

ABSTRAK

Kemajuan teknologi, terutama dalam bidang permainan digital, telah mengubah cara kita berinteraksi dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengembangan keterampilan kognitif. Permainan digital, khususnya video game, kini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif seperti daya ingat. Salah satu jenis permainan yang bermanfaat dalam melatih daya ingat adalah game labirin berbasis *Augmented Reality*, yang menuntut pemain untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan strategis saat menghadapi rintangan. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) membuat desain labirin yang lebih menarik dan edukatif karena AR menggabungkan objek *virtual* ke dalam lingkungan nyata untuk menciptakan pengalaman interaktif yang dinamis dan menantang. Di SDN Sumber Kepuh 5, ditemukan permasalahan terkait kurangnya daya ingat siswa dalam pembelajaran, terutama di kelas 2, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, game labirin berbasis *Augmented Reality* (AR) diusulkan sebagai solusi alternatif yang dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan kognitif siswa. Penelitian ini memiliki novelty dalam penggunaan game

labirin berbasis Augmented Reality yang difokuskan untuk melatih daya ingat siswa sekolah dasar, berbeda dengan jurnal terdahulu berjudul "Rancang Bangun Game Basmi Corona dengan augmented reality berbasis android" yang bertujuan untuk edukasi kesehatan tentang COVID-19. Fokus penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif, khususnya memori dan navigasi spasial, yang belum dibahas dalam jurnal tersebut. Adapun hasil rata-rata penilaian game labirin dalam mengasah daya ingat pengguna berbasis augmented reality menunjukkan nilai sebesar 79% dengan kategori "Baik". Tidak hanya itu hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan game labirin berbasis Augmented Reality efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini terlihat dari penurunan waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan game setelah beberapa sesi latihan, yang mencerminkan peningkatan kemampuan mengingat, konsentrasi, dan pemecahan masalah.

Kata Kunci : Daya Ingat, Game Labirin, *Augmented Reality*