian berjalan dan akan berhenti di kotak yang sesuai dengan angka dadu yang didapatkan, di tiap kotak tersebut sudah peneliti tulis pertanyaan, perintah, maupun pernyataan mengenai hewan di sekitar yang harus siswa lakukan. Misalnya “Jika kamu menemukan hewan tersesat apa yang akan kamu lakukan”, “Bagaimana kamu menyayangi hewan” dan “bagaimana tahapan-tahapan metamorfosis kupu-kupu”, dll. Setiap siswa berlomba untuk mencapai kotak finish.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mendengar ada siswa yang berkata “aku tau aku tau”, “ayo jawab cepet”. Jadi yang seharusnya temannya yang menjawab tetapi malah yang lain yang ingin menjawab dan mereka sangat semangat unuk mengetahui jawaban dari temannya. Pada kegiatan pertama ini terlihat siswa sangat antusias, senang dan semangat saat mengikuti pembelajaran, selama kegiatan berlangsung siswa saling memperhatikan satu sama lain tidak ada yang asik sendiri, artinya ketika temannya sedang bicara atau melakukan sesuatu maka yang lain akan memperhatikan. Ke 4 siswa tersebut meskipun di awal masih malu dan ragu ketika menjawab pertanyaan atau melakukan sesuatu tetapi seiring berjalannya pembelajaran mereka sudah berani.

Selanjutnya kegiatan kedua pada tanggal 2 Mei 2021 pukul 16.00, seperti biasa semua siswa datang kerumah peneliti. Tetapi disini ada satu siswa yang ingin mengikuti pembelajaran, bernama Rahma. Dikarenakan media belajar ludo fauna ini sudah peneliti buat hanya untuk 4 orang, tetapi dikarenakan Rahma ingin mengikuti jadi tidak masalah digunakan untuk 5 siswa. pembelajaran pun di mulai, dan peneliti menjelaskan kembali bagaimana cara menggunakan media tersebut. Di kegiatan kedua ini siswa sudah paham semua, peneliti hanya memperhatikan dan memantau. Di tengah kegiatan ada satu siswa yang bertanya kepada peneliti “Teh terkesan itu apa?” lalu peneliti menjelaskan apa itu terkesan. Terlihat disini bahwa siswa berani untuk bertanya mengenai hal yang mereka tidak di mengerti. Selain peneliti memperhatikan ke 4 siswa, peneliti juga memperhatikan Rahma dikarena Rahma baru pertama kali mengikuti pembelajaran, meskipun di awal ia masih malu-malu dan saat ia kebagian untuk menjawab pertanyaan Rahma malah membisik ke teman yang ada di sampingnya. Setelah pembelajaran selesai dan ditutup semua siswa bertanya kepada peneliti “teh kapan belajar ludo lagi?” lalu peneliti menjawab “emang mau belajar pake ludo lagi?” siswa menjawab “iya mau teh seru, belajarnya sambil main jadi gampang ngerti”. Terlihat disini bahwa siswa sangat antusias dan ingin belajar dengan melibatkan media belajar atau metode dengan permainan, dikarenakan siswa senang dengan permainan atau *game*.

Selama proses kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan ke 1 dan 2 terlihat adanya peningkatan kepercayaan diri siswa. Pertama, ketika di awal peneliti masih mengarahkan tetapi semakin kesini siswa sudah paham, dan mereka melakukan pembelajaran sendiri tetapi tetap peneliti memperhatikan. Kedua, siswa sudah tidak ragu ketika berbicara jadi ketika mendapatkan pertanyaan atau perintah siswa langsung melakukan tanpa melihat temannya terlebih dahulu. Ketiga, siswa berani mempertanyakan hal yang tidak dimengerti. Keempat, siswa berani mengakui kesalahan seperti ketika menebak atau salah menjawab siswa langsung minta maaf.

Kelima, siswa sudah merasa mampu dan yakin seperti ketika temannya mendapatkan pertanyaan maka ia secara spontan bilang “aku tau aku tau” “oh itu tau”.

Berikut refleksi yang ditulis siswa mengenai apa yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar Ludo Fauna.

- Nawa : “hari ini aku udah ngga malu karna aku sudah tidak malu”
Rizkia : “hari ini aku udah ngga malu”
Neza : “hari rabu aku masih malu tapi hari ini aku udah ngga malu karena seru menjawab pertanyaan”
Rahma : “hari ini hari minggu, saya masih agak malu karena saya baru bermain ludo. Habis itu saya menjawab pertanyaan malu dan gugup karena diliatin temen saya”
Nayla : “pas hari rabu aku malu sekaramg ga malu”

Beberapa refleksi yang ditulis oleh siswa mengenai pembelajaran dengan media ludo fauna. Nawa “kelebihan dari permainan ini banyak benget soalnya sangat menyenangkan seru dan lucu”, Rizkia “seru dan banyak teman”, Neza “seru karena banyakan orangnya”, Nayla “main ludo seru banyak warna banyak kotak seru mainnya”, Rahma “seru dan menyenangkan dan banyak teman”. Dari kegiatan ini terlihat siswa sudah mulai berani meskipun di awal masih malu-malu. Pada kegiatan ke satu dan di awal peneliti masih mengarahkan bagaimana cara menggunakan media ludo fauna tetapi seterusnya siswa sudah bisa berjalan sendiri dan peneliti hanya memperhatikan. Peneliti melihat dan merasakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa sudah mulai percaya diri, seperti menanyakan hal yang tidak mereka mengerti. “Teh terkesan itu apa?”, disini terlihat bahwa siswa tidak hanya fokus pada permainannya saja melainkan pada hal-hal yang mereka tidak tahu dan merasa ingin tahu.

Dengan tema hewan di sekitar siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu hal apa yang harus diterapkan dan ditanamkan pada diri untuk peduli terhadap makhluk hidup. Seperti salah satu pertanyaan “jika kamu menemukan hewan tersesat apa yang akan kamu lakukan” lalu beberapa siswa menjawab “aku bawa pulang” “pelihara” “kasih ke orangtuanya” dari beberapa jawaban tersebut anak sudah dapat mengetahui apa yang harus dilakukan untuk peduli terhadap hewan.

Hasil Wawancara Peneliti Dengan Siswa Dan Guru

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa percaya diri dan tidak percaya diri, peneliti mengetahui data temuan ini dari hasil wawancara dengan siswa, pengalaman partisipan, dan wawancara dengan guru. Berikut wawancara peneliti dengan siswa:

- Peneliti : nah biasanya di kelas guru suka nunjuk buat jawab pertanyaan ga?
Mereka : iyaaa suka
Peneliti : terus gimana itu kalian jawab ga?
Neza & Nawa : Engga
Nayla : Engga aku mah diem aja
Peneliti : terus kalau gurunya suka ngasih pertanyaan misalnya siapa yang tau metamorfosis kupu-kupu, kalian unjuk tangan ga?
Nawa & Rizkia : engga
Peneliti : kenapa?
Nawa : malu soalnya hehe
Nayla : takut
Peneliti : malu takut kenapa?
Nawa : iya malu soalnya suka diliatin temen-temen terus takut jawabannya salah

Pada umumnya penyebab anak tidak percaya diri yaitu rasa malu. Melalui tulisan refleksi siswa, peneliti melihat ada beberapa tulisan kenapa mereka tidak percaya diri. Nawa “aku mah takut sama malu soalnya takut salah”, Rizkia “di sekolah kia belajar malu”, Nayla “di sekolah mah malu kalau ditunjuk sama bu guru malu”, Neza “di sekolah Neza malu menjawab pertanyaan dari ibu guru”. Selain itu melalui wawancara terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak percaya diri di sekolah yaitu:

1. Takut salah, siswa merasa takut salah ketika akan berbicara. Seperti ketika akan menjawab pertanyaan padahal siswa tersebut mampu untuk menjawab, tetapi karena ada rasa takut salah maka siswa akan diam dan timbul rasa tidak percaya diri.
2. Diperhatikan teman, ketika guru menunjuk siswa lalu tanpa disadari teman-temannya langsung melihat ke siswa tersebut. Siswa akan gugup jika di lihat oleh temannya.
3. Maju kedepan kelas, di dalam proses pembelajaran pasti nya guru menyampaikan materi dengan menggunakan caranya sendiri. Misal ketika guru menyuruh siswa untuk maju entah itu menjawab soal yang ada di papan tulis, menyanyi, dan lainnya. Hal ini siswa akan merasa malu karena menjadi pusat perhatian teman satu kelasnya.
4. Ditunjuk guru, siswa yang tidak percaya ketika ditunjuk oleh guru maka ia akan langsung panik.

Faktor yang menyebabkan anak percaya diri ketika proses pembelajaran yaitu menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman. Berikut wawancara peneliti dengan siswa:

Peneliti : terus biar ga malu belajarnya harus kaya gimana?
Nawa : pengennya kaya gini, sambil main jadinya ga takut
Peneliti : di sekolahnya udah pernah belajar sambil main gini ga?
Neza : engga

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru yaitu Bu Embay Nurhasanah S.Pd. Berikut hasil wawancaranya:

Peneliti : bagaimana pembelajaran yang ibu lakukan, dilihat dari sisi kepercayaan diri siswa seperti apa?
Bu Embay : untuk melihat anak percaya diri, itu di lihat dengan cara memberikan tugas membuat puisi atau menyanyikan lagu
Peneliti : biasanya kan guru suka ada yang nunjuk-nunjuk buat jawab pertanyaan. Biasanya siswa suka malu-malu tidak bu?
Bu Embay : adaa, itu pasti ada. Tidak semua murid sama
Peneliti : biasanya karna faktor apa bu mereka tidak mau?
Bu Embay : minder, kurang bergaul, ada trauma yang pernah dialaminya. Seperti ditertawakan
Peneliti : kalau boleh tau, biasanya cara mengatasi siswa yang tidak percaya diri apa yang ibu lakukan?
Bu Embay : selalu memotivasinya untuk selalu berani maju ke depan, dan terus menerus memanggil anak tersebut dengan melemparkan pertanyaan yang membuat senang
Peneliti : di proses pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran tidak?
Bu Embay : pasti memerlukan media pembelajaran, untuk membantu siswa memahami pelajaran supaya tercapai tujuannya

Dari hasil wawancara diatas, selain Bu Embay memberikan pengajaran tetapi Bu Embay juga memperhatikan satu per satu siswanya dan mempunyai cara sendiri untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selalu memberikan motivasi, karena siswa sangat memerlukan motivasi agar ia tetap semangat dan percaya diri dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membuat siswa senang. Selanjutnya Bu Embay menyebutkan faktor yang menyebabkan siswa tidak percaya diri yaitu minder, kurang bergaul dan ada trauma yang pernah dialami seperti ditertawakan teman. Contohnya ketika siswa berpendapat lalu dianggap salah atau aneh oleh temannya dan ditertawakan. Hal ini akan membuat siswa takut untuk mengulangnya dan tidak ingin menjawab ketika ditanya oleh guru, siswa akan memilih diam. Cara yang dilakukan Bu Embay untuk meningkatkan kepercayaan diri siswanya yaitu dengan cara memberikan tugas seperti membuat puisi dan menyanyikan lagu.

“Kalo pas aku langsung tunjuk ke anak buat jawab dan dia malu-malu, aku deketin sambil suruh bisikin ke aku jawabannya. Kalo jawabannya tepat langsung kasih tau ke anak-anak yang lain kalo jawaban dia bener, dan aku tanya lagi “apa jawabannya” baru dia berani jawab dengan suara ga malu-malu” (Editya Kusumawardhani, S.Pd)

“Menurut aku sebuah percaya diri lagi berarti siswa itu sudah mampu percaya diri, ketika dia tidak mengerti maka dia akan bertanya lagi secara sopan” (Putri Yusri Hutami, S.Pd)

Setiap guru memiliki cara masing-masing dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memilih media atau metode apa yang akan digunakan. Selain agar tercapainya tujuan pembelajaran, media juga memiliki peranan penting seperti menarik minat siswa, menjadikan siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran, alat bantu guru, dan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa takut. Selain itu orang tua juga memiliki peranan penting dalam hal meningkatkan kepercayaan diri anak.

KESIMPULAN

Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan atau sikap terhadap diri seseorang, bahwa dengan keyakinan-keyakinan tersebut ia dapat melakukan sesuatu tanpa adanya rasa cemas, takut, maupun malu. Faktor yang menyebabkan siswa tidak percaya diri selama proses pembelajaran di kelas, diantaranya: (1) takut salah, (2) diperhatikan teman, (3) maju ke depan kelas, (4) di tunjuk guru. Sedangkan faktor yang membuat anak percaya diri yaitu menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman. Salah satunya yaitu dengan melibatkan media belajar sebagai daya tarik siswa agar lebih semangat untuk belajar. Melalui media ludo fauna ini siswa terlihat termotivasi, semangat, senang, dan yang utama yaitu siswa sudah berani berbicara, mengeluarkan pendapatnya, berani bertanya, dan saling menghargai. Meskipun di awal-awal siswa masih malu-malu tetapi ia tetap berusaha untuk percaya diri tanpa ada paksaan. Selain itu siswa dapat bertukar cerita, pengalaman, informasi yang berkaitan dengan hewan, dan menanamkan sikap peduli terhadap makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1). 9-14.

- Kelana , J. B. (2018). The effect of the learning media and the ability to think creative of to the ability to science literacy student of elementary school. *Primaryedu: Journal of Elementary Education*, 2(2), 79-86. <https://doi.org/10.22460/pej.v2i2.1008>
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara kepercayaan diri dengan prestasi belajar dan perencanaan karir siswa. *Psikopedagogia*, 5(1), 33-42. <http://dx.doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>
- Mahardi, M. (2019). Permainan Ludo sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Sport Sciences and Physical Education*, 7(2). 19-31
- Ningsih , S. A., & Prithandari , M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1), 50-62.
- Rohmah, J. (2018). Pembentukan kepercayaan diri anak melalui pujian. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 117-134. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.117-134>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep manajemen kelas dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Syam , A., & Amri. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar mahasiswa (Studi kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah ParePare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87-102. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3448>