

**Literature Review: Media Edutainment Labirin sebagai Sarana untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD**

Hafidz Fauzi Maruf<sup>1</sup>, Fina Ainnur Rohmah<sup>2</sup>, Muhammad Khadhiq<sup>3</sup>, Titi Nur Rohmah<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
[fauzihafidz55@gmail.com](mailto:fauzihafidz55@gmail.com), [finainnurrohmah246@gmail.com](mailto:finainnurrohmah246@gmail.com),  
[khadhiqmuhammad373@gmail.com](mailto:khadhiqmuhammad373@gmail.com), [rtitinurrohmah@gmail.com](mailto:rtitinurrohmah@gmail.com)

---

**Article History**

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

---

**Abstract**

*Elementary school students' learning interest has been declining due to the increasing prevalence of digital distractions. To address this challenge, the edutainment approach offers a promising solution by combining educational content with engaging, interactive experiences. This study aims to explore the effectiveness of maze media as an edutainment tool to enhance learning interest among elementary students. The method used is a literature review of 10 selected articles that met specific inclusion criteria. The findings show that maze media helps improve students' problem-solving abilities, increases motivation, and encourages active participation in learning, especially in mathematics. It also facilitates concept understanding through fun and meaningful learning activities. Overall, the study concludes that maze media is a viable and innovative educational alternative that meets the cognitive and emotional needs of elementary school students in the digital era.*

**Keywords:** Edutainment, Labyrinth Media, learning interest

**Abstrak**

Minat belajar siswa sekolah dasar terus mengalami penurunan akibat meningkatnya distraksi digital, yang menuntut inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media labirin sebagai sarana edutainment dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. Hasil kajian literatur terhadap 10 artikel menunjukkan bahwa media labirin terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterlibatan aktif, dan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran matematika. Media ini juga dinilai valid dan praktis diterapkan dalam kelas, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Penerapan media labirin berbasis digital maupun konvensional juga berhasil meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang partisipatif. Simpulan dari kajian ini adalah bahwa media labirin layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar, meskipun diperlukan studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan yang lebih sistematis.

**Kata kunci:** Edutainment, Media Labirin, Minat Belajar

---



## PENDAHULUAN

Di Tengah arus deras informasi dan hiburan digital, tantangan untuk mempertahankan dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (SD) semakin kompleks. Hal ini menjadi perhatian utama bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan di Indonesia. Perkembangan teknologi yang pesat menghadirkan berbagai distraksi yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar konvensional. Oleh karena itu, upaya untuk menemukan metode pembelajaran yang mampu menarik minat dan menjaga fokus belajar siswa menjadi sangat penting.

Observasi di berbagai lingkungan belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional seringkali kurang berhasil membangkitkan antusiasme belajar siswa SD, yang secara teoritis dapat dijelaskan melalui teori kognitif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan relevansi materi (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Menurut Piaget, anak-anak belajar paling efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Vygotsky juga menekankan peran interaksi sosial dan konteks belajar yang bermakna. Sayangnya, elemen-elemen tersebut seringkali belum sepenuhnya hadir dalam metode pembelajaran tradisional yang masih dominan digunakan di sekolah dasar.

Berbagai penelitian dan laporan pendidikan terkini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa SD terhadap matematika masih berada pada tingkat yang memerlukan intervensi serius. Misalnya, penelitian oleh Suciyati & Mariamah (2018) menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar matematika siswa SD berada pada kategori sedang, dengan skor 55% dari skala maksimal. Bahkan, studi oleh Subekti dkk. (2021) di Kalimantan Barat menunjukkan bahwa 82% siswa menyatakan tidak menyukai matematika, dengan alasan utama adalah kesulitan memahami konsep dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Minimnya motivasi belajar ini berdampak pada rendahnya pencapaian akademik dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur hiburan dan edukasi untuk meningkatkan daya tarik belajar.

Pendekatan *edutainment* yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan, telah terbukti sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Sejumlah literatur pendidikan (Gee, 2003; Prensky, 2001) mengungkapkan bahwa *edutainment* memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui media yang menyenangkan dan interaktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga menarik secara emosional dan kognitif. Salah satu bentuk media *edutainment* yang memiliki potensi besar namun masih jarang diangkat secara mendalam adalah media labirin.

Media labirin menawarkan platform yang unik dan interaktif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan *inversive* bagi siswa SD, terutama dalam melatih pemikiran logis, pemecahan masalah, dan keterampilan spasial siswa. Permainan labirin menuntut siswa untuk berfikir kritis dalam menentukan jalur yang tepat, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan kognitif dan daya konsentrasi mereka dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu memang telah mengeksplorasi penggunaan media ini dalam pendidikan, seperti (Tara Yunita dan Arrini Shabrina Anshor, 2025) yang mengkaji dampaknya pada peningkatan minat belajar siswa atau (Pelagia Angwarmasse dan Wahyudi, 2021) yang menyoroti perannya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Studi-studi ini menunjukkan media labirin dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun fokus penelitian masih terbatas pada aspek-aspek tertentu seperti minat belajar dan pemecahan masalah.

Namun demikian, belum ada kajian yang secara sistematis dan menyeluruh menganalisis efektivitas media *edutainment* berbasis labirin dalam meningkatkan minat

belajar siswa SD di Indonesia. Studi-studi sebelumnya cenderung masih bersifat parsial dan belum menyatukan temuan dalam suatu kerangka pemahaman yang utuh. Selain itu, belum ada pemetaan yang komprehensif mengenai pendekatan, konteks, serta variabel-variabel yang berperan dalam keberhasilan penggunaan media labirin di ruang kelas. Kekosongan inilah yang menjadi landasan utama kajian ini. Oleh karena itu, tinjauan ini diperlukan untuk menyatukan berbagai temuan empiris agar menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh, sekaligus menjadi pijakan bagi praktik pendidikan yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, studi ini tidak hanya merangkum hasil-hasil penelitian terdahulu, tetapi juga menyajikan kontribusi baru berupa kerangka konseptual yang dapat dimanfaatkan dalam desain pembelajaran berbasis edutainment menggunakan media labirin.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diidentifikasi, artikel literature review ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis secara sistematis temuan-temuan terbaru terkait penggunaan media edutainment berbasis labirin dalam pembelajaran di sekolah dasar. Fokus utama kajian ini adalah mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mengidentifikasi pendekatan, konteks implementasi, faktor pendukung, dan tantangan yang muncul dalam praktiknya. Melalui sintesis ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh sekaligus menghasilkan rekomendasi yang relevan bagi guru, pengembang media, dan pemangku kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review atau tinjauan pustaka yang difokuskan pada satu topik khusus dan dianalisis secara kritis melalui telaah terhadap berbagai sumber ilmiah. Kajian ini dirancang dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang mengikuti tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan analisis. Literature yang dijadikan acuan merupakan publikasi ilmiah yang terbit antara tahun 2015 hingga 2025, tersedia dalam format PDF lengkap, serta berasal dari jurnal yang telah melalui proses peninjauan sejawat (peer-reviewed). Artikel yang dipilih mencakup jurnal berbahasa Indonesia maupun Inggris yang relevan dengan topik kajian, khususnya mengenai penggunaan media labirin dalam konteks pembelajaran siswa sekolah dasar.

Pencarian artikel dilakukan melalui mesin pencari Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish (PoP). Kata kunci yang digunakan dalam proses penelusuran meliputi “Media labirin” yang menghasilkan 14 artikel, dan “Labirin matematika” yang menghasilkan 19 artikel, sehingga total terkumpul sebanyak 33 artikel. Proses seleksi dilakukan secara berlapis, dimulai dari identifikasi awal melalui telaah judul dan abstrak, kemudian dilanjutkan dengan penyaringan artikel sesuai fokus kajian, serta uji kelayakan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Adapun kriteria inklusi dalam kajian ini adalah artikel yang tersedia dalam bentuk full-text, berasal dari jurnal terakreditasi, relevan dengan topik media labirin dan minat belajar siswa SD, serta menggunakan metode ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu, artikel yang tidak membahas konteks siswa sekolah dasar, tidak tersedia lengkap, atau berasal dari sumber yang tidak melalui proses peer-reviewed, dieliminasi dalam tahap seleksi.

Dari hasil penyaringan tersebut, diperoleh 7 artikel yang dinilai relevan dan layak dianalisis lebih lanjut. Sintesis data dilakukan secara naratif dengan pendekatan tematik, yaitu dengan mengelompokkan temuan berdasarkan kesamaan variabel yang dikaji, seperti minat belajar, keterlibatan siswa, pemevahan masalah, dan efektivitas media pembelajaran. Setiap artikel yang terpilih diringkas berdasarkan informasi penting, seperti nama penulis dan tahun terbit, judul penelitian, variabel yang diukur, serta hasil atau temuan dari setiap studi. Dengan menggunakan analisis tematik, kajian ini berupaya untuk merumuskan pola umum, tren temuan, serta memberikan gambaran

menyeluruh mengenai peran media edutainment labirin dalam meningkatkan minat belajar siswa SD.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dari 10 artikel yang menjelaskan praktik penerapan pembelajaran menggunakan media edukasi labirin matematika ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Kajian Literatur**

No	Peneliti, Tahun, & Judul Penelitian	Variabel yang Diukur	Hasil Penelitian
1	<b>Pelagia Angwarmasse &amp; Wahyudi Wahyudi. (2021)</b> Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Kemampuan pemecahan masalah	Penelitian menggunakan model ADDIE dan menunjukkan bahwa game edukasi labirin matematika valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Uji coba terbatas pada 6 siswa menunjukkan hasil baik dan tanggapan positif dari siswa. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2	<b>Kadek Angga Wira Prayudi &amp; I Ketut Resika Arthana. (2015)</b> Pengembangan Game Labirin Matematika Tingkat SD	Respon pengguna terhadap game labirin	1. Respon pengguna (siswa) terhadap game ini sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 87,2%, yang termasuk kategori baik.  2. Dengan game ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika.
3	<b>Tara Yunita &amp; Arrini Shabrina Anshor. (2025)</b> Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negri 106206 Sidodadi	Minat belajar	1. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan dengan skor penilaian di atas 85%.  2. Setelah penerapan media labirin dengan model TGT, minat belajar siswa meningkat secara signifikan.  3. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran matematika karena pembelajaran terasa

No	Peneliti, Tahun, & Judul Penelitian	Variabel yang Diukur	Hasil Penelitian
			lebih menyenangkan dan interaktif.
4	<b>Viona Salma Roheni, Nadya Fauziah, Aldair Ivanov, &amp; Anas Thohir. (2024)</b> Penerapan Pembelajaran Menyenangkan Bermain dan Edukasi Pada Materi Pecahan Kelas 2 SD Menggunakan Aplikasi Wordwall Model Labirin	Respon siswa terhadap penerapan media labirin	<p>1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall model labirin membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar pecahan.</p> <p>2. Nilai pemahaman siswa terhadap materi pecahan meningkat setelah penerapan pembelajaran ini.</p> <p>3. Siswa merasa senang dan termotivasi karena belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.</p>
5	<b>Anggareini Puspita Sari, Jamal Ludin &amp; Arif Ahmad Hakim. (2021)</b> Pengembangan Alat Peraga BACALA (Bangun Datar, Pecahan, Labirin) untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar	Minat siswa	<p>1. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, alat peraga ini memiliki kualitas sangat baik dengan nilai rata-rata sekitar 84,5%.</p> <p>2. Implementasi alat peraga BACALA di kelas SD menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan tertarik dalam belajar matematika.</p>
6	<b>Alfandi, I Nyoman Karma &amp; Ilham Syahrul Jiwandono. (2021)</b> Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk	Minat belajar siswa	Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata minat belajar sebesar <b>1,7</b> , lebih tinggi dibanding kelompok kontrol <b>0,5</b> .
7	<b>Nurhikmah, Rustiani, &amp; Rusdin.(2024)</b> Literatur Riview: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika	Efektivitas penggunaan media	Setelah menggunakan media game edukasi <b>Math Maze</b> , sebanyak <b>70% siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar</b> ,

No	Peneliti, Tahun, & Judul Penelitian	Variabel yang Diukur	Hasil Penelitian
			sementara hanya <b>30% yang belum tuntas.</b>
8	<b>Umi Mayalatul Akhadiyah, Shiva Tya Alviani, Kamelia Wahyu Ningsih, &amp; Nofan Zulfahmi. (2024)</b> Pemanfaatan Aplikasi Labirin dalam Melatih Keterampilan Problem Solving	Keterampilan problem solving	Setelah diterapkannya media aplikasi labirin dalam pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam pemecahan masalah, termasuk berpikir kritis dan fokus dalam menyelesaikan tantangan. Meskipun tidak disertai data kuantitatif, peneliti menegaskan bahwa media ini efektif membangun ketekunan dan koordinasi siswa dalam proses belajar.
9	<b>Faza Awaliyatul Hikmah, Maghfirotul Ulia, &amp; Eka Zuliana. (2024)</b> Analisis Pemahaman Siswa Mengenai Posisi Benda terhadap Benda Lain Melalui Matematika Realistik Berbantu Labirin	Pemahaman posisi benda	Melalui kegiatan pembelajaran berbantu media labirin, sebagian besar siswa mampu menentukan posisi benda seperti kanan, kiri, depan, dan belakang dengan benar. Meski demikian, masih ada beberapa siswa yang kesulitan membedakan arah kanan dan kiri.
10	<b>Debby Yuliana Sinaga, Desvita Sari, Nurmala Agustina Siahaan, Dian Sri Rezeki Sirait, Septiani Saragih, Agnes Gita Sonia Sihombing, Bintari Saragih, Jennifer Demi Arta Simamora, Yunika Lamtiur Purba, &amp; Hotmaida Sinaga. (2024)</b> Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar	Minat belajar matematika	Dengan diterapkannya permainan edukatif dalam pembelajaran matematika, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif. Suasana belajar pun terasa lebih menyenangkan dan mendorong peningkatan minat belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil kajian terhadap sepuluh artikel yang sesuai dengan kriteria seleksi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media edukasi labirin dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki pengaruh positif terhadap berbagai aspek proses dan hasil belajar siswa. Kajian ini menunjukkan bahwa media labirin tidak hanya efektif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Media ini memberikan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran matematika yang umumnya dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar.

Temuan utama diklasifikasikan dalam beberapa tema sebagai berikut:

**1. Peningkatan minat dan keterlibatan siswa**

Sebagian besar artikel menunjukkan bahwa penggunaan media labirin mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara aktif. Misalnya, penelitian oleh Sinaga dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis labirin mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, serta memicu partisipasi aktif siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Tiara dan Anshor (2025), yang menerapkan model Team Games Tournament (TGT) berbasis labirin dan memperoleh peningkatan minat serta keaktifan belajar siswa secara signifikan. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mengatasi persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan.

**2. Pengembangan Kemampuan Kognitif**

Selain aspek afektif, media labirin juga terbukti mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Angwarmasse dan Wahyudi (2021) mengembangkan media labirin dengan model ADDIE dan menyimpulkan bahwa media tersebut valid, praktis, serta efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selaras dengan itu, Akhadiyah dkk. (2024) menyatakan bahwa aplikasi labirin membantu siswa dalam mengembangkan fokus, kekuatan, dan koordinasi selama menyelesaikan tantangan pembelajaran, meskipun hasilnya disajikan secara kualitatif tanpa dukungan data numerik. Temuan lain dari Faza dkk. (2024) menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai posisi benda terhadap benda lain melalui pendekatan matematika realistik berbantu labirin, walaupun masih ditemukan beberapa kesulitan dalam membedakan arah kanan dan kiri.

**3. Efektivitas Media Dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Efektivitas media labirin dalam membantu pencapaian hasil belajar juga dilaporkan dalam beberapa artikel. Nurhikmah dkk. (2021) mencatat bahwa 70% siswa mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media game edukatif "Math Maze." Ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efisien dan bermakna dalam menginternalisasi konsep-konsep matematika.

**4. Desain Media dan Integrasi Teknologi**

Penelitian oleh Roheni dkk. (2024) menunjukkan bahwa media labirin yang dikembangkan menggunakan platform Wordwall berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pecahan. Penerapan teknologi dalam bentuk aplikasi atau platform digital memberikan peluang baru bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

**5. Keterbatasan Studi yang Dikaji**

Meskipun hasil penelitian cenderung positif, sebagian besar studi yang ditinjau masih memiliki keterbatasan, seperti skala penelitian yang kecil, durasi implementasi yang singkat, serta minimnya data kuantitatif dalam beberapa artikel. Beberapa studi, seperti yang dilakukan oleh Akhadiyah dkk. (2024), hanya menyampaikan temuan deskriptif tanpa analisis statistik, sehingga generalisasi hasil menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan desain metodologi yang lebih kuat dan cakupan yang lebih luas.

**6. Potensi Penerapan di Mata Pelajaran Lain**

Menariknya, beberapa artikel menunjukkan bahwa media labirin berpotensi diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran lain, tidak hanya matematika. Faza dkk. (2024), misalnya, mengaitkan media labirin dengan pembelajaran spasial yang juga relevan dalam IPA atau PPKn. Pendekatan ini membuka ruang bagi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran lintas mata pelajaran menggunakan prinsip yang sama.

## 7. Tantangan Implementasi di Kelas

Beberapa kendala implementasi yang diidentifikasi mencakup keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media, kesulitan teknis yang dihadapi siswa, serta kebutuhan pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam konteks sekolah dasar, kemampuan guru dalam menyusun media yang sesuai dengan perkembangan siswa menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan.

## SIMPULAN

Hasil kajian terhadap sepuluh artikel menunjukkan bahwa media edutainment berbentuk labirin memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Karakteristik media ini yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak menjadikannya alternatif pembelajaran yang relevan dengan konteks kelas masa kini. Media labirin tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menumbuhkan motivasi, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak dalam matematika.

Secara praktis, temuan ini mengimplikasikan bahwa guru dan pengembangan media pembelajaran dapat mengintegrasikan unsur permainan seperti labirin untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pendekatan ini dapat dijadikan strategi untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktis di kelas, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis secara alami.

Namun demikian, terdapat beberapa batasan penting dari studi – studi yang di kaji. Mayoritas penelitian dilakukan dalam lingkup kelas kecil dengan durasi terbatas, serta belum sepenuhnya menyajikan data kuantitatif yang kuat. Selain itu, sebagian studi tidak menyertakan uji efektivitas jangka panjang, dan hanya difokuskan pada mata pelajaran matematika tanpa mengeksplorasi kemungkinan penerapan lintas disiplin. Bahkan, sebagian penggunaan media digital seperti aplikasi labirin belum dibarengi dengan uji implementasi yang konsisten dalam settingan kelas nyata.

Oleh karena itu, kajian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari latar belakang sekolah yang bervariasi. Menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen atau eksperimen murni untuk mengukur efektivitas secara lebih akurat. Mengeksplorasi variasi desain labirin, baik konvensional maupun digital, yang diterapkan pada mata pelajaran lain seperti IPA, Bahasa Indonesia, atau PPKn. Meneliti dampak jangka panjang dari penggunaan media labirin terhadap perkembangan kognitif dan efektif siswa. Dengan demikian, potensi media labirin sebagai pendekatan pembelajaran inovatif masih sangat terbuka untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks pendidikan dasar yang dinamis dan terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (2), 134-144.

- Nurhikmah, Rustiani, & Rusdin. (2021). Literatur Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 201-210.
- Piaget, J. (1970). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prayudi, K. A. W., & Arthana, I. K. R. (2015). Pengembangan Game Labirin Matematika Tingkat SD. *Jurnal Edutech*, 13(1), 45–53.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Roheni, V. S., Fauziah, N., Ivanov, A., & Thohir, A. (2024). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan Bermain dan Edukasi pada Materi Pecahan Kelas 2 SD Menggunakan Aplikasi Wordwall Model Labirin. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 112-120.
- Sari, A. P., Ludin, J., & Hakim, A. A. (2021). Pengembangan Alat Peraga BACALA (Bangun Datar, Pecahan, Labirin) untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 89-98.
- Subekti, A., dkk. (2021). Studi Kasus tentang Rendahnya Minat Belajar Matematika di SDN 25 Gurung Peningkah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 417-426.
- Suciyati, N., & Mariamah, M. (2018). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SDN 04 Sila. *Jurnal Edukasi Dasar*, 8(2), 142-149.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yunita, T., & Anshor, A. S. (2025). Pengembangan Media Labirin dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106206 Sidodadi. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(1), 33-42.
- Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., Ningsih, K. W., & Zulfahmi, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Labirin dalam Melatih Keterampilan Problem Solving Siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 191–198.
- Hikmah, F. A., Ulia, M., & Zuliana, E. (2025). Analisis Pemahaman Siswa Mengenai Posisi Benda terhadap Benda Lain melalui Matematika Realistik Berbantu Labirin. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 94–101.
- Sinaga, D. Y., dkk. (2025). Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 3(1), 316–322.