

**Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia**  
**Volume 4, Nomor 10, January 2026, P. 183-190**  
 Licenced by CC BY-SA 4.0  
 e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.18626721)  
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18626721>

## **Pelatihan Pembuatan Media Labirin Edukatif Guru dalam Mendukung Pembelajaran Motorik Halus Anak**

*Training on Creating Educational Maze Media for Teachers to Support Children's Fine Motor Skill Learning*

**Sinta Oktavianti<sup>1</sup>, Laila Nursafitri<sup>2</sup>**

STAI Darussalam Lampung  
 email: [sintaoktavianti67@gmail.com](mailto:sintaoktavianti67@gmail.com)

### **Abstrak**

Guru harus memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi serta mampu meningkatkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) . Tujuan penelitian ini untuk menambah keberagaman Alat Permainan Edukatif Media Labirin di TK dan Kober Braja Asri. Metode dalam Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode Service Learning (SL), yakni tim pendamping memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media labirin edukatif dalam mendukung pembelajaran motorik halus dari bahan bekas kepada guru TK dan Kober Braja Asri sebanyak dua kali pertemuan dan dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun hasil penelitian ini guru ikut berpartisipasi dengan semangat antusias dikarenakan merupakan pendampingan pertama bagi guru mengenai APE Media Labirin. Guru juga menyelesaikan pembuatan media dengan tuntas secara berkelompok. Media Labirin merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kepada anak dikarenakan dapat melatih koordinasi mata dan tangan, selain itu melatih daya ingat dan kerjasama.

**Kata kunci:** *Pelatihan; Media Labirin Edukatif Guru; Motorik Halus Anak*

### **Abstract**

*Teachers must have high imagination and creativity and be able to enhance engaging and enjoyable play activities, one of which is by using Educational Play Tools (EPT). The purpose of this study was to increase the variety of Educational Play Tools, specifically Maze Media, at TK and Kober Braja Asri. The method used in this community service activity was the Service Learning (SL) method, in which the mentoring team provided training and assistance in creating educational maze media from recycled materials to support fine motor skill learning for teachers at TK and Kober Braja Asri in two meetings. The activity was carried out in several stages: planning, implementation, and evaluation. The results showed that teachers participated enthusiastically, as this was their first training session on Maze Media Educational Play Tools. The teachers also successfully completed the creation of the media collaboratively in groups. Maze Media is a learning tool that can be used by teachers in classroom activities because it helps train hand-eye coordination, improves memory, and fosters cooperation.*

**Keywords:** *Training; Educational Maze Media for Teachers; Children's Fine Motor Skills*

### **Article Info**

Received date: 25 December 2025

Revised date: 30 December 2025

Accepted date: 20 January 2026

## **PENDAHULUAN**

TK (Taman Kanak-kanak) merupakan bentuk pendidikan formal yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Aktivitas belajar anak TK dikemas dalam bentuk aneka permainan yang menyenangkan, terarah, dan sesuai dengan bakat minat dapat ditemukan dalam konteks pengembangan *Alat Permainan Edukatif* (APE) atau metode *belajar seraya bermain* (Susanti dkk., 2024.). Guru harus memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi serta mampu meningkatkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sehingga menghasilkan anak yang kreatif. Salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran adalah terletak pada guru yang berkualitas (Tasya Wislim dkk., 2024).

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas

dan perkembangan di TK dan Kober Braja Asri dimasa yang akan datang. Keberadaan alat permainan edukatif kurang mendapat perhatian serta jarang sekali digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses perencanaan alat permainan edukatif, hal yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan alat permainan edukatif haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Cara membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik yakni dengan membuat media pembelajaran (Anggi, et al., 2022). Media yang baik yaitu media yang cukup efisien dan efektif serta dapat menjadi alternatif dari ragam permasalahan yang ditemukan (Siti Maimah, 2022). Anak usia dini akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran, salah satunya dengan membuat media labirin edukatif guru di TK dan Kober Braja Asri. Media Labirin merupakan suatu permainan papan labirin yang dilakukan dengan mencari jalan keluar tetapi juga membutuhkan kecermatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan serta mencari jalan keluar menuju finish (Lailatus, et al., 2017). Media labirin menjadi salah satu media guru yang digunakan dalam membantu proses belajar anak. Dimana media ini memberikan pembelajaran edukatif berbentuk lajur-lajur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan (Herli Safitri & Yaswinda, 2023). Kemampuan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran juga mendorong untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Seorang guru harus mampu menjadi pendidik yang baik dalam hal pengajaran. Dimana dalam hal ini guru menggunakan media labirin dalam mendukung perkembangan motorik halus pada anak. Oleh karena itu perlunya seorang guru dalam mengasah kreativitas yang ada dalam dirinya sendiri agar dalam proses penyampaian pembelajaran kepada anak dengan media pembelajaran lebih mudah dipahami dan nantinya guru dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut.

## KAJIAN TEORI

### a. Media labirin

Media labirin (maze) adalah media pembelajaran berbentuk jalur berliku yang harus ditemukan jalan keluarnya oleh anak melalui aktivitas bermain. Sejalan dengan (Hasanatul, 2023) alat permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk jalur-jalur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Permainan ini menuntut anak melakukan eksplorasi, mencoba alternatif jalur, dan mengambil keputusan. Media Labirin yang berbentuk permainan papan labirin dilakukan dengan mencari jalan keluar tetapi juga membutuhkan kecermatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan serta mencari jalan keluar menuju finish (Sholikah & Susilowibowo, 2017). Media labirin menjadi salah satu media yang dapat guru gunakan dalam membantu proses belajar anak. Dimana media ini memberikan pembelajaran edukatif berbentuk lajur-lajur yang bercabang untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan (Safitri & Yaswinda, 2023).

Permainan media labirin (*maze*) melatih pemecahan masalah yang membantu anak dalam menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan (Rizka dkk., 2025). Permainan labirin mendukung perkembangan motorik karena anak mencoba berbagai jalur, menggerakkan tangan, fokus mata. Media maze efektif dengan adanya jalur jelas dan bertahap dari mudah ke sulit, visual menarik, ada tujuan (mencari rumah, huruf, angka), anak aktif memegang/menggerakkan objek, dan ada umpan balik langsung.

### b. Manfaat Media Labirin untuk Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari media labirin sebagai berikut:

1. Konsentrasi
2. *Problem Solving*
3. Berpikir Simbolik & Kognitif

## 4. Literasi dan Bahasa

## c. Motorik halus

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Perkembangan motorik ini dikendalikan oleh gerak tubuh melalui kegiatan terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan tulang sendi. Kemampuan motorik menjadi salah satu kemampuan yang berkembang dengan pesat (Nimas, 2021). Keterampilan motorik ini diperlukan untuk mengendalikan tubuh (Tuti, 2021).

Motorik halus adalah perkembangan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil terutama jari tangan dan pergelangan tangan yang memerlukan koordinasi dengan penglihatan (koordinasi mata-tangan) (Hayati & Denggen, 2019). Otot-otot ini berperan penting dalam kegiatan yang berhubungan langsung dengan jari dan tangan (Sinta Ayu, 2024). Motorik halus pada anak akan berkembang sesuai umurnya. Motorik halus menuntut ketelitian, kontrol gerakan, serta konsentrasi. Motorik halus berbeda dengan motorik kasar karena tidak memerlukan tenaga besar, tetapi membutuhkan koordinasi dan presisi gerakan. Aktivitas pengembangan kemampuan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk melatih pengembangan kemampuan motorik yang berhubungan dengan kemampuan gerak kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari, mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan (Helga, 2017).

## d. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Adapun faktor yang mempengaruhi motorik halus sebagai berikut:

1. Kematangan saraf dan otot, perkembangan biologis mempengaruhi kesiapan anak mengontrol gerakan.
2. Stimulasi, semakin sering dilatih, semakin cepat berkembang.
3. Lingkungan, media bermain dan dukungan guru/orang tua sangat berpengaruh.
4. Motivasi anak, anak yang tertarik aktivitas tangan berkembang lebih cepat.

**METODE**

Adapun metode Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Service Learning* (SL), yakni tim pendamping memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media labirin edukatif dalam mendukung pembelajaran motorik halus dari bahan bekas kepada guru TK dan Kober Braja Asri sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi..

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Labirin Edukatif Untuk Guru Dalam Mendukung Perkembangan Motorik Halus Di TK dan Kober Braja Asri ditargetkan untuk para guru TK dan Kober agar memiliki kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan kreatif serta inovatif dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kondisi perkembangan anak usia dini. Adapun hasil dari kegiatan PKM tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

**1. Tim Pendamping Memberikan Penjelasan Materi Tentang Media Labirin Edukatif**

Sebelum memulai kegiatan tim pendamping melakukan kegiatan pembukaan, pengenalan, *Ice Breaking*, dan dilanjutkan dengan memberikan materi tentang media labirin pada guru. Pelaksanaan pendampingan tersebut dilakukan pada tanggal 5 September 2025.



Gambar 1. Penyampaian Materi Tentang Metode Labirin

Pada kegiatan pelatihan yang kami lakukan dihadiri oleh 23 peserta yang terdiri dari guru TK dan Kober dikelurahan Braja Asri. Para guru TK dan Kober sangat antusias dalam mengikuti dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh Tim Pendamping karena pada dasarnya mayoritas para guru belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media labirin yang diperuntukan untuk anak didiknya. Penggunaan media labirin dalam proses pembelajaran ini, guru terlebih dahulu menyiapkan tema, sub tema, dan tujuan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Setelah menggunakan media labirin, guru juga harus memberikan *Feedback* kepada anak agar guru mengetahui apakah anak mengerti dengan materi yang telah disampaikan tersebut dapat diterima dan dipahami oleh anak.

## 2. Praktek Membuat Media Labirin Dengan Memilih Tema, sub tema dan Tujuan.

Setelah para guru TK dan Kober dikelurahan Braja Asri mendapatkan penjelasan dari tim PKM mengenai media labirin dengan baik sesuai dengan kondisi dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Langkah selanjutnya adalah membuat media labirin. Pada kegiatan ini peserta dibagi menjadi 4 kelompok permasing-masing sekolah. Bebas dalam memilih tema kemudian membuat media dengan menggunakan media APE bahan bekas yang sudah disediakan oleh tim pendamping.



Gambar 2. Diskusi tanya jawab dan proses membuat media labirin

Kegiatan selanjutnya yaitu guru mempresentasikan hasil pembuatan media labirin yang sudah ia lakukan. Pada praktek yang telah dilakukan oleh guru TK dan Kober terdapat 4 jenis media labirin dengan tema yang berbeda-beda. Adapun hasil dari ke 4 pembuatan media labirin adalah sebagai berikut.

- a. TK Pertiwi dengan tema diriku, sub tema pakaian ku

Dalam kegiatan ini, kelompok dari TK Pertiwi merancang media labirin yang menampilkan berbagai gambar seperti kaca mata, baju, rok, celana, yang di susun sepanjang jalur labirin. Anak-anak nantinya diajak untuk mengenal jenis pakaian yang digunakan dalam sehari-hari kemudian nantinya anak akan menentukan jalan yang benar berdasarkan apa yang dicari, dicocokkan dengan yang sudah ada di papan labirin.

Melalui kegiatan ini, guru dilatih untuk mengintegrasikan konsep berhitung dengan pengenalan jenis-jenis binatang secara menyenangkan. Selain itu, pelatihan ini juga melatih kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan sederhana, meningkatkan kemampuan kerja sama tim, serta menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



Gambar 2. Hasil dari pelatihan TK Pertiwi yang sudah dipaparkan.

b. TK ABA dengan tema buah-buahan, sub tema macam-macam buah

Dalam kegiatan ini, kelompok dari TK ABA merancang media labirin yang memadukan unsur permainan dengan kegiatan mengenal macam-macam buah menggunakan gambar berbagai jenis buah yang dibuat terlebih dahulu. Labirin tersebut dirancang agar anak dapat belajar mengenal macam—macam buah sambil menentukan jalur yang benar untuk mencocokkan gambar awal dengan gambar yang ada di papan labirin tersebut.

Melalui pelatihan ini, guru-guru TK ABA menunjukkan kemampuan bekerja sama, berpikir kreatif, serta memahami cara mengintegrasikan aspek kognitif dan motorik halus pada anak dalam kegiatan belajar. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat diterapkan di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak-anak.



Gambar 2. Hasil dari pelatihan TK ABA yang sudah dipaparkan.

c. Kober Mutiara dengan tema berhitung, sub tema mengenal bentuk geometri

Dalam kegiatan ini, kelompok Kober Mutiara berkreasi membuat media labirin yang memadukan konsep permainan dengan pengenalan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak-anak nantinya diarahkan untuk mencari jalan keluar dari labirin dengan mengikuti jalur yang berisi bentuk geometri tertentu sesuai dengan instruksi, misalnya “temukan semua bentuk segitiga yang diminta untuk mencocokkan dengan jumlah yang ada pada jalan keluar media labirin tersebut. Disinilah anak harus berpikir dan masuk pada aspek kognitif dikarenakan selain berhitung anak juga harus mengetahui konsep atau bentuk dari geometri itu sendiri.

Melalui kegiatan ini, guru dilatih untuk mengintegrasikan pembelajaran kognitif dengan aktivitas motorik halus anak, serta menumbuhkan minat belajar melalui media yang menyenangkan. Selain itu, pelatihan ini juga menjadi sarana bagi guru untuk melatih kreativitas, kerja sama, dan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran tematik di Kober.



Gambar 4. Hasil dari pelatihan Kober Anggrek yang sudah dipaparkan.

d. Kober Anggrek dengan tema berhitung, sub tema buah-buahan

Pelatihan membuat labirin edukatif di Kober Anggrek dengan tema *berhitung* dan subtema *buah-buahan* dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dalam kegiatan ini, guru dilatih untuk merancang dan membuat *labirin berhitung buah* sebagai media pembelajaran interaktif yang membantu anak mengenal angka, menghitung jumlah buah, serta melatih koordinasi mata dan tangan. Melalui labirin ini, anak diajak menelusuri jalur yang menghubungkan angka dengan jumlah buah yang sesuai, sehingga proses belajar berhitung menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain mengembangkan keterampilan berhitung, pelatihan ini juga menekankan pentingnya integrasi antara aspek kognitif, motorik halus, dan bahasa dalam kegiatan belajar.

Pada pelatihan ini didorong untuk memanfaatkan bahan sederhana seperti styrofoam bekas, krayon, lem, map bekas untuk membuat gambar menggunakan kertas HVS agar media mudah dibuat dan ekonomis. Hasil dari pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media tematik, serta memperkaya variasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga anak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar berhitung. Berikut dokumentasi dari ke empat sekolah yang ada di Desa Braja Asri.



Gambar 5. Hasil dari masing-masing sekolah yang sudah dipaparkan.

### Pembahasan

Berdasarkan pemaparan pada tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan di atas, dapat dipahami bahwa Media labirin merupakan salah satu alat permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk jalur-jalur yang bercabang yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan. Selain itu, dalam media permainan labirin ini juga melatih konsentrasi dan daya imajinasi. Didalam pengaplikasian media ini di sekolah, guru dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dikelas dapat menarik dan dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik halus pada anak. Media labirin tidak hanya dapat berhitung (kognitif) akan tetapi juga dapat melatih anak pada perkembangan motorik halusnya dikarenakan anak menjalanakan labirin dengan tangan dan pastinya kekompakan pada tim belajarnya dalam hal ini, peran guru selain membimbing anak juga mengarahkan apabila anak kurang dapat memahami dalam menjalankan permainan labirin. Media labirin ini dipandang sebagai salah satu media pengembangan motorik halus anak yang tepat untuk diterapkan di TK dan Kober. Adapun dengan menggunakan media labirin didalam pembelajaran di kelas, anak akan mendapatkan kebermanfaatan media ini diantaranya:

1. Media labirin dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar
2. Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving* (pembelajaran memecahkan masalah)
3. Melatih motorik halus pada anak
4. Dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak
5. Dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis dan dapat melatih fungsi panca indera
6. Labirin terdiri dari bermacam-macam bentuk, warna dan gambar sehingga menarik minat anak untuk belajar

Selain itu, pada kegiatan pelatihan yang dilakukan guru TK dan Kober memberikan respon positif diantaranya guru-guru tersebut sangat antusias di dalam mengikuti dan menyimak baik penjelasan materi maupun dalam praktek pembuatan media labirin yang disampaikan oleh Tim pendamping. Karena pada dasarnya mayoritas para guru belum banyak mempunyai media pembelajar yang terbuat dari ape bahan bekas. Diharapkan dalam mengajar, guru harus dapat menggunakan media pembelajar agar anak juga senang didalam pembelajaran dikelas. Dimana anak akan merasa senang apabila dalam belajar juga terdapat permainan yang dapat membuat wawasan baru bagi anak didiknya.

Pada proses pembuatan media labirin ini, sebelumnya guru terlebih dahulu menyiapkan tema, sub tema dan tujuan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Sehingga anak lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru juga harus kreatif dalam pembuatan media sehingga nantinya akan menarik bagi anak didiknya untuk melakukan atau menjalankan permainan ini. Hal ini dapat memperkaya kreativitas guru didalam mengajar di kelas. Dikarenakan anak-anak akan menyukai pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur-unsur

permainan.

Dari hasil pelatihan pembuatan media labirin yang dilakukan guru TK maupun Kober di Desa Braja Asri dapat dipraktekkan pada pembelajaran di sekolah masing-masing dengan menggunakan hasil dari pelatihan pembuatan media labirin yang telah dibuat pada masing-masing sekolah tersebut.

## SIMPULAN

Adapun kesimpulan dalam pembuatan media labirin edukatif untuk guru ini sebagai berikut:

1. Pendampingan kegiatan membuat stimulasi motorik halus dengan APE Media Labirin dengan guru TK dan Kober yang dilakukan oleh tim pendamping merupakan pendampingan yang pertama kali bagi guru TK dan Kober. Para Guru yang mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir sangat antusias dan bersemangat serta aktif bertanya terkait dengan materi yang disampaikan oleh tim pendamping.
2. Guru TK dan Kober yang mengikuti kegiatan ini dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tim pendamping yaitu hasil APE Media Labirin
3. Media Labirin merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran dikelas. Media ini mempunyai jalan bercabang untuk mencari jalan keluar yang didalam mencari jalan keluarnya terdapat rintangan. Sehingga anak belajar koordinasi mata dan tangan, selain itu melatih daya ingat dan kerjasama.

## REFERENCES

- Hasibuan, H. A., & Eza, G. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran *labyrinth places of worship* berbasis nilai agama dan moral anak usia 5–6 tahun di TK Dahlia Indah. *Jurnal Usia Dini*, 9(3), 407–414.
- Hayati, H., & Denggen, T. P. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan beronce bentuk dan warna pada kelompok B TK PKK Denggen. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 220–233.
- Hayati, T., & Tawati, A. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui metode demonstrasi menggunakan kertas kokoru. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(2).
- Kurniawati, N., Rasmani, U. E. E., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di Gugus Melati Kecamatan Wonosari. *Jurnal Kumara Cendikia*, 9(2), 113–124.
- Lestari, S. A., Gery, M. I., & Lyesmaya, D. (2024). Transformasi pembelajaran digital berbasis pendidikan karakter untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berakhlakul karimah. Dalam *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* (hlm. 1605–1612).
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan media labirin berbasis *loose part* untuk perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 25–35.
- Pulungan, A. P., & Rakhmawati, F. (2022). Tren media pembelajaran matematika dalam jurnal pendidikan matematika di seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443–3458.
- Rizka, S. M., Nasir, Arfah, W., Nessa, R., & Suhartati. (2025). Pengembangan media marble maze untuk melatih kemampuan problem solving anak usia dini. *As-Syibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45–56.
- 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>

- Sholikah, N. L., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi kelas X akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.
- Susanti, S. S., Oktaviana, A., & Oktavianti, S. (2024). Kegiatan membuat alat permainan edukatif playdough untuk mengoptimalkan pembelajaran di PAUD Ceria Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Pedul*, 4(1), 46–55.
- Wislim, T., Jusman, Y. D., & Waldina, Z. F. (2024). Pentingnya pengembangan kompetensi guru terhadap kualitas pendidikan. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 98–105. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.272>
- Yunia, H., Sumarsih, & Wembrayarli. (2017). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan membentuk dengan menggunakan media spons di PAUD Assalam Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 107–116.