

## **Pembelajaran Yang Ajaib: Bagaimana Teori Perkembangan Kognitif Menciptakan *BINGO! Moments***

**Annisa Maharani<sup>1</sup>, Vidya Nindhita<sup>2</sup>**  
Universitas Trunojoyo Madura<sup>1,2</sup>

Email: 220541100167@student.trunojoyo.ac.id, vidya.nindhita@trunojoyo.ac.id

**Abstrak.** Dari adanya Bingo Nilai dengan di implementasikan teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Permainan ini dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai melalui kegiatan yang menghibur dan berinteraksi. Kajian literatur digunakan sebagai metode penelitian, dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan Bingo Nilai memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, karakter, dan motivasi intrinsik siswa. Bingo nilai juga aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran dan memberikan motivasi intrinsik melalui pemberian poin menciptakan interaksi yang komunikatif. Dengan terus mengembangkan langkah-langkah kreatif dalam membawa keceriaan dalam pembelajaran, diharapkan generasi yang tangguh dapat terbanetuk. Hasil menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman nilai-nilai positif.

**Kata kunci:** Bingo Nilai, teori perkembangan kognitif, karakter siswa, motivasi intrinsik

**Abstract.** Value Bingo with the implementation of Piaget's cognitive development theory in learning has significant benefits. This game can help students understand and internalize values through entertaining and interacting activities. Literature review was used as the research method, by collecting and analyzing various relevant literature sources. The results showed that the Values Bingo game has a significant positive impact on students' cognitive development, character, and intrinsic motivation. Value Bingo also actively engages students in learning and provides intrinsic motivation through awarding points creating communicative interactions. By continuing to develop creative ways to bring fun to learning, it is hoped that a resilient generation can be created. Results show that the game is effective in increasing students' motivation and understanding of positive values.

**Keywords:** Value Bingo, cognitive development theory, student character, intrinsic motivation.

## Pendahuluan

Perkembangan adalah sebuah proses perubahan dalam diri individu baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) yang mengalami peningkatan atau progress kematangan dalam hidupnya (Latifah, 2017). Dalam Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif memiliki dampak yang sangat besar pada anak yang berkaitan dengan cara belajar siswa dan telah memberi suatu kerangka konseptual yang berkualitas untuk melihat masalah-masalah seputar pendidikan, yang di dalamnya pembelajaran. Pengembangan kognitif merupakan suatu langkah proses belajar mengenai kecerdasan, pengetahuan, dan relasi anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses membentuk struktur dan struktur dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan yang didapat saat masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal (Nainggolan, 2021).

Perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangannya. Sederhananya, kognitif dimengerti sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dimana, kemampuan kognitif

yang berkembang akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum lainnya sehingga ia dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas (Marinda, 2020).

Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif telah memberikan dampak dalam mengembangkan karakter dan motivasi yang optimal pada siswa dengan kegiatan yang memberikan peluang pada siswa melalui inovasi dalam sistem pembelajaran sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan pengetahuan siswa (Handika, 2022). Hal tersebut dilakukan supaya dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan baik dan optimal sehingga diperlukam suatu model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan data hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam literasi dasar siswa, Indonesia berada pada posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi dalam survei OECD. Kemampuan siswa Indonesia juga masih berada di bawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Hal ini dapat menjadi permasalahan jika tidak diatasi dengan serius dan hal ini dapat diatasi dengan pembelajaran yang dapat

menumbuhkan semangat siswa dengan menggalakkan aktivitas literasi siswa.

Permainan dalam cara pikir siswa dapat berguna untuk mengembangkan karakter dan motivasi siswa secara efektif. Dimana, siswa dapat mempelajari beberapa nilai-nilai yang harus diketahuinya, seperti kebersamaan, kepedulian, kerjasama, keadilan, kurukunan, dan banyak hal. Maka dari itu, dengan permainan dapat memberikan manfaat yang sangat penting bagi siswa untuk membantu dirinya dalam mengembangkan karakter dan motivasi. Motivasi dapat penting dalam pembelajaran karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya. Dengan adanya motivasi dapat mendorong dan memberikan semangat kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar (Rahman, 2022).

Banyak sekali jenis-jenis permainan yang dapat dimainkan sebagai salah satu cara membuat Pelajaran menjadi menyenangkan, yaitu dengan permainan edukatif. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat medidik. Permainan edukatif tidak hanya meliputi permainan modern, tetapi

bisa juga permainan tradisional dan permainan edukatif tidak harus mahal yang harus dipahami adalah kegunaan dari permainan itu sendiri. Dimana permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun, dan lain-lain. Permainan dalam pembelajaran tentu memiliki beragam manfaat dan permainan dalam pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat pada siswa, tetapi juga pada guru. (Veronica, 2018).

Proses pembelajaran dalam kelas sendiripun terdiri dari beberapa kemampuan siswa yang diantaranya seperti mengasah keterampilan berfikir kritis, mengembangkan kreativitas, serta memperkaya pengetahuan dan wawasan. Dimana, siswa mengasah keterampilan berfikir kritis mencakup kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengaitkan informasi yang diberikan dalam situasi pembelajaran. Dalam hal meningkatkan keterampilan berfikir siswa diajak untuk berpikir "*out of the box*".

Dalam proses pendidikan, penting bagi sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa agar dapat mengembangkan karakter dan

meningkatkan motivasi mereka. Pembelajaran bukan lagi sekedar penyampaian informasi, namun melibatkan berbagai perkembangan termasuk konsep psikologi belajar. Salah satu metode yang menarik dan dapat digunakan adalah penerapan permainan bingo nilai. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai yang penting kepada di akademik dan dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa, serta mempromosikan etika dan moralitas dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu permainan edukatif adalah Bingo Nilai dan melalui permainan ini, siswa akan diajak untuk berpartisipasi aktif dan mendengarkan instruksi dari guru dengan baik. Dimana, siswa akan belajar untuk mengikuti aturan, bertanggung jawab, dan bekerja sama sehingga dapat mengikuti permainan dengan baik dan benar. Bingo juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Saat siswa dapat menjawab dengan kartu bingo yang benar, siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk terus mencapai tujuan mereka.

Saat siswa bermain bersama, mereka belajar berinteraksi satu sama lain dengan cara yang positif dan penuh hormat.

Mereka belajar untuk bergiliran, berbagi sumber daya, dan bekerja secara kolaboratif menuju tujuan bersama. Keterampilan ini penting untuk keberhasilan dalam bidang akademis dan pribadi dan dapat membantu siswa mengembangkan hubungan positif dengan teman-temannya. Selain itu, bermain Bingo dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan teman sekelasnya dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan di dalam kelas. Dengan mempromosikan keterampilan sosial dan kerja tim, Bingo dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hidup mereka.

Dalam konteks sekolah dasar, permainan ini sangat efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dimana siswa tidak hanya duduk di kursi dan mendengarkan Pelajaran, tetapi juga terlibat dalam permainan yang interaktif dan menyenangkan. Maka, lingkungan pembelajaran menjadi lebih hidup dan aktif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, permainan ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam mencari kecocokan antara kartu bingo dengan soal

yang diberikan oleh guru. Permainan ini juga mendorong siswa untuk menunjukkan nilai-nilai yang ada di dalam kartu bingo. Bingo Nilai adalah salah satu Upaya yang efektif untuk pengembangan karakter dan peningkatan motivasi siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin mengeksplorasi mengenai bagaimana mengembangkan karakter dan motivasi siswa melalui penerapan teori perkembangan kognitif dengan pembelajaran Ajaib bermain bingo nilai. Dalam pembelajaran Ajaib bermain Bingo Nilai, guru akan membimbing siswa dengan pendekatan yang berfokus pada perkembangan kognitif. Melalui interaksi yang menyenangkan siswa akan terlibat dalam permainan Bingo yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman tentang sebuah pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir secara kritis dan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur untuk mengeksplorasi penerapan teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran melalui permainan Bingo Nilai. Kajian literatur adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan

dan analisis kritis dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti melakukan serangkaian penelitian yang melibatkan berbagai macam informasi yang berasal dari kepustakaan seperti buku, ensiklopedi, dokumen, dan sebagainya dengan tujuan untuk menemukan berbagai macam teori dan gagasan yang kemudian dapat dirumuskan hasil sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun beberapa literatur yang dikaji peneliti dibawah ini:

Hasil penelitian (Retnaningrum, 2021), terkait permainan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa hal tersebut berpengaruh dalam perkembangan kognitif anak. Dimana dapat meningkatkan karakter dan motivasi siswa karena pembelajaran yang lebih inovatif dengan merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, minat, dan kemampuan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian (Yulia, 2019), bahwa sebuah permainan dengan menggunakan media pembelajaran kantong Ajaib dikatakan valid dan dapat digunakan dan kemampuan berfikir kritis anak dalam pembelajaran kognitif dengan menggunakan pendekatan scientific approach tergolong

cukup valid sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong Ajaib sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

Hasil penelitian (Fidayani, 2018) menyebutkan bahwa dengan menggunakan media kantong Ajaib sebagai media pembelajaran masih membutuhkan dorongan dan motivasi kepada anak, juga memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam menggunakan media dan aktif melakukan tanya jawab saat kegiatan sedang berlangsung. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif keadaan siswa SD dan setelah media kantong Ajaib dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus telah menunjukkan berkembang. Menggunakan media ini tentunya dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan karena merasa termotivasi. Dimana, Sebagian siswa sudah bisa mengenal angka bilangan dan lambang bilangannya secara mandiri. Adanya media kantong Ajaib tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga bisa mengembangkan kemampuan bahasa, sosial emosional, serta kemampuan nilai agama dan moral anak.

## Hasil

Hasil penelitian dari berbagai sumber literatur menunjukkan penerapan teori perkembangan kognitif Piaget melalui permainan Bingo Nilai memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak, karakter, dan motivasi intrinsik sesuai dengan hasil-hasil dari literatur sebelumnya.

Dengan adanya sebuah permainan dalam pembelajaran setidaknya mampu meningkatkan karakter dan motivasi siswa. Hal ini terjadi karena permainan tersebut merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, minat, dan kemampuan siswa. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif.

Melalui skema nilai-nilai positif yang diberikan guru, siswa dapat mengasimilasikan nilai-nilai tersebut ke dalam skema baru dan mengalami akomodasi saat dihadapkan pada pertanyaan atau situasi baru. Proses organisasi nilai-nilai dalam kartu Bingo mencerminkan kemampuan siswa untuk mengorganisasi informasi dalam konteks permainan. Saat siswa mengalami disequilibrium dalam mencocokkan pertanyaan dengan nilai-nilai di dalam kartu, mereka berusaha mencari solusi dan

pemahaman baru, mencerminkan proses ekuilibrisasi dalam teori Piaget.

## **Pembahasan**

### **Penerapan teori perkembangan kognitif dalam pembelajaran**

Menurut Dariyo 2007 (Handika, 2022), untuk memahami teori perkembangan Piaget, ada beberapa konsep yang perlu dipahami terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut:

#### **Skema**

Ketika anak berusaha untuk membangun pemahaman mengenai dunia, otak berkembang menciptakan skema. Ini adalah tindakan atau representasi mental yang merorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget, skema perilaku (aktivitas fisik) ciri bayi, dan skema mental (kegiatan kognitif), berkembang di masa kanak-kanak (Santrock, 2017: 43-44). Skema bayi disusun oleh tindakan sederhana yang dapat dilakukan terhadap benda-benda seperti menggenggam, menghisap, dan melihat.

#### **Asimilasi**

Asimilasi adalah konsep Piaget tentang tergabungnya informasi baru ke dalam pengetahuan yang ada (skema). Asimilasi merupakan

proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi tidak menyebabkan perubahan skemata, tetapi memperkembangkan skema semata.

#### **Akomodasi**

Akomodasi merupakan konsep Piaget tentang pengelompokan perilaku terisolasi ke tatanan sistem kognitif yang lebih tinggi dengan fungsi yang lebih baik. Akomodasi adalah pembentukan skema baru atau mengubah skema yang lama, hal ini terjadi karena dalam menghadapi rangsangan/pengalaman baru, seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah ia miliki, ini terjadi karena pengalaman baru itu tidak cocok dengan skema yang telah ada (Surna, 2014: 58).

#### **Organisasi**

Organisasi dalam teori Piaget adalah pengelompokan perilaku dan pikiran yang terisolasi ke dalam sistem yang lebih tinggi. Menunjuk pada tendensi semua spesies untuk mengadakan sistematisasi dan mengorganisasi proses-proses mereka dalam suatu sistem yang koheren, baik secara fisis maupun psikologis. Contohnya

yaitu bayi menggabungkan kemampuan melihat dan menjamah.

### **Ekuilibrasi**

Ekuilibrasi merupakan mekanisme untuk menjelaskan bagaimana anak-anak berpindah dari satu tahap pemikiran ke tahap berikutnya. Pergeseran ini terjadi karena anak mengalami konflik kognitif (disekuilibrium), dalam mencoba untuk memahami dunia.

### **Bingo! Moments dalam pembelajaran**

Bingo! Moments diciptakan dengan adanya permainan. Dimana, permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan cara yang berbeda dari sebelumnya dan lebih terasa menyenangkan. Karakteristik bermain setidaknya mencakup beberapa persyaratan sebagai berikut (Permadi, 2022):

#### **1. Menyenangkan**

Kata pertama yang seringkali disandingkan dengan bermain adalah perasan menyenangkan. Anak akan merasa bahagia ketika melakukan kegiatan main. Bermain justru akan mengurangi atau bahkan mengubah perasaan yang kurang nyaman menjadi kondisi yang membahagiakan pada anak

#### **2. Motivasi intrinsik/personal**

Bermain bersifat sukarela, Tanpa paksaan dari pihak manapun untuk melakukannya. Anak dengan dorongan dari dalam dirinya akan bermain sesuai keinginan mereka. Tanpa ada imbalan apapun.

#### **3. Lebih berorientasi pada proses**

Anak tidak terlalu mementingkan hasil akhir dari sebuah permainan. Mereka menikmati bagaimana menjalani kegiatan bermain itu sendiri. Saat anak menentukan pilihan kegiatan main kemudian mereka memilih peran atau alat main, berdialog, mereka akan larut dalam suka cita mereka sendiri.

#### **4. Non Literal**

Non literal memiliki makna tidak sungguh-sungguh atau pura-pura. Anak terkadang melakukan peniruan terhadap peran-peran yang ada di lingkungan nyata ke dalam kegiatan bermainnya. Perilaku nonliteral ini sudah terjadi sejak awal usia anak.

#### **5. Aturan yang fleksibel**

Aturan main dapat dibuat oleh anak secara fleksibel. Anak menciptakan kesepakatan bersama atau aturan bagi diri mereka sendiri. Sebagai contoh pada saat dua orang anak prasekolah bermain peran menjadi

seorang dokter dan pasien, ada aturan yang tidak tertulis di antara mereka untuk menjalani peran tersebut sampai akhir.

#### 6. Aktif

Aktif artinya anak terlibat secara langsung pada kegiatan yang dilakukan. Anak adalah individu yang aktif untuk menggali pengalaman mereka sendiri melalui bermain. Mereka mengeksplorasi dengan menyimak, mencoba, memanipulasi, mengamati, berkomunikasi, dan menanggapi beragam kejadian yang mereka rasakan saat bermain.

#### 7. Komunikatif

Anak akan saling bertukar bahasa verbal saat bermain, terutama dalam bermain sosiodramatik. Ada pesan yang disampaikan oleh satu anak kepada anak lain. Mereka akan saling berbincang-bincang tentang banyak hal.

#### 8. Episodik

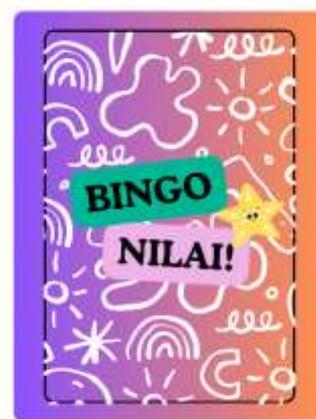
Bermain memiliki episode bermainnya sendiri. Bermain akan dimulai oleh anak, mencapai kegiatan puncak main sampai akhir dari sebuah kegiatan bermain. Periode dalam kegiatan bermain ini

terjadi pada saat anak menjadikan sebuah tema dari beberapa peristiwa yang dialaminya.

#### 9. Bermakna

Bermain adalah kegiatan yang penuh makna dan sarat akan pengalaman. Melalui kegiatan bermain, anak akan menghubungkan antara gagasan, pemahaman, dan pemecahan masalah yang tidak akan dirasakan oleh orang yang tidak terlibat dalam kegiatan bermain tersebut.

#### Konsep permainan Bingo nilai



Gambar 1. Tampilan Depan

Sumber: Pribadi



Gambar 2. Tampilan Belakang (Isi)

Sumber: Pribadi

Permainan bingo nilai adalah permainan yang melibatkan kartu bingo yang berisikan nilai karakter tertentu. Ukuran kartu bingo dapat 5x5 atau 4x4. Setiap kartu memiliki gambar sebagai kata kunci yang berkaitan dengan nilai-nilai positif, Contoh nilai termasuk kejujuran, kerjasama, kepedulian, tanggung jawab, kedisiplinan, keadilan, kebersamaan, dan lain-lain.

Cara bermainnya adalah dengan diawali pemimpin (guru) permainan membacakan pertanyaan atau situasi terkait dengan nilai-nilai tersebut setelah membagikan 3 kartu ke pada setiap siswa. Siswa dapat mencocokkan pertanyaan atau situasi yang dibacakan oleh guru dengan kata kunci yang ada didalam kartu. Jika siswa mendapatkan kata kunci yang sesuai, maka siswa dapat menunjukkan kartu

tersebut sambil mengatakan BINGO!, Siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan pertanyaan atau situasi yang dikatakan oleh guru akan mendapatkan poin sebagai penghargaan atas prestasi dalam permainan tersebut. Selanjutnya, setelah permainan selesai, guru dapat menjelaskan setiap pertanyaan yang disampaikan dan apa kaitannya dengan kata kunci tersebut. Penjelasan ini bertujuan untuk memperluas pemahaman siswa tentang konsep yang terkait dengan kata kunci tersebut. Dengan demikian, siswa akan dapat melihat kaitan antara konsep-konsep tersebut dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sangat penting karena dengan memahami hubungan antara pertanyaan dan kata kunci, siswa diharapkan mampu memperdalam pengetahuan mereka tentang karakter dan motivasi mereka dalam proses belajar. Misalnya, jika pertanyaannya berkaitan dengan nilai kejujuran, guru dapat mengajukan contoh situasi di kehidupan nyata Dimana kejujuran sebagai hal penting dan positif. Permainan ini untuk membantu siswa melekatkan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui kegiatan yang menghibur dan berinteraksi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan suasana yang hidup. Selain itu, hal

ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelajahi dan memahami nilai-nilai secara kreatif.

### **Implementasinya Bingo Nilai dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget**

Implementasi Bingo Nilai dengan memanfaatkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan berarti bagi siswa. Guru memulai dengan memberikan pemahaman tentang skema nilai-nilai positif, seperti kejujuran dan kerjasama, yang akan dicakup dalam permainan Bingo Nilai. Melalui permainan ini, siswa dapat mengasimilasikan nilai-nilai yang mereka ketahui ke dalam skema baru dan mengalami akomodasi saat dihadapkan pada pertanyaan atau situasi baru.

Proses organisasi nilai-nilai dalam kartu Bingo mencerminkan kemampuan siswa untuk mengorganisasi informasi dalam konteks permainan. Saat siswa mengalami disequilibrium dalam mencocokkan pertanyaan dengan nilai-nilai di dalam kartu, mereka berusaha mencari solusi dan pemahaman baru, mencerminkan proses ekuilibrasi dalam teori Piaget. Bingo Nilai diimplementasikan sebagai permainan

yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga aktif, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Dengan memberikan poin sebagai penghargaan atas prestasi, permainan ini merangsang motivasi intrinsik siswa. Komunikasi verbal siswa saat menunjukkan kartu Bingo juga menciptakan interaksi yang komunikatif. Setiap sesi permainan menciptakan episode bermain dengan tema tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, integrasi Bingo Nilai dengan teori perkembangan kognitif Piaget tidak hanya meningkatkan aspek menyenangkan pembelajaran tetapi juga mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran dengan cara yang berbeda.

### **Kesimpulan**

Dalam menghadapi tantangan pendidikan modern, penting bagi kita untuk merangkul perkembangan yang inovatif dalam pembelajaran. Penerapan teori perkembangan kognitif melalui bingo nilai bukan hanya menciptakan momen-momen Ajaib yang menyenangkan, tetapi juga memperkaya pengalaman siswa dalam mengembangkan karakter dan motivasi. Oleh karena itu, sebuah Langkah-langkah kreatif dalam membawa keceriaan dalam pembelajaran perlu untuk terus dikembangkan supaya dapat memberikan

kontribusi positif dalam membentuk generasi yang Tangguh dan kompeten. Dengan menerapkan teori perkembangan kognitif melalui penggunaan bingo nilai sebagai salah satu alat kreatif yang tidak hanya menciptakan momen-momen Ajaib yang menyenangkan, tetapi juga memperkaya pengalaman siswa dalam mengembangkan karakter dan motivasi mereka. Diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam membentuk generasi yang Tangguh, cerdas, dan kompeten dalam menghadapi dunia yang terus berkembang.

### **Saran**

Pertama, saran pada pemanfaatan produk media pembelajaran bingo nilai dapat digunakan sebagai rujukan pendidik dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dengan berbagai tema yang dibutuhkan.

Kedua, saran desiminasi produk media disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan dituju, dimana guru dan sekolah harus tetap berinovasi dalam metode pembelajaran untuk memastikan penerapannya apakah masih tetap relevan dan menarik bagi siswa. Serta, penting untuk melakukan permainan ini secara konsisten supaya siswa dapat terbiasa.

Ketiga, dapat melakukan evaluasi secara berkala terhadap penerapan yang dilakukan

pada permainan Bingo Nilai. Selain itu, penting juga untuk mendapatkan masukan dari siswa supaya bisa membantu dalam menyesuaikan dan memperbaiki metode pembelajaran ini.

### **Daftar Pustaka**

- Fidayani, S. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3).
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124-140.
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia

- sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41-50.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25-34.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Yulia, N. K. T. (2019). Internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach di PAUD Permata Bunda. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42-55.

