

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Makna dari konstruktif adalah sesuatu yang dapat dibangun. Maksud dari "sesuatu yang dapat dibangun" itu adalah pengetahuan (Sumantri, 2014:51). Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan). Pengetahuan merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui aktivitas seseorang. Menurut dua tokoh besar seperti Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa perubahan kognisi hanya terjadi ketika konsepsi sebelumnya mengalami proses ketidakseimbangan (*disequilibrium*) dari sudut informasi baru (Robert E. Slavin, 2011:4).

Piaget, menyatakan bahwa proses pengkonstruksian pengetahuan berlangsung melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep, ataupun pengalaman baru ke dalam struktur atau skema yang sudah ada di dalam pikirannya. Asimilasi dapat dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan yang baru dalam struktur yang telah ada.

Sedangkan akomodasi, adalah (1) membentuk struktur/ skema baru yang dapat cocok dengan rangsangan yang baru atau (2) memodifikasi

struktur/skema yang ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Proses akomodasi ini terjadi karena seseorang itu menghadapi rangsangan atau pengalaman yang baru dan orang tersebut tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru itu dengan skema yang telah dipunyai. Maka di sini diperlukan pembentukan skema yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan atau pengalaman baru tersebut.

Waseso (2018:36) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses pembelajar secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengamatan dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme pembelajar secara aktif membangun pengetahuan secara terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru.

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Rangkuti, 2014:66). Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada siswa dan siswa diuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya (Suparlan, 2019:82). Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah dalam proses pembelajaran, peserta didiklah yang harus aktif mengembangkan

pengetahuan mereka, bukan pengajar atau orang lain (Sumantri & Oktaria, 2014:51). Pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru (Rangkuti, 2014:71).

Dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengedepankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk menemukan konsep berdasarkan pengalaman langsung dan bermakna. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

B. Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Untuk menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan ada tiga pembelajaran yang jika dilakukan oleh para pendidik dengan cara yang benar, maka pendidik tersebut telah melakukan konstruksi pengetahuan pada anak didiknya. Tiga pola pembelajaran yang arah tujuannya ialah konstruktivisme, yaitu:

1. Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dikatakan sebagai salah satu pendekatan konstruktivisme berdasarkan teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka dapat berbicara satu sama lain tentang soal tersebut (Robert E Slavin, 2011 : 6). Penekanan pola pembelajaran kooperatif adalah dengan

adanya kelompok belajar. Dalam pelaksanaannya, menurut Wina Sanjaya (2007:239) model pembelajaran kooperatif ada empat unsur penting, yaitu:

- (a) adanya peserta dalam kelompok
- (b) adanya aturan kelompok
- (c) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok
- (d) adanya tujuan yang harus dicapai.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek Pengajaran proyek merupakan salah satu bentuk model pembelajaran bagi anak-anak yang sebenarnya dikembangkan oleh Kilpatrick dengan ide dasar dari John Dewey. Sebagai gagasan utamanya, ia menawarkan suatu konsep pembelajaran yang dikenal dengan istilah 'learning by doing' atau 'belajar sambil bekerja'. Menurut Hapidin (2007 : 136), ide dasar ini mengandung beberapa pokok pikiran yang ingin diwujudkan Dewey, diantaranya adalah:

- a. Pengajaran harus dapat menghubungkan isi kurikulum sekolah dengan lingkungan hidup anak.
- b. Konsep dan cara mengajarkan membaca, menulis dan berhitung permulaan dengan bahan yang menarik dan sesuai dengan lingkungan hidup anak-anak.
- c. Konsep dan cara membangkitkan perhatian anak.

3. Pembelajaran Penemuan (*Discovery*) Dalam pembelajaran penemuan (Bergstrom & O'Brien, 2001; Wilcox, 1993), siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip, serta guru mendorong siswa memperoleh pengalaman dan

melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka menemukan sendiri prinsip-prinsip (Robert E Slavin, 2011 : 8). Pembelajaran penemuan ada dua jenis, yaitu penemuan murni (anak mencari tahu dan menemukan sendiri hasil temuannya) dan penemuan terpimpin. Dalam penemuan terpimpin, guru memainkan peran yang lebih aktif, dengan memberikan petunjuk, menata bagian-bagian kegiatan, atau memberikan garis besar. Diskoveri terpimpin merupakan suatu model pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antarkonsep. Ketika menggunakan strategi ini, guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru (David A Jacobsen, 2009 : 209).

Ketiga pola pembelajaran di atas, memiliki aspek yang dimiliki oleh teori pembelajar konstruktivisme, yaitu:

- 1) siswa mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintegrasikan ide yang mereka miliki
- 2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mengerti
- 3) strategi siswa lebih bernilai
- 4) siswa mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

C. Hubungan Teori Konstruktivisme dengan Perubahan Miskonsepsi

Peran terbesar guru, khususnya guru sekolah dasar dalam pembentukan pengetahuan baru pada siswa adalah menciptakan suasana yang aktif dalam pembelajaran, salah satunya menerapkan model pembelajaran dengan mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa, tujuan dan sasaran pembelajaran, serta evaluasi yang digunakan. Ketika dalam prosesnya siswa mengalami kesalahpahaman ditingkat manapun, maka peran guru pulalah untuk menghilangkan kesalahpahaman tersebut (Fuadiah, Suryadi & Turmudi, 2017; Vitharana, 2015). Peran tersebut dapat dilakukan dengan tepat jika guru mengetahui terlebih dahulu kekurangan atau kesalahan siswa dalam memahami konsep materi. Pemahaman konsep dasar yang benar akan memudahkan siswa dalam mendapatkan kemampuan matematika yang lain seperti penalaran, komunikasi dan pemecahan masalah. Secara spesifik dalam pembelajaran geometri, Khalil et al (2018:14) menyatakan bahwa pemahaman geometrik siswa tergantung pada partisipasi aktif mereka dalam kegiatan yang dirancang dengan baik, dan tujuan yang tepat dari pelajaran, konteks studi, keterlibatan dalam diskusi daripada menghafal.

Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang dirasakan mampu meminimalisir terjadinya miskonsepsi pada siswa, karena salah satu sintaks pembelajaran ini adalah adanya proses membangun kemampuan pemahaman dengan baik (Sopiany & Rahayu, 2019:199). Dalam pembelajaran ini siswa diharapkan mampu memahami konsep dari cara

siswa berpikir dengan membangun atau mengkontruksi semua pengetahuan yang berkaitan untuk menemukan suatu konsep baru. Konsep atau pengetahuan yang terbentuk melalui proses membangun dan mengkontruksi merupakan kegiatan siswa memperoleh suatu pengalaman yang akan tersimpan lama dan mudah untuk diingat.

Menurut Sumantri dan Oktaria (2014:51) prinsip dasar dari pembelajaran konstruktivisme, yaitu:

- a) Hasil belajar tergantung pada lingkungan belajar dan pengetahuan awal atau yang telah dimiliki oleh pembelajar.
- b) Belajar adalah membentuk makna/konsep dari membangun hubungan antara pengetahuan yang sedang dipelajari.
- c) Proses membentuk konsep ini berlangsung secara terus menerus dan aktif.
- d) Pembelajar bertanggung jawab tentang belajarnya, karena proses dalam membangun konsep diperoleh dari bagaimana pembelajaran menerima pengetahuan yang sedang dipelajari.
- e) Pengalaman belajar dan kemampuan berbahasa berpengaruh pada pola “meaning” yang dikonstruktisi.

Berdasarkan prinsip diatas, maka teori konstruktivisme diharapkan dapat memperbaiki kesalahpahaman atau miskonsepsi yang terjadi pada siswa.

D. Geometri

Geometri menurut Bird, merupakan bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang (Bird, 2002:15). Geometri merupakan salah satu sistem dalam Matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal yaitu titik. Geometri dalam matematika menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, system koordinasi, vector, dan transformasi (Widiyanto dan Rofiah, 2012). Menurut Clemens, geometri membangun konsep mulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segi tiga. Menurut wright geometri adalah ilmu yang mempelajari tentang sifat-sifat, pengukuran-pengukuran, dan hubungan-hubungan titik, garis, bidang dan bangun ruang (Zaeni, A., 2014). Geometri adalah salah satu system matematika yang bermula dari konsep pangkal yang tidak terdefiniskan secara jelas tetapi diyakini adanya dan dapat di ilustrasikan (Adjie, N., 2006:62). Konsep pangkal geometri adalah titik, garis memotong, terletak pada, antara dan kongruen.

Berdasarkan pengertian geometri di atas dapat di disimpulkan bahwa geometri adalah suatu ilmu dalam matematika yang mempelajari titik, garis, ruang dan volume yang saling berhubungan satu sama lain sehingga membentuk sebuah simbol seperti bentuk persegi, segi tiga, lingkaran, dan lain-lain.

Tujuan pembelajaran Geometri menurut Van De Walle dapat diringkas menjadi empat judul yaitu bentuk dan sifat, transformasi, lokasi, dan visualisasi (Van De Walle, 2008).

1. Bentuk dan sifat mencakup pembelajaran sifat-sifat dari bentuk-bentuk baik dua maupun tiga dimensi, juga pembelajaran tentang hubungan yang terbangun dari sifat-sifat tersebut.
2. Transformasi mencakup pembelajaran translasi, refleksi, rotasi (pergeseran, pembalikan, dan perputaran) pembelajaran simetri dan konsep kesebangunan
3. Lokasi mengacu terutama kepada geometri koordinat atau cara lain dalam menentukan bagaimana benda-benda terletak dalam bidang maupun ruang
4. Visualisasi mencakup pengenalan bentuk-bentuk di lingkungan sekitar, pengembangan hubungan antara benda-benda dua dimensi dengan benda-benda tiga dimensi, serta kemampuan untuk menggambar dan mengenal bentuk dari berbagai sudut pandang.

Salah satu topik dasar dalam geometri yaitu bangun datar. Forbes, Jack E menyebutkan "*A plane is a flat surface that doesn't end, a plane is like a big table top, a plane is full of points and line*" (Forbes, Jack E.1971). Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang terdiri dari titik dan garis. Bangun datar mempunyai dua unsur yaitu panjang dan lebar. Bagian-bagian bangun datar yaitu: a) sisi merupakan ruas garis yang membatasi suatu

bidang atau bangun datar; b) sudut yaitu bagian yang terletak diantara dua sisi dan bertemu di satu titik; c) diagonal merupakan garis yang menghubungkan dua sudut yang tidak bersebelahan.

Jenis-jenis bangun datar antara lain: segi tiga, segi empat, segi lima segi enam, segi delapan, dan lingkaran. Masing-masing jenis bangun datar memiliki bentuk khusus. Sebagai contoh segi tiga terdiri dari segi tiga sama kaki, segitiga sama sisi, segi tiga siku-siku, dan segitiga sembarang. Bentuk khusus segi empat antara lain persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapezium, belah ketupat, dan layang-layang.

E. Konsepsi dan Miskonsepsi Geometri

Konsepsi adalah pemahaman atau tafsiran siswa tentang konsep yang telah ada di pikiran siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar (Wafiyah, 2012:131). Pada penelitian ini peneliti mengkaji konsep bangun datar jajar genjang, persegi panjang, persegi dan belah ketupat. Dalam Clemens "*a parallelogram is a quadrilateral with both pairs of opposite sides parallel*", artinya jajar genjang merupakan segi empat dengan kedua pasang sisi yang berhadapan sejajar. Sejalan dengan Clemens, Forbes mendefinisikan "*A quadrilateral if both pairs of opposite sides are segment of parallel lines, it is called parallelogram*" (Forbes, Jack E: 1971). Jajar genjang adalah segi empat yang memiliki dua pasang sisi berhadapan saling sejajar (Windayana: 2007). Sifat-sifat jajar genjang antara lain:

Prinsip 1: sisi yang berhadapan pada jajar genjang adalah sejajar

Prinsip 2: diagonal jajar genjang membagi jajar genjang menjadi dua segitiga yang kongruen

Prinsip 3: sisi yang berhadapan pada jajar genjang adalah kongruen

Prinsip 4: sudut berhadapan pada jajar genjang adalah suplementer

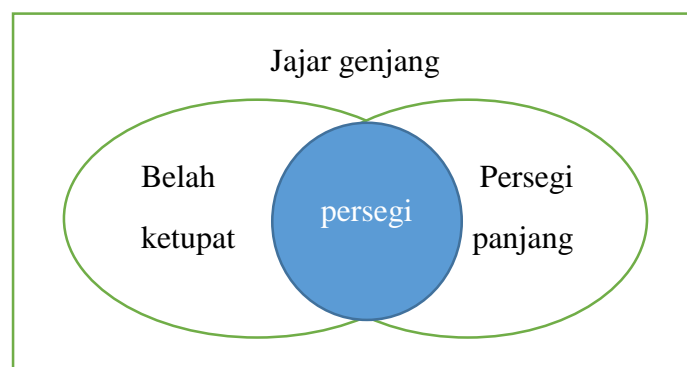
Prinsip 5: sudut yang berurutan pada jajar genjang adalah suplementer

Prinsip 6: diagonal jajar genjang saling membagi dua satu sama lain

Dalam jajar genjang terdapat bentuk khusus yaitu persegi panjang, persegi dan belah ketupat. Van de walle (2008) menyebutkan Definisi dan hubungan antara jajar genjang khusus adalah sebagai berikut:

1. Persegi panjang adalah jajar genjang dengan sudut siku-siku
2. Belah ketupat adalah jajar genjang dengan semua sisi kongruen
3. Persegi atau bujursangkar adalah jajar genjang dengan sudut siku-siku dan semua sisi kongruen

Hubungan jajar genjang dengan persegi panjang, persegi dan belah ketupat dapat digambarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Bagan hubungan jajar genjang

1. Membuktikan bahwa persegi panjang adalah jajar genjang

Forbes, Jack A (1971:132) menyebutkan *A rectangle is a parallelogram with one (hence four) right angles*. Menurut Kusni, persegi panjang adalah jajar genjang yang salah satu sudutnya siku-siku. Karena sudut-sudut yang berurutan pada jajar genjang suplementer, jika satu sudutnya siku-siku maka sudut yang lain sudah pasti sudut siku-siku pula. Jika suatu jajar genjang mempunyai satu sudut siku-siku, maka jajar genjang adalah persegi panjang. Jika suatu jajar genjang mempunyai diagonal-diagonal yang kongruen, maka jajar genjang adalah persegi panjang. Persegi panjang adalah jajar genjang yang besar keempat sudutnya 90° (Windayana, 2007)

2. Membuktikan Belah ketupat adalah jajar genjang

Forbes, Jack A (1971:133) menyebutkan *A rhombus is a parallelogram with two adjacent sides congruent*. Dalam Clemens "*A rhombus is a parallelogram with four congruent sides*" artinya belah ketupat adalah jajar genjang dengan empat sisi yang kongruen. Kusni menjelaskan belah ketupat adalah jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang. Jika suatu jajar genjang mempunyai dua sisi berdampingan yang kongruen, maka jajar genjang adalah belah ketupat. Belah ketupat adalah jajar genjang yang keempat sisinya sama (Windayana, 2007).

3. Membuktikan Persegi adalah jajar genjang

Forbes, Jack A (1971:133) menyebutkan *A square is a rectangle with two adjacent sides congruent*. Clemens menjelaskan *A square is a rectangle with four congruent sides*, artinya persegi adalah persegi panjang dengan empat sisi yang kongruen. Yang membuktikan bahwa suatu jajar genjang merupakan persegi adalah jika suatu jajar genjang mempunyai satu sudut siku-siku dan dua sisi berdampingan yang kongruen, maka jajar genjang tersebut adalah persegi. Persegi adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang atau persegi adalah belah ketupat yang besar keempat sudutnya 90° (Windayana, 2007).

Konsep-konsep dasar di atas wajib untuk dikenalkan kepada siswa khususnya di sekolah dasar. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman konsep atau miskonsepsi tentang geometri. Selain itu untuk lebih mudah dalam memahami materi geometri pada tingkat selanjutnya diperlukan konsep geometri yang benar. Akan tetapi kesalahpahaman konsep atau miskonsepsi pada geometri sudah terlalu banyak ditemukan menurut beberapa penelitian sebelumnya (seperti Andini, 2012; Farida, 2016; Gradini, 2016; Johar, dkk., 2016; Zulfikar, 2018)

Miskonsepsi merupakan suatu konsep yang tidak sesuai dengan pengertian ilmiah atau kesepakatan para ahli pada bidang tersebut (Suparno, 2013). Thompson & Logue (2006) mendefinisikan miskonsepsi sebagai kesalahan seseorang dalam memahami ide atau konsep yang dibangun

berdasarkan pengalamannya. Dapat disimpulkan bahwa miskonsepsi adalah kesalahpahaman konsep dengan konsep ilmiah yang telah disepakati oleh para ahli.

Menurut beberapa penelitian, miskonsepsi matematika di tingkat sekolah dasar hingga menengah masih banyak ditemukan. Miskonsepsi matematika ini tidak bisa dibiarkan dan harus segera diperbaiki, karena konsep-konsep matematika pada jenjang sekolah dasar merupakan konsep mendasar untuk mempelajari materi selanjutnya. Miskonsepsi yang berkelanjutan jika tidak ditangani dengan tepat dan diatasi sedini mungkin akan menimbulkan masalah pada pembelajaran selanjutnya (Andini, 2012).

Gradini (2016:58) mengungkapkan bahwa ada miskonsepsi pada siswa sekolah dasar tentang konsep bilangan dan geometri. Johar (2016) mengungkapkan adanya miskonsepsi pada siswa sekolah dasar tentang konsep bilangan decimal. Dzulfikar (2018:47) menemukan adanya miskonsepsi pada guru sekolah dasar tentang konsep geometri.

Miskonsepsi pada konsep bangun segi empat merupakan salah satu miskonsepsi yang terjadi di tingkat sekolah dasar, khususnya konsep persegi panjang, persegi dan belah ketupat merupakan jajar genjang. Dzulfikar (2018:47) menyatakan miskonsepsi yang terjadi pada konsep segi empat seperti persegi, persegi panjang dan jajargenjang sebagai bagian yang saling terpisah. Farida, A (2016:167) menyebutkan bahwa miskonsepsi yang terjadi pada konsep segi empat adalah siswa menganggap persegi panjang merupakan bangun yang memiliki sisi terpanjang.

Miskonsepsi yang terjadi disebabkan karena guru terbiasa membelajarkan kepada siswa tentang konsep segi empat secara terpisah, tanpa mengkaji keterkaitan antara segiempat tersebut (Dzulfikar, 2018:42). Miskonsepsi yang selama ini terjadi tidak bisa dibiarkan terus menerus. Miskonsepsi harus segera diatasi dan dikembalikan kepada konsep yang benar, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi di tingkat selanjutnya.

F. Puzzle Based Learning

Untuk dapat memperbaiki miskonsepsi yang terjadi pada siswa kelas 4 SD tentang konsep geometri jajar genjang, dapat menggunakan *puzzle based learning*. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian sederhana yang dilakukan oleh Michalewicz & Michalewicz (2007:6) bahwa pembelajaran yang menggunakan *puzzle based learning* membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Beberapa alasan antusias siswa dalam *puzzle based learning* yaitu:

- a. *Puzzle* bersifat mendidik, karena mengilustrasikan banyak aturan pemecahan masalah yang berguna (dan kuat) dengan cara yang sangat menghibur.
- b. *Puzzle* itu menarik dan menggugah pikiran.
- c. Bertentangan dengan banyak masalah buku teks, teka-teki tidak melekat pada bab apa pun (seperti halnya dengan masalah dunia nyata).

- d. Dimungkinkan untuk berbicara tentang berbagai teknik (mis. Simulasi, optimisasi), disiplin ilmu (mis. Probabilitas, statistik), atau bidang aplikasi (mis. Penjadwalan, keuangan) dan menggambarkan signifikansinya dengan membahas beberapa teka-teki sederhana.

Puzzle merupakan permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa karena muncul motivasi dalam memecahkan masalah yang disajikan. Beberapa manfaat pembelajaran berbasis puzzle atau *puzzle based learning* yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus, meningkatkan ketrampilan sosial, melatih logika, melatih kesabaran, dan memperluas pengetahuan (Mansur, A.,2019:47). Ada beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Syukron,2011:82):

- a. *Spelling puzzle* yaitu puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijawab menjadi pengetahuan yang benar.
- b. *Jigsaw puzzle* yaitu puzzle berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf pertamanya untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c. *The thing puzzle* yaitu puzzle berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab
- d. *The letter(s) readiness puzzle* yaitu puzzle berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap

- e. *Crosswords puzzle* yaitu puzzle berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut kedalam kotak yang tersedia baik secara horizontal atau vertical.

