



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Penggunaan Game Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Problem Solving

Fernanda Kurniawati¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Fernandakurniawati138@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini untuk mengetahui Penggunaan game puzzle huruf terhadap kemampuan siswa sekolah dasar, untuk membantu siswa sekolah dasar mengenal huruf, melatih membaca, serta meningkatkan konsentrasi dan minat belajar secara menyenangkan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diambil dari buku dan jurnal yang terbit secara nasional. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan catat, sedangkan teknik validasi data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan game puzzle huruf terhadap kemampuan siswa sekolah dasar dapat melalui: 1) Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, 2) Melatih daya ingat dan konsentrasi, 3) Meningkatkan minat belajar. Secara keseluruhan penggunaan game puzzle huruf terhadap kemampuan siswa sekolah dasar berperan penting bagi siswa.

Kata kunci — Game Puzzle Huruf, Problem Solving, Siswa Sekolah Dasar

Abstract-- This study aims to determine the use of letter puzzle games on the abilities of elementary school students, to help elementary school students recognize letters, practice reading, and increase concentration and interest in learning in a fun way. The research method uses the Systematic Literature Review (SLR) approach. The data used are secondary data taken from books and journals published nationally. The data collection technique is carried out using the listening and recording method, while the data validation technique uses data triangulation. The results of the study indicate that the use of letter puzzle games on the abilities of elementary school students can be through: 1) Improving reading and writing skills, 2) Training memory and concentration, 3) Increasing interest in learning. Overall, the use of letter puzzle games on the abilities of elementary school students plays an important role for students.

Keywords — Letter Puzzle Game, Problem Solving, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru menampilkan game puzzle huruf terlebih dahulu guna membangkitkan minat membaca pada peserta didik (Deviana dkk 2025). Game ini adalah aplikasi edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui konsep belajar sambil bermain. Salah satunya yaitu Game Edukasi Bahasa Indonesia berjenis puzzle (Diharjo, 2020). Bermain puzzle huruf diharapkan dapat menarik minat, meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam mengasah keterampilan berbahasa (Putri & Purnomo, 2023).

Dengan demikian, penggunaan game puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah (Harahap, 2024). Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat aplikasi permainan untuk Android yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk membantu anak-anak menjadi pembaca yang lebih baik (Kartini, 2023). Melalui pembelajaran yang menyenangkan, permainan edukatif berupaya untuk meningkatkan pengetahuan konseptual dan kemauan belajar siswa (Jayati & Maulindar, 2023). Pengajaran pada jenjang TK sebaiknya diselaraskan dengan kondisi serta kemampuan

keterampilan tiap siswa (Oftaviani & Wulansari, 2021). Anak-anak prasekolah yang distimulasi dengan alat permainan edukatif dan mereka yang tidak menunjukkan perbedaan perkembangan yang jelas (Ismanto & Bataha, 2017). Dampak itu mulai terlihat di kelas tinggi saat materi makin kompleks dan semua pelajaran menuntut keterampilan membaca (Listryanto & Widiyono, 2023).

Karena melibatkan beragam teknis mulai dari menghimpun data hingga menarik kesimpulan, pendekatan pemecahan masalah menjadi lebih dari sekedar metode mengajar tetapi juga mencerminkan cara berpikir (Sutarmi & Suarjana, 2017). Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara menyeluruh, mengkaji dan menganalisis permasalahan yang diberikan, serta menemukan solusinya (Ruskandi & Hendra, 2016). Keberhasilan belajar mengajar tercermin dari peningkatan kemampuan peserta didik, melibatkan kemampuan, bakat, pemikiran kritis, dan keterampilan memecahkan masalah di samping kualitas akademis dan berbasis pengetahuan (Tholib & Rugaiyah, 2022).

Penelitian ini difokuskan pada pencapaian penguasaan eksperimental, yaitu bentuk lain dari pendekatan kuasi-eksperimental (Astusi, 2018). Dua kategori data yang berhasil dihimpun dalam penelitian, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik dan penggunaan model pemecahan masalah, melalui analisis hasil *posttest* dan lembar observasi (Putri & Simbolon, 2022). Penelitian deskriptif kualitatif ini meneliti gaya belajar, keterampilan pemecahan masalah, jenis masalah, dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap tantangan siswa dalam pemecahan masalah (Asmana, 2021).

Keuntungan diperoleh siswa dalam bentuk pemahaman materi yang lebih cepat, sementara pendidik memperoleh keuntungan dari penggunaan strategi pembelajaran alternatif yang efisien dan berkontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar (Rokhani, 2021). Instruksi ini bertujuan untuk membiasakan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, kolaborasi tim, penyelesaian masalah, mengembangkan pemikiran kritis, dan inovatif untuk menghasilkan karya baru (Widodo & Wardani, 2020). Manfaatnya meliputi peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta istilah-istilah dalam kerangka kerja yang mendukung proses belajar (sari & harisman, 2022).

Pembelajaran merupakan suatu proses ketika pendidik memberikan siswa sebanyak mungkin kesempatan untuk mengeksplorasi pikiran dan ide mereka sendiri, berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Widyastuti & Airlanda 2021). Pendekatan bermain merupakan melalui metode pembelajaran yang dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Yang memungkinkan siswa diberikan keleluasaan untuk menunjukkan kemampuannya sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Prasetyo, 2016).

Transformasi pendidikan mencakup perubahan pada aspek kurikulum baik isi maupun strukturnya, serta pendekatan pembelajaran yang kini lebih menankan peran aktif peserta didik daripada dominasi guru (Dewi & Wardani, 2020). Anak usia SD/MI umumnya memiliki karakteristik suka bermain, aktif bergerak, menyukai kerja kelompok, dan senang belajar melalui pengalaman langsung (Rahayu, 2019). Ciri-ciri siswa yang dikenal yang memiliki dampak signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran, termasuk motivasi, gaya belajar, gaya kognitif, faktor sosial dan budaya, dan IQ awal (Septianti & Afiani, 2020).

Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara Indonesia yang cerdas dan siap menghadapi tantangan zaman melalui pendekatan lintas disiplin dan menyeluruh (Suryono, 2024). Peran guru dalam komunikasi secara efektif sangat menentukan peningkatan motivasi belajar siswa SD. Komunikasi yang baik dari guru membantu siswa perhatian, dipahami, mendapatkan dukungan dalam proses pembelajaran (Maulia, 2023). Nilai-nilai hasil belajar yang telah dicontohkan secara konsisten perlu diperkuat melalui pengaturan lingkungan dan berbagai aktivitas di lingkungan sekolah (Aini & Hadi, 2023). Hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pengelolaan kelas sangat dipengaruhi

oleh peran guru, termasuk dalam mengelola waktu yang efisien, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, dan membangun hubungan positif dengan peserta didik (Kamilah & Furnamasari, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Metode penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data, menganalisis, dan merangkum berbagai informasi yang relevan secara sistematis dan terstruktur untuk menjawab pertanyaan atau topik kajian penelitian (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah & Hasanudin, 2024).

Penelitian ini menggunakan data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), menjelaskan bahwa data sekunder dapat berasal dari berbagai jenis informasi, seperti laporan penelitian yang telah dipublikasikan, data statistik resmi dari lembaga pemerintah / organisasi internasional, dokumen arsip seperti laporan tahunan atau surat kabar, serta informasi yang tersedia di basis data, dan repositori *online*. Data sekunder dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, hingga kalimat lengkap yang diperoleh dari buku dan jurnal.

Metode pengumpulan data yang menggunakan pendekatan observasi dan pencatatan. Salah satu teknik pengumpulan data adalah metode observasi dan pencatatan yang diterapkan untuk mengamati dan mendokumentasikan informasi secara langsung dari sumber yang relevan tanpa terlibat secara langsung objek yang sedang diamati. Membaca adalah pendekatan observasi yang digunakan dalam penelitian ini, mempelajari, dan menyimpan konten dari sumber-sumber seperti artikel, buku, laporan penelitian, atau dokumen lainnya untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Merekam data atau informasi yang relevan adalah pendekatan perekaman yang digunakan dalam penelitian ini setelah proses pengamatan menggunakan metode simak.

Teknik triangulasi digunakan dalam metode validasi data. Puspita dan Hasanudin (2024) mendefinisikan teknik triangulasi sebagai metode validasi data yang menggabungkan banyak sumber untuk meningkatkan validitas dan keandalan temuan penelitian. Karya ini menggunakan pendekatan triangulasi teori. Dalam penelitian ini, pernyataan atau konsep divalidasi menggunakan gagasan atau teori ahli yang berasal dari temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan game puzzle huruf pada siswa Sekolah Dasar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving. Penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan strategi, dan menemukan solusi secara mandiri. Hal ini menunjukkan peningkatan nyata dalam kemampuan analisis dan penyelesaian masalah siswa dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Program ini menggabungkan etnomatematika ke dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dengan memanfaatkan ide permainan edukatif berupa puzzle. Oleh karena itu, tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran Permainan Puzzle Etnomatematika ini adalah untuk menggunakan aplikasi Permainan Puzzle Etnomatematika guna meningkatkan hasil literasi numerasi. Priyani (2022) mengklaim bahwa program ini menggabungkan etnomatematika ke dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dengan menggunakan ide permainan edukatif berbasis puzzle. Aplikasi permainan puzzle etnomatematika ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan literasi siswa melalui penggunaannya.
2. Permainan puzzle itu sendiri akan menumbuhkan kemandirian anak dalam memecahkan masalah. Anak-anak akan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media puzzle. Permainan puzzle akan membantu siswa mengembangkan kapasitas mereka dalam memecahkan masalah secara mandiri (Azizah

& Haroh, 2023). Penggunaan media puzzle di kelas akan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelas.

3. Anak-anak akan belajar memecahkan masalah sendiri dengan bantuan permainan puzzle itu sendiri. Anak-anak akan didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media puzzle. Menurut (Nisa, dkk., 2024) menjelaskan bahwa permainan puzzle sangat membantu kemandirian anak dalam memecahkan masalah. Memasukkan media puzzle dalam proses pendidikan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan game puzzle huruf terhadap kemampuan problem solving sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis
- 2) Melatih daya ingat dan konsentrasi
- 3) Meningkatkan minat belajar

Secara keseluruhan penggunaan game puzzle huruf terhadap kemampuan bagi siswa sekolah dasar sangatlah penting.

REFERENSI

- Aini, A., & Alfani Hadi. (2023). Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208-224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Asmana, A. T. (2021). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMK dalam pembelajaran discovery learning berdasarkan gaya belajar siswa. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 25-33. <https://doi.org/10.51836/je.v7i2.241>
- Astuti, W.P. (2018). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15349>
- Azizah, N., & Haroh, M. (2023). Pengaruh model pembelajaran pemecahan masalah dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Al Athfal Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 6(2), 1-15. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v6i2.365

- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran picture and picture ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066-1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>
- Deviana, D., Ahmad, R., & Mauizatul, H. (2025). Penggunaan puzzle huruf untuk menumbuhkan minat baca peserta didik di kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai tahun pelajaran 2023-2024. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 5(2), 451-463. <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/247>
- Diharjo, W. (2020). Game edukasi bahasa indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game. *Integer: Journal of Information Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.117>
- Dini, O., & Widi, W. (2021). Puzzle alphabet tokoh Punakawan sebagai pengembangan mengenal huruf pada anak usia dini. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 428-435. <https://doi.org/10.29407/8fvfc953>
- Harahap, M. (2024). Penggunaan permainan puzzle huruf hijaiyah dalam pengembangan kecerdasan anak usia 7-8 tahun. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 300-308. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/977>
- Jayanti, T., & Maulindar, J. (2023). Optimalisasi game penunjang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di Bimbingan Belajar Puspita Smart Center berbasis android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 360-372. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1087>
- Kartini, 1.A.K.P.. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303-309. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Listryanto, D. P., & Widiyono, A. (2023). Implementasi Media Puzzle Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar. *Basica*. 3(1), 65-80. <https://doi.org/10.37680/basic.v3i1.3675>
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v5i1.2310>
- Muloke, L. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v5i1.14718>
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33-42. <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>
- Nurul, K. & Yayang, F.F. (2023). Peran manajemen pengelolaan kelas terhadap minat belajar matematika siswa Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 01-12. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.950>
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196-205. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.13.p196-205>

- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan literasi numerasi berbantuan aplikasi etnomatematik puzzle game pada pembelajaran matematika di sekolah perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267-280. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>
- Putri, A.S.H., & Purnomo, H. (2023). Penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 6(1), 14-22. Retrieved from <https://ejournal.undar.or.id/index.php/Thalaba/article/view/90>
- Putri, M.A., & Simbolon, P.A. (2022). Model pembelajaran problem solving dan korelasinya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Evaluation in Education (JEE)*, 3(3), 87-91. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i3.263>
- Rokhani, S. (2021). Meningkatkan hasil belajar IPA melalui metode pemecahan masalah. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 45-50. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2776>
- Ruskandi, K., & Hendra, H. (2016). Penerapan metode pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 10(2), 66-73. <https://doi.org/10.17509/md.v10i2.3184>
- Sari, S., & Harisman, Y. (2022). Kerangka kerja Optimalisasi Pemecahan Masalah (OPS): potensi manfaat dan kekurangannya dalam pembelajaran matematika. *Euclid*, 9(2), 82-89. <https://doi.org/10.33603/e.v9i2.8435>
- Saryono, S. (2024). Pendidikan kewarganegaraan di era digitalisasi 5.0: membentuk karakter siswa di Sekolah Dasar. *Pendidik*, 2(2), 16-21. <https://doi.org/10.69914/educatus.v2i2.13>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sutarmi, K., & Suarjana, I.M. (2017). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode pemecahan masalah dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 75-82. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i2.10141>
- Tholib, U., & Rugaiyah, R. (2022). Penerapan model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 8(23), 702-711. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7451714>
- Tri, Rahayu. (2019). Karakteristik siswa Sekolah Dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(2), 109-121. <https://doi.org/10.70688/misbahululum.v1i02 Desember.7>
- Widodo, S., & Wardani, R. (2020, 30 September). Mengajarkan keterampilan abad 21 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi) di Sekolah Dasar. *Pemodelan: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v7i2.665> 185-197
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>