

SURAT TUGAS

Nomor: 390-R/UNTAR/PENELITIAN/VI/2025

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **RUSYDIAN RAMADHAN**
2. **DANIEL FRANANDO DCJ**
3. **AUDREY VALENCIA SUSANTO**
4. **NABHAN RABBANI**
5. **NINAWATI, Dr. Dra., M.M.**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul	: Problem Solving Melalui Permainan
Nama Media	: Innovative: Journal of Social Science Research
Penerbit	: Universitas Tuanku Tambusai
Volume/Tahun	: Volume 5/ Nomor 3/ tahun 2025/
URL Repository	: https://j-innovative.org/index.php/innovative

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

16 Juni 2025

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : 6a0a4ae3aa576934a9f2be22611801b3

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P: 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id

     [Untar Jakarta](#)

 untar.ac.id

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana



INNOVATIVE: Journal of Social Science Research
Web: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/index>

LETTER OF ACCEPTANCE (LoA)
No. 19655/INNOVATIVE/VI/2025

The Editor-in-Chief of Innovative Journal

This is to certify that the following article has been accepted for publication:

Title of Article:

Problem Solving Melalui Permainan

Authors:

Rusydian Ramadhan, Ninawati, Audrey Valencia Susanto, Daniel Franando Dcj, Nabhan Rabbani, Albertrado Totto Eldiyano

Institution:

Universitas Tarumanagara Jakarta

The article has successfully undergone the review process and is scheduled for publication in **Innovative: Journal of Social Science Research**, Volume 5, Issue 3, 2025. The journal is registered with **E-ISSN 2807-4238** and **P-ISSN 2807-4246** and indexed by **Sinta 5, Moraref, OneSearch, BASE, and Google Scholar**. The article will be available online on our website (home page) with the url address: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

It is all the given information, and thanks for your attention.

Bangkinang, 08 Juni, 2025

Sincerely, _____



Putri Hana P., M.Pd

Editor-in-Chief

Innovative: Journal of Social Science Research

Problem Solving Melalui Permainan

Rusydzian Ramadhan

Universitas Tarumanegara Jakarta

Ninawati Ninawati

Universitas Tarumanegara Jakarta

Audrey Valencia Susanto

Universitas Tarumanegara Jakarta

Daniel Franando Dcj

Universitas Tarumanegara Jakarta

Nabhan Rabbani

Universitas Tarumanegara Jakarta

Albertrado Totto Eldiyano

Universitas Tarumanegara Jakarta

Keywords: Problem Solving, Board Game, Mengelola Emosi



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI



...: MAIN MENU ...:
Editorial Team
Reviewers
Peer Review Process
Focus & Scope
Author's Guide
Publication Ethics
Online Registration
Open Access Statement
Plagiarism Policy
Copyright and License
Contact Us
Authors Index



ISSN: 2656-8072	ISSN: 2656-8080	ISSN: 2656-8098
Innovative Journal of Social Science Research	Innovative Journal of Social Science Research	Innovative Journal of Social Science Research
Volume 5, Number 3, 2025	Volume 5, Number 3, 2025	Volume 5, Number 3, 2025



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 5346-5355

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Problem Solving melalui Permainan

Rusydian Ramadhan^{1✉}, Ninawati², Audrey Valencia Susanto³, Daniel Franando Dcj⁴,

Nabhan Rabbani⁵, Albertrado Totto Eldiyano⁶

Universitas Tarumanegara Jakarta

Email: 705220214@stu.untar.ac.id^{1✉}

Abstrak

Bermain dapat dikemas dengan berbagai cara, termasuk juga dipakai untuk pembelajaran, belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Pembelajaran konvensional telah dimodifikasi atau digabungkan dengan metode lainnya namun tetap berada pada koridor permainan edukatif. Permainan edukatif telah dikenal sebagai metode yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran anak. Menurut Safitri (2020), media pembelajaran berbasis *board game* dapat membantu meningkatkan minat serta pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu anak-anak juga perlu diajarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mereka secara mandiri. Keterampilan *problem solving* sangat penting bagi anak-anak karena membantu mereka menghadapi tantangan dan membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kritis termasuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya, fakta dan data untuk menyelesaikan masalah (Reeve 2016). Kegiatan permainan dilakukan selama kurang lebih satu jam melibatkan 29 siswa perempuan dan laki-laki kelas 6 Sekolah Dasar di Jakarta Barat. Media pembelajaran interaktif seperti *board game* dapat membantu mengatasi permasalahan. *Board game* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Tidak hanya meningkatkan minat belajar, akan tetapi juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting yang diajarkan di sekolah. Dengan pengalaman bermain yang melibatkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah, anak-anak dapat belajar lebih efektif sambil mengembangkan kreativitas dan kemampuan sosial mereka.

Kata Kunci: *Problem Solving, Board Game, Mengelola Emosi*

Abstract

Play can be packaged in various ways and is not limited to recreational purposes—it can also serve as an effective learning method. The concept of learning through play, or playing while learning, has been widely adopted in modern educational approaches. Conventional learning methods have been modified or integrated with other techniques, often incorporating educational games as a core component. Educational games have long been recognized as an effective strategy to support children's learning processes. According to Safitri (2020), learning media based on board games can significantly enhance children's interest and understanding of subject matter compared to conventional teaching methods. Moreover, it is essential to teach children how to solve problems independently. Problem-solving skills are critical for children as they help them face daily challenges and make informed decisions in various aspects of life. Critical thinking, which involves using prior knowledge, facts, and data to solve problems (Reeve, 2016), is an integral part of this process. In this context, a board game-based educational activity was conducted involving 29 sixth-grade students—both boys and girls—from an elementary school in West Jakarta. The session lasted approximately one hour and focused on interactive learning through play. Interactive learning media, such as board games, have shown great potential in addressing learning challenges. Board games can create an engaging and enjoyable learning environment that encourages active participation and student interest. Not only do such games stimulate students' enthusiasm for learning, but they also reinforce their understanding of essential academic concepts taught in school. Through gameplay that requires critical thinking and problem-solving, children can learn more effectively while simultaneously developing their creativity and social skills. The integration of board games into classroom instruction offers a meaningful and enjoyable alternative to traditional pedagogical methods, fostering both cognitive and emotional growth in young learners.

Keywords: *Problem Solving, Board Game, Managing Emotions*

PENDAHULUAN

Belajar dapat dilakukan secara formal maupun informal. Pembelajaran secara formal berlangsung melalui sistem pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Namun demikian, proses belajar tidak selalu harus berada dalam ruang kelas atau sistem formal, karena belajar juga dapat terjadi melalui pengalaman hidup sehari-hari, termasuk melalui kegiatan bermain. Khususnya bagi anak-anak, bermain merupakan aktivitas utama yang menyenangkan dan bermakna, bahkan menjadi bagian dari proses belajar itu sendiri. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi, berinteraksi, dan mengembangkan berbagai aspek kemampuan secara alami. Seperti yang diungkapkan oleh Washfiyah (2023), kegiatan bermain sudah termasuk dalam kegiatan belajar anak. Oleh karena itu, penting bagi orang

tua dan guru untuk memahami bahwa bermain adalah dunia anak, dan pembelajaran dapat dirancang dengan pendekatan yang menyatu dengan aktivitas bermain.

Dalam konteks ini, belajar dipahami sebagai proses perubahan perilaku secara aktif melalui reaksi terhadap berbagai situasi, serta keterlibatan dalam proses pengamatan, pemahaman, dan tindakan berdasarkan pengalaman (Spears dalam Ishak et al., 2021). Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik, dan cara penyampaian materi oleh pengajar sangat menentukan kualitas hasil belajar peserta didik (Aswat dalam Ishak et al., 2021). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan para pendidik senantiasa dituntut untuk mencari metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar materi pembelajaran dapat diserap dengan optimal.

Namun, sistem pembelajaran di Indonesia hingga saat ini masih banyak didominasi oleh metode konvensional yang bersifat teacher-centered, di mana pengajar menjadi pusat utama dalam proses belajar mengajar. Metode ini mengandalkan ceramah, pemberian tugas, dan penilaian tertulis yang menjadikan siswa sebagai penerima informasi secara pasif (Djamarah, 1996; Sumendap, 2022). Meskipun metode ini mudah dikelola dan efektif dalam penyampaian materi, kekurangannya terletak pada minimnya ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Berbeda halnya dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri siswa melalui diskusi dan kerja kelompok (Tsabita et al., 2024; Wardani, 2023; Hotimah, 2020).

Pendekatan seperti belajar sambil bermain menjadi salah satu solusi yang tepat dalam menjawab tantangan pembelajaran konvensional. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga dapat melatih keterampilan sosial dan berpikir kritis secara alami, termasuk kemampuan untuk mengungkapkan permasalahan dan mencari solusinya secara mandiri.

Namun, dalam praktiknya di lapangan, berbagai tuntutan dalam proses belajar mengajar sering kali membuat sekolah tidak memiliki cukup waktu dan sumber daya untuk mengembangkan kegiatan bermain yang melibatkan siswa secara aktif. Hambatan lain yang dihadapi adalah keterbatasan tenaga pengajar yang memiliki banyak tugas, serta kesulitan dalam menyediakan materi permainan yang relevan dan menarik bagi siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, Universitas Tarumanagara melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berinisiatif menyelenggarakan kegiatan yang melibatkan mahasiswa dari mata kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam program Studi Independen. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya metode

pembelajaran di sekolah melalui pendekatan belajar sambil bermain, sekaligus memberikan kontribusi nyata kepada mitra sekolah dalam mengatasi kendala yang ada dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan metode permainan edukatif, khususnya board game, dalam meningkatkan kemampuan problem solving siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDS Bhinneka Tunggal Ika, Jakarta Barat, pada tanggal 15 Mei 2025, hari Kamis pukul 10.00–12.00 WIB. Kegiatan berlangsung di Aula SMA Bhinneka Tunggal Ika dan merupakan hasil kerja sama dengan SDS Bhinneka Tunggal Ika yang beralamat di Jl. KH. Moh. Mansyur No. 222 A 10, RT.10/RW.5, Tanah Sereal, Kecamatan Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11270. Penelitian ini dilaksanakan bertepatan dengan seminar permainan edukatif yang bertajuk "Problem Solving Melalui Permainan."

Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas 6 SD yang mengikuti seminar dan kegiatan permainan secara aktif, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Untuk memperoleh data yang mendalam, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, dan angket evaluasi sederhana. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati secara langsung keterlibatan siswa selama bermain serta bagaimana mereka merespons tantangan-tantangan problem solving yang diberikan. Sementara itu, wawancara tidak terstruktur dilakukan secara informal kepada guru pendamping dan sebagian siswa guna menggali kesan, pemahaman, serta perubahan perilaku yang mungkin muncul setelah kegiatan. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, daftar hadir, dan catatan aktivitas peserta. Sebagai pelengkap, angket evaluasi sederhana yang berisi pertanyaan terbuka juga diberikan kepada siswa dan guru untuk mengevaluasi pengalaman belajar yang mereka alami melalui permainan.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahapan utama. Pertama, reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Kedua, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi dan kutipan langsung untuk memberikan gambaran utuh mengenai respons siswa selama kegiatan berlangsung. Ketiga, penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan keterlibatan dan pemahaman

siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan permainan, untuk menilai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan problem solving siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan metode permainan edukatif, khususnya board game, dalam meningkatkan kemampuan problem solving siswa sekolah dasar. Permainan edukatif dianggap sebagai salah satu pendekatan inovatif yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif. Kegiatan ini merupakan bagian dari pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim peneliti, yang melibatkan sebanyak 27 siswa kelas 6 di SDS Bhinneka Tunggal Ika, Jakarta Barat. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025 dan dikemas dalam bentuk seminar edukatif yang diselengi dengan aktivitas bermain serta ice breaking. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung di Aula SMA Bhinneka Tunggal Ika dan berlangsung selama dua jam, mulai pukul 10.00 hingga 12.00 WIB. Tema kegiatan yang diangkat adalah "Problem Solving Melalui Permainan", yang bertujuan untuk menanamkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui media board game secara interaktif.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, serta angket evaluasi sederhana. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dan terlibat dalam kegiatan, terutama saat menghadapi tantangan dalam permainan. Wawancara dilakukan secara informal kepada guru pendamping dan beberapa siswa setelah kegiatan untuk memperoleh kesan, refleksi, serta pandangan mereka terhadap metode yang digunakan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan aktivitas, dan daftar hadir digunakan untuk melengkapi data empiris. Selain itu, angket terbuka juga disebarkan kepada siswa dan guru untuk mengevaluasi pengalaman belajar yang mereka rasakan selama mengikuti kegiatan seminar.



Gambar 1. Materi Seminar

Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi berjudul “Problem Solving? Bisa Lewat Board Game Mindscape”, namun pada awalnya sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang fokus. Respon siswa terhadap penyampaian materi secara verbal terkesan rendah, dengan ekspresi wajah yang cenderung datar dan minimnya partisipasi aktif. Akan tetapi, suasana tersebut mulai berubah ketika fasilitator memperkenalkan ice breaking berupa kuis tanya jawab yang disertai sistem reward. Setiap siswa yang berani dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi. Strategi ini terbukti efektif dalam membangkitkan semangat siswa. Mereka mulai menunjukkan antusiasme, memperhatikan materi dengan lebih serius, dan secara aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Sesi tanya jawab ini bukan hanya sekadar selingan, tetapi menjadi pintu masuk untuk membangun keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Ketika sesi permainan board game dimulai, perubahan perilaku siswa semakin terlihat jelas. Kelas yang awalnya hening berubah menjadi lebih hidup. Siswa tampak lebih aktif berkomunikasi dengan teman kelompoknya, mendiskusikan strategi permainan, serta menunjukkan semangat kompetitif yang sehat. Mereka mulai menyusun langkah-langkah pemecahan masalah berdasarkan skenario dalam permainan. Respon spontan dan kolaboratif ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi media belajar yang kuat untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan problem solving. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini didesain dengan mengintegrasikan elemen tantangan, pilihan, dan konsekuensi, yang mendorong siswa untuk berpikir secara logis, mempertimbangkan alternatif solusi, dan mengambil keputusan dengan tepat.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif dan emosional siswa secara signifikan. Mereka tidak hanya menikmati permainan sebagai hiburan, tetapi

juga menunjukkan proses belajar yang nyata, seperti mengingat kembali informasi, memahami instruksi, bernegosiasi dengan rekan, dan memecahkan tantangan. Pendekatan seperti ini memberikan ruang kepada siswa untuk belajar dari pengalaman dan kesalahan, yang tidak didapatkan secara optimal dalam metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa dunia anak adalah dunia bermain, di mana kegiatan bermain bukanlah kegiatan yang terpisah dari pembelajaran, melainkan merupakan bentuk pembelajaran itu sendiri. Washfiyah (2023) menyatakan bahwa kegiatan bermain pada dasarnya adalah proses belajar, dan guru dapat memanfaatkannya sebagai metode pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Lebih lanjut, pendekatan belajar sambil bermain yang digunakan dalam kegiatan ini sejalan dengan hasil penelitian Safitri (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif siswa. Media pembelajaran interaktif seperti board game membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar, menciptakan suasana yang tidak kaku, dan membangun relasi sosial yang positif antar siswa. Melalui permainan, siswa ditantang untuk mengevaluasi situasi, memilih strategi, serta menerima konsekuensi dari keputusan yang mereka ambil. Proses ini mendorong siswa untuk mengembangkan cara berpikir reflektif dan analitis, dua keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

Keterampilan problem solving merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Siswa dituntut untuk mampu menghadapi tantangan, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan data serta logika. Reeve (2016) menyatakan bahwa berpikir kritis—yang melibatkan penggunaan informasi, pengalaman, dan data untuk menyelesaikan masalah—merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang bermakna. Sayangnya, sistem pembelajaran tradisional di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan teacher-centered yang kurang memberi ruang kepada siswa untuk bereksresi, berdiskusi, atau mengeksplorasi ide secara mandiri. Hal ini menjadi hambatan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Dalam konteks tersebut, kegiatan belajar berbasis permainan menjadi alternatif yang menjanjikan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar mereka. Board game yang digunakan selama kegiatan terbukti mampu memfasilitasi proses belajar tersebut secara efektif. Ketika siswa bermain, mereka tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar

bekerja sama, menyusun strategi, menyelesaikan konflik, dan mengelola emosi saat menghadapi tantangan atau kegagalan.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi metode permainan dalam pembelajaran formal di sekolah dasar patut dipertimbangkan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pengembangan keterampilan penting seperti problem solving, kerja sama, dan manajemen emosi. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain untuk menjadikan proses belajar lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan board game sebagai media pembelajaran tidak hanya menjawab kebutuhan akan metode yang interaktif dan partisipatif, tetapi juga menjadi jembatan antara dunia anak yang penuh imajinasi dan dunia akademik yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Melalui kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan bukan hanya sekadar alternatif, tetapi merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam menjawab tantangan pendidikan dasar saat ini. Pendidikan yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna akan menjadi fondasi penting dalam membangun generasi yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi tantangan masa depan.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa proses belajar tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran formal, tetapi juga bisa didapat melalui pengalaman dan permainan. Metode ini terbukti mampu meningkatkan minat anak dalam belajar, terutama mengingat padatnya jam sekolah yang dimulai dari pukul 07.00 pagi hingga 12.00 siang. Rutinitas tersebut sering kali membuat anak merasa jenuh atau kehilangan semangat belajar. Berbagai tuntutan dalam proses belajar mengajar membuat sekolah memiliki keterbatasan waktu untuk melibatkan siswa dalam kegiatan bermain yang bersifat aktif dan edukatif. Selain itu, keterbatasan tenaga pengajar serta kesulitan dalam menemukan materi permainan yang sesuai juga menjadi kendala tersendiri. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, Universitas Tarumanagara melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang melibatkan mahasiswa dari mata kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) – Program Studi Independen, melakukan kegiatan pembelajaran berbasis permainan di salah satu sekolah dasar. Pada saat kunjungan ke sekolah tersebut, kami memperkenalkan metode pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan materi berjudul "*Problem Solving? Bisa Lewat Board Game Mindscape.*" Pada awal penyampaian materi, anak-anak terlihat belum fokus. Namun, kami menyisipkan kegiatan

"ice breaking" berupa permainan tanya jawab yang bertujuan untuk melihat respons dan sikap anak dalam menghadapi pertanyaan. Anak yang berani menjawab diberikan penghargaan atau "reward" sebagai bentuk apresiasi. Melalui pendekatan ini, anak-anak menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Mereka juga merasa terhibur dengan permainan yang kami bawa. Ini merupakan contoh kecil dari rangkaian permainan edukatif yang telah kami siapkan.

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui metode bermain sangat efektif, namun permainan yang digunakan harus tetap relevan dengan materi yang ingin disampaikan. Pada dasarnya, anak-anak memiliki batasan dalam hal konsentrasi belajar, maka dibutuhkan pendekatan kreatif seperti ini agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ishak, A.P., Afifah, R.N., Kamelia, S.Q. (2021). Strategi belajar sambil bermain sebagai metode pembelajaran terhadap anak pada masa pandemi di Desa Leuwigoong. Proceeding UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Vol I No. 87 (Desember 2021)
- Isnanto, B. A. (2023, February 10). Problem Solving Adalah: Manfaat, Proses, Contoh, dan Tips Meningkatkan. Detikbali. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6561992/problem-solving-adalah-manfaat-proses-contoh-dan-tips-meningkatkannya>
- Reeve, E. M. (2016). 21st Century Skills Needed by Students in Technical and Vocational Education and Training (TVET). Asian International Journal of Social Sciences, 16, 62-74.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2), 181-190.
- Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 11(2), 228-242. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.11919>
- Washfiah, S. (2023). Penerapan metode belajar sambil bermain sebagai media untuk menumbuhkan dan meningkatkan fungsi-fungsi kognitif, psikomotorik dan afektif di kelas IA MIN 1 Yogyakarta. Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan, vol 1 no 4, (Oktober 2023). Hlm 260-264. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp/>
- Wulandari, D. T. (2023). Pengembangan media board game dalam pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).