ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5909

PENERAPAN MEDIA LABIRIN WAKTU PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

The Use of Time Maze Media in Mathematics Learning to Improve Learning Outcomes of Second Grade Elementary School Students

Firza Khairunnisa[1], Rahmat Mushlihuddin[2], Anita Santi Harahap[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; [3]SD Negeri 060913 Medan
Nisafirza01@gmail.com; rahmatmushlihuddin@umsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 11, 2025	May 4, 2025	May 19, 2025	May 24, 2025

Abstract

The low learning outcomes of students in the Mathematics subject in Class II-C at UPT SD Negeri 060913 Medan are caused by the lack of engaging instructional media that align with the characteristics of early-age learners. This study aims to improve student learning outcomes on the topic of time measurement through the implementation of *Labirin Waktu* media, an educational game-based tool designed to train logic, concentration, and arithmetic skills through time-themed maze challenges. This research is a Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas, PTK) conducted in two cycles involving 19 students, with stages including planning, implementation, observation, and reflection in each cycle. Data were collected through observations of teacher and student activities as well as learning outcome tests. The results show an increase in student learning mastery from 57.89% in the pre-cycle to 68.42% in Cycle I, and a significant rise to 89.47% in Cycle II. Additionally, teacher and student activities during the learning process also improved, reflecting active involvement and learning enthusiasm. These findings indicate that *Labirin Waktu*

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

media is effective in enhancing learning outcomes and student engagement in Mathematics learning. The implication is that this medium can serve as an innovative alternative to create a more meaningful and enjoyable learning process for elementary school students.

Keywords: Learning Outcomes; *Labirin Waktu* Media; Time Measurement; Elementary Mathematics; Innovative Learning

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II-C UPT SD Negeri 060913 Medan disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengukuran waktu melalui penerapan media *Labirin Waktu*, yaitu media berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk melatih logika, konsentrasi, dan keterampilan berhitung melalui tantangan labirin bertema waktu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan melibatkan 19 siswa, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada masing-masing siklus. Data diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 57,89% pada pra-siklus menjadi 68,42% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 89,47% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang mencerminkan keterlibatan aktif dan antusiasme belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Labirin Waktu* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika. Implikasinya, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Labirin Waktu; Pengukuran Waktu; Matematika SD; Pembelajaran Inovatif

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 menghadapi tantangan yang sangat besar seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dunia yang semakin terkoneksi dan terhubung menuntut siswa untuk tidak hanya memiliki keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan hidup yang dapat mendukung mereka dalam menghadapi dunia yang terus berubah (Paywala & Wulandari, 2021). Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, serta berkomunikasi dengan efektif. Oleh karena itu,

untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di abad 21, pendidikan harus dirancang dengan pendekatan yang inovatif dan relevan, sejalan dengan perubahan zaman (Juwan & Siswadi, 2023).

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diluncurkan sebagai upaya untuk menyelaraskan pembelajaran dengan kebutuhan zaman. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi pendidik untuk menyusun pembelajaran yang lebih berfokus pada kebutuhan siswa, serta mengutamakan pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Kurikulum ini juga lebih menekankan pada pengembangan karakter, kompetensi sosial emosional, dan kemandirian siswa yang diharapkan dapat menghadapai tantangan masa depan dengan lebih baik (Kemendikbud, 2024).

Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, tantangan terbesar yang dihadapi adalah bagaimana mengubah paradigma pembelajaran yang selama ini lebih terfokus pada pengajaran yang berorientasi pada transfer pengetahuan secara satu arah, menjadi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berbasis pada pengalaman siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif (Dila & Zanthy, 2020).

Salah satu materi yang seringkali menjadi kesulitan bagi siswa di kelas II SD adalah pengukuran waktu. Mengajarkan konsep waktu, seperti membaca jam, menghitung durasi waktu, serta memahami satuan waktu seperti detik, menit, dan jam, memerlukan pendekatan yang konkret dan dapat dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Namun, seringkali materi ini disampaikan dengan cara yang konvensional, di mana siswa hanya diberikan instruksi untuk membaca waktu pada jam atau menghitung durasi waktu melalui latihan soal yang monoton dan membosankan. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi tersebut dan kehilangan minat terhadap pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual sangat dibutuhkan (Paulina et al., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep waktu adalah dengan menerapkan media berbasis permainan. Salah satu jenis media

yang dapat digunakan adalah labirin waktu. Media ini menggabungkan permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran matematika.

Konsep pembelajaran berbasis permainan seperti ini sangat relevan dengan prinsip-prinsip yang diusung oleh Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran berbasis pengalaman dan pengembangan kompetensi yang menyeluruh. Dengan menggunakan media seperti labirin waktu, siswa dapat belajar sambil bermain, dan ini sesuai dengan semangat pembelajaran abad 21 yang mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata. Dalam pembelajaran abad 21, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga harus mampu menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Namun, penerapan media pembelajaran berbasis permainan seperti ini tidak tanpa tantangan. Guru harus memiliki pemahaman yang cukup dalam mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran yang ada. Selain itu, kendala teknis dan kesiapan siswa juga perlu dipertimbangkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan media Labirin Waktu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menerapkan media Labirin Waktu untuk meningkatkan hasil belajarnya dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media Labirin Waktu pada proses pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui serangkaian siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2015). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan tindakan dengan menerapkan media *Labirin Waktu* pada mata pelajaran Matematika materi pengukuran waktu di kelas II-C di UPT SD Negeri 060913 Medan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas II-C di UPT SD Negeru 060913 Medan yang berlokasi di Jalan Pertiwi Nomor 15, Bantan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Februari 2025 hingga 10 Mei 2025. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II di UPT SD Negeri 060913 Medan.

Sementara itu, objek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II-C di UPT SD Negeri 060913 Medan.

Pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahapan (Prihantoro & Hidayat, 2019), yaitu :

1. Perencanaan : Penulis menyusun perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan : Penulis melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang disusun menggunakan media Labirin Waktu pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran Waktu.
3. Observasi : Penulis melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran.
4. Refleksi : Penulis melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen penelitian, yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes evaluasi (Widiastuti, 2022). Kemudian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan data yang diperlukan dan bertujuan untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian. Dimana data digunakan dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan. Selanjunya, data dianalisis dan ditafsirkan sesuai dengan fokus penelitian.

Teknik analisis data adalah langkah penting dalam mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna. Dalam penelitian ini, data dianalisis untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa serta mengukur peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah penerapan media Labirin Waktu. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

1. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

   Data diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi disesuaikan dengan tahapan dalam modul ajar. Data yang terkumpul dihitung menggunakan rumus:

   $$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \text{x}100\% \quad (1)$$

   Kriteria keberhasilan aktivitas guru mengacu pada kategori berikut:

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru

No	Nilai (%)	Kategori Penilaian
1	80–100	Baik Sekali
2	66–79	Baik
3	56–65	Cukup
4	40–55	Kurang
5	30–39	Gagal

Dimana dari tabel 1 tersebut nanti akan dilihat berdasarkan nilai, dimana angka tertinggi berada di 80-100 dengan kategori baik sekali, dan terendah berada di 30-39 dengan kategori gagal.

2. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa juga diperoleh dari observasi langsung oleh pengamat yang mengacu pada indikator dalam modul ajar. Teknik analisis yang digunakan sama seperti pada guru, dengan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \text{x}100\% \quad (2)$$

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa mengacu pada kategori berikut:

Tabel 2. Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa

No	Nilai (%)	Kategori Penilaian
1	80–100	Baik Sekali
2	66–79	Baik
3	56–65	Cukup
4	40–55	Kurang
5	30–39	Gagal

Begitupula dari tabel 2 tersebut nanti akan dilihat berdasarkan nilai, dimana angka tertinggi berada di 80-100 dengan kategori baik sekali, dan terendah berada di 30-39 dengan kategori gagal.

3. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk menilai hasil belajar siswa setelah diterapkannya media Labirin Waktu, data dianalisis menggunakan deskriptif persentase:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \text{x}100\% \quad (3)$$

$$\text{Rata} - \text{rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \quad (4)$$

Kategori penilaian hasil belajar:

Tabel 3. Kategori Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

No	Nilai (%)	Kategori Penilaian
1	80–100	Baik Sekali
2	66–79	Baik
3	56–65	Cukup
4	40–55	Kurang
5	30–39	Gagal

Tabel 3 tersebut nanti akan dilihat berdasarkan nilai hasil siswa, dimana angka tertinggi berada di 80-100 dengan kategori baik sekali, dan terendah berada di 30-39 dengan kategori gagal.

4. Analisis Ketuntasan Belajar Klasikal

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung untuk mengetahui apakah sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rumus yang digunakan:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \text{x100\%} \quad (5)$$

Kualifikasi ketuntasan belajar klasikal:

Tabel 4. Kriteria KKM Klasikal Pembelajaran Matematika

Nilai (%)	Kualifikasi Nilai
≥ 80	Tuntas
< 80	Tidak Tuntas

Dimana dari tabel 4 tersebut nanti akan dilihat berdasarkan nilai dan kualifikasi nilai menurut kriteria KKM dalam pembelajaran matematika. Dimana jika nilai berada diatas 80 dikatakan tuntas, dan dibawah 80 dikatakan tidak tuntas.

HASIL

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Fokus penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-C di UPT SD Negeri 060913 Medan dalam materi pengukuran waktu melalui penerapan media Labirin Waktu. Dalam hasil proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus menerapkan seluruh tahapan PTK. Sebelum melaksanakan pembelajaran siklus I dan II, saya

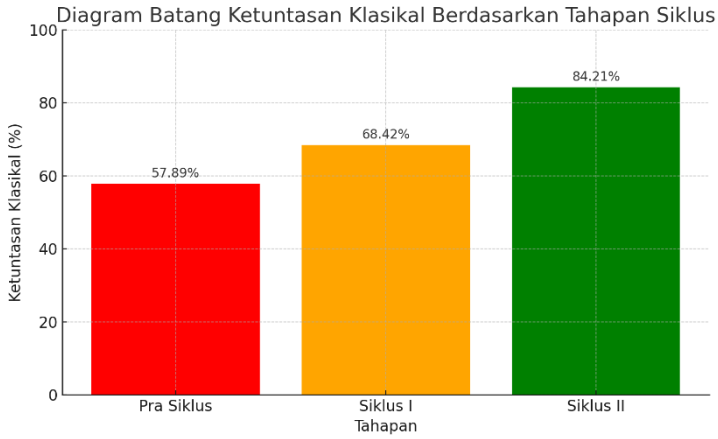
melaksanakan pengumpulan data awal atau pra siklus dengan melihat hasil Ujian Tengah Semester (UTS). Maka dari itu, hasil tes pembelajaran di kelas II-C pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini :

Tabel 5. Ketuntasan Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Presentase
Pra Siklus	19 siswa	11 siswa	8 siswa	57,89%
Siklus I	19 siswa	13 siswa	6 siswa	68,42%
Siklus II	19 siswa	16 siswa	3 siswa	84,21%

Dari tabel 5 diatas dinyatakan dihasilkan tiga aspek. Dimana dalam aspek pra siklus nilai presentase 57,89%, siklus I dengan nilai 68,42%, dan siklus II dengan nilai 84,21%.

Nilai presentase dari tabel di atas jika dihitung menggunakan rumus (5) ketuntasan klasikal dapat dilihat dari gambar diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Ketuntasan Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

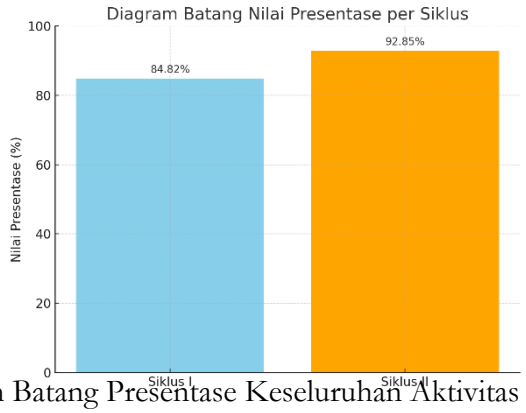
Dimana dari gambar 1 diagram diatas bahwpra sa iklus nilai presentase 57,89%, siklus I dengan nilai 68,42%, dan siklus II dengan nilai 84,21%.

Sedangkan pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas II-C yaitu Ibu Anita Santi Harahap, S.Pd. Hasil aktivitas guru ditunjukkan tabel dan gambar di bawah ini :

Tabel 6. Presentase Keseluruhan Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Nilai Presentase
Siklus I	84,82%
Siklus II	92,85%

Nilai persentase dihitung menggunakan rumus (1).



Gambar 2. Diagram Batang Presentase Keseluruhan Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

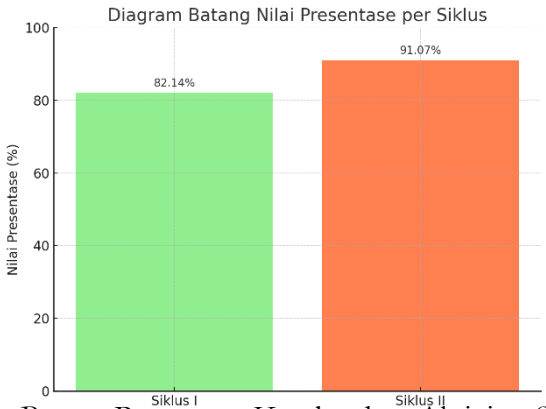
Dimana dari tabel 6 dan gambar 2 diatas dijelaskan bahwa hasil siklus 1 berada diangkat nilai presentase 84,82%. Hasil dari siklus II berada diangka 92,85%.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh rekan peneliti yaitu Indah Santika. Hasil aktivitas siswa ditunjukkan tabel dan gambar di bawah ini :

Tabel 7. Presentase Keseluruhan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Nilai Presentase
Siklus I	82,14%
Siklus II	91,07%

Nilai persentase dihitung menggunakan rumus (1).



Gambar 3. Diagram Batang Presentase Keseluruhan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Dari tabel 7 dan gambar 3 diatas dapat dilihat nilai dari aktivitas siswa pada siklus 1 sebesar 82,14%. Dan siklus II berada pada nilai 91,07% sehingga bisa dikayakan siklus II mengalami kenaikan dan perubahan.

PEMBAHASAN

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena berperan dalam melatih logika, keterampilan berpikir, serta kemampuan pemecahan masalah (Miftahul Jannah et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, matematika sering dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa (Permatasari, 2021), termasuk siswa-siswi kelas II yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Maka dari itu, dibutuhkan pendekatan dan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk mengatasi hambatan tersebut.

Media Labirin Waktu adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang menyerupai jalur labirin, di mana siswa harus menyelesaikan soal-soal matematika untuk melanjutkan ke jalur berikutnya hingga mencapai tujuan akhir (Wahidin, 2024). Setiap simpul dalam labirin mengandung tantangan berhitung atau konsep matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, pengukuran waktu, atau urutan bilangan. Media ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Tujuan utama penerapan media Labirin Waktu adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi-materi matematika dasar (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Selain itu, media ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan penggunaan media yang menggabungkan unsur permainan, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Penerapan media Labirin Waktu dilakukan dengan cara mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran harian (Maimanah et al., 2022). Guru menyiapkan media dalam bentuk papan labirin besar atau lembar kerja yang dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Siswa diminta menyelesaikan soal pada setiap titik persimpangan, dan jawaban yang benar akan mengantarkan mereka ke jalur berikutnya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing, mengamati, dan memberikan penghargaan atas keberhasilan

siswa. Sehingga dengan adanya dukungan tersebut akan membuat pembelajaran dan tujuannya lebih tercapai dengan baik.

Hasil dilapangan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Labirin Waktu* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II-C UPT SD Negeri 060913 Medan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran waktu. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 57,89% pada tahap pra siklus menjadi 68,42% pada siklus I, dan mencapai 84,21% pada siklus II. Kenaikan ini mencerminkan pencapaian indikator keberhasilan secara klasikal, yaitu minimal 80% siswa tuntas belajar.

Selain peningkatan hasil belajar, kegiatan observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 84,82% (kategori sangat baik) menjadi 92,85% pada siklus II. Sementara itu, aktivitas siswa meningkat dari 82,14% menjadi 91,96%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi semakin efektif dan melibatkan kedua belah pihak secara aktif. Kesesuain ini juga didapatkan di penelitian lainnya sebagaimana Safitri bahwa media labirin waktu ini sangatlah sesuai dan berpengaruh terhadap siswa-siswi dalam memahami mata pelajaran termasuk bagi anak-anak usia bawah (Safitri & Yaswinda, 2023).

Penggunaan Labirin Waktu sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini tidak hanya menyajikan materi pengukuran waktu secara visual dan konkret, tetapi juga membangun suasana belajar berbasis permainan yang mendorong interaksi sosial, kerja sama kelompok, serta pengambilan keputusan (Alfandi et al., 2021). Hal ini dapat dilihat dari respons positif siswa yang menyatakan bahwa mereka "senang bermain sambil belajar waktu" menjadi indikator bahwa media ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Selain peningkatan dari sisi kognitif, media Labirin Waktu juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek afektif siswa seperti kepercayaan diri, kerjasama, dan sikap pantang menyerah. Ketika siswa mengalami kesulitan, mereka belajar untuk berdiskusi, bertanya kepada guru atau teman, dan mencoba kembali tanpa mudah menyerah. Nilai-nilai ini sangat penting dalam membentuk karakter siswa dalam proses pembelajaran jangka panjang. Hal ini sesuai dengan penelitian Mujtahid bahwa karakter seseorang dapat

terbentuk karena berbagai hal termasuk pembelajaran dan lingkungan di kelas (Mujtahid et al., 2023), sehingga penting peran guru.

Peran guru sangat menentukan keberhasilan penerapan media Labirin Waktu. Guru harus mampu menyusun soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, mengatur waktu pelaksanaan dengan baik, dan memberikan dukungan serta umpan balik yang membangun (Putra et al., 2023). Guru juga perlu melakukan refleksi setelah pembelajaran untuk menilai efektivitas media dan melakukan perbaikan pada sesi berikutnya. Kelebihan dari media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan secara harmonis, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti memerlukan waktu persiapan yang cukup lama dan membutuhkan alat bantu visual yang memadai. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang adil dalam bermain dan belajar (Anindya et al., 2023). Hal ini bertujuan agar nantinya dapat memberikan pengalaman dan juga pembelajaran yang sama dan menarik.

Berdasarkan hasil penerapan dan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media Labirin Waktu efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Implikasinya, guru disarankan untuk terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Keterbatasan penelitian ini hanya terlingkup dalam satu kelas kecil sehingga belum meneliti terhadap keseluruhan anak. Selain itu hal lainnya juga yakni berfokus kepada anak di tingkat dasar. Maka dari itu, saran penelitian selanjutnya adalah 1) Penerapan pada tingkat kelas yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada tingkat kelas yang berbeda, seperti kelas I, III, atau IV, untuk melihat efektivitas media Labirin Waktu pada berbagai jenjang usia dan tingkat perkembangan kognitif siswa. 2) Integrasi dengan mata pelajaran lain. Media Labirin Waktu tidak hanya terbatas pada mata pelajaran matematika. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi penerapannya pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, IPA, atau IPS, terutama dalam konteks tematik terpadu. 3) Perbandingan dengan media pembelajaran lain. Penelitian komparatif antara media Labirin Waktu dengan media pembelajaran inovatif lainnya seperti board game edukatif, media berbasis

augmented reality, atau kartu interaktif dapat memberikan gambaran lebih luas tentang efektivitas media tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Labirin Waktu* dalam pembelajaran matematika materi pengukuran waktu secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus pembelajaran, di mana aktivitas guru meningkat dari 84,82% menjadi 92,85%, dan aktivitas siswa meningkat dari 82,14% menjadi 91,07%, seluruhnya dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari ketuntasan klasikal sebesar 57,89% pada pra-siklus, menjadi 68,42% pada siklus I, dan mencapai 84,21% pada siklus II, yang telah melampaui ambang ketuntasan minimal sebesar 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Labirin Waktu* efektif dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini tercermin dalam tiga aspek utama. Pertama, penelitian ini memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran matematika dasar, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kedua, penelitian ini mendukung pendekatan pembelajaran menyenangkan yang mengintegrasikan unsur permainan dan tantangan, yang secara signifikan berkontribusi terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Ketiga, penelitian ini menyajikan model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan rujukan bagi guru maupun peneliti dalam merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual di kelas.

Dengan menjawab rumusan masalah yang diajukan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan media *Labirin Waktu* secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Peningkatan yang konsisten pada setiap indikator dalam dua siklus pembelajaran membuktikan bahwa media ini dapat dijadikan alternatif solusi atas rendahnya hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti pengukuran waktu. Selain itu, pendekatan ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga memberikan dampak positif tidak hanya secara kognitif, tetapi juga afektif.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, disarankan agar media *Labirin Waktu*

diterapkan pada jenjang kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya dalam berbagai tingkat perkembangan kognitif siswa. Kedua, eksplorasi terhadap penerapan media ini pada mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, IPA, atau IPS, dapat memperluas jangkauan dan kegunaannya dalam pembelajaran tematik. Ketiga, penelitian komparatif dengan media pembelajaran inovatif lainnya seperti *board game* edukatif, media berbasis teknologi digital, atau *augmented reality* akan memberikan wawasan lebih luas tentang efektivitas dan efisiensi masing-masing media. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pelatihan dan dukungan bagi guru dalam merancang serta mengimplementasikan media berbasis permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfandi, A., Karma, I. N., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Pengunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk. *Science Intruction and Teknologi*, *1*(2), 97. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/24

Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *7*(1), 46. https://doi.org/10.29210/120212953

Anindya, M. R., Nugroho, A. A., & A, F. P. (2023). Analisis Peran Guru Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 21215–21222. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9650

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Dila, O. R., & Zanthy, L. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, *5*(1), 17. https://doi.org/10.25157/teorema.v5i1.3036

Juwan, D. P. A., & Siswadi, G. A. (2023). Pentingnya Pengembangan Kurikulum Abad 21 Berbasis Aliran Filsafat Pendidikan Progresivisme. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, *7*(2), 179–191. http://anthor.org/anthor/article/view/222.

Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka* (1st ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 25–35. https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935

Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Jurnal Pendidikan Dasar, *11*(1), 37. https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716

Mujtahid, Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., & Maulana, H. F. (2023). Educational values in Eid culture of Javanese society in Malang and Jember. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *6*(4), 2599–2473. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/almada.v6i4.4225

Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 31348–31354. https://www.ejournal.ejournalmetrouniv.ac.id/view/9868.

Paywala, R. J., & Wulandari, D. (2021). Pembelajaran Seumur Hidup di Abad 21 Untuk Menghadapi Era Disrupsi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, *20*(2), 1215–1222. https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/1375.

Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, *14*(2), 134. https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *9*(1), 49–60. https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283

Putra, A. E., Hidayat, R., & Sarimanah, E. (2023). Peningkatan Kreativitas Kerja Guru melalui Motivasi Kerja Kepribadian dan Kepemimpinan Visioner. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 136–148. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.172

Safitri, H., & Yaswinda, Y. (2023). PENGARUH MEDIA LABIRIN GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 22–37. https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1263

Wahidin, W. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Al-Rabwah*, *18*(1), 24–36. https://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/al-rabwah/article/view/315

Widiastuti, N. P. K. (2022). *Instrumen Penilaian (Pembelajaran & Penelitian)* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.