

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (PCGM) PAPER CRAFT GAME
MINECRAFT PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA KELAS 4
DI SDN TIRON 4**

Asih Nanda Sari¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Erwin Putera Permana³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹asihoneechan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of a game-based learning media (Paper Craft Game Minecraft or PCGM) in enhancing students' interest and understanding of economic activities. This learning media is specifically designed for fourth-grade students at SDN Tiron 4, utilizing a more interactive and engaging approach to optimize the learning experience. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five main stages: needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research instruments, including questionnaires and interviews, were used to assess the quality of the learning media based on validity, practicality, and effectiveness aspects. The results indicate that Paper Craft Game Minecraft received a validity score of 82% from subject matter experts and media experts, signifying that this media is highly suitable for use in learning. In terms of practicality, it obtained a score of 98%, reflecting ease of use and alignment with the needs of students and teachers. Meanwhile, in terms of effectiveness, the media achieved an excellent score of 92%, indicating its success in improving students' understanding of economic concepts. Based on these findings, it can be concluded that this game-based learning media is effective in enhancing students' comprehension and can serve as an innovative alternative in elementary school learning. The implications of this study highlight the importance of using interactive learning media to create a more engaging learning experience, as well as the need for further development to expand the variety and scope of the material covered.

Keywords: papercraft game minecraft, learning media, economic activities, ADDIE, elementary education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan (*Paper Craft Game Minecraft* atau PCGM) dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Media ini dirancang khusus untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4 dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mengoptimalkan pengalaman belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian

yang digunakan meliputi angket dan wawancara yang bertujuan untuk mengukur kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Papercraft Game Minecraft* memperoleh skor kevalidan sebesar 82% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, yang menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, media ini mendapatkan skor sebesar 98%, mencerminkan kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan kebutuhan siswa dan guru. Sementara itu, dari aspek keefektifan, media ini menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor 92%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kegiatan ekonomi. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan variasi dan cakupan materi yang diajarkan.

Kata Kunci: *papercraft game minecraft*, media pembelajaran, kegiatan ekonomi, *ADDIE*, pendidikan dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan, terutama di masyarakat, karena di dalamnya seseorang dapat mengembangkan keterampilan dan potensi untuk menghadapi masa depan. Pemerintah mewajibkan pendidikan dasar 10 tahun dan pendidikan menengah tiga tahun bagi warga negara berusia 6-15 tahun (Sisdiknas, 2022). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan mengembangkan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak. Pendidikan dapat diperoleh dari sekolah, internet, atau pengalaman sosial. Namun, pandemi *COVID-19* di 2019 menyebabkan pendidikan formal dan

aktivitas sosial terhenti di seluruh dunia.

Hal ini memaksa sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring sebagai alternatif utama. Guru dan siswa harus beralih ke platform digital, seperti video konferensi dan aplikasi pembelajaran online, untuk tetap menjalankan proses belajar mengajar. Namun, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet, sehingga kesenjangan pendidikan semakin terasa, terutama di daerah terpencil. Selain itu, interaksi sosial yang terbatas juga berdampak pada perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Meskipun

demikian, pandemi juga mendorong inovasi dalam pendidikan, seperti peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan fleksibilitas dalam metode pengajaran. Setelah pandemi mereda, sistem pendidikan mulai beradaptasi dengan model pembelajaran hibrida yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring guna mengakomodasi perubahan kebutuhan zaman.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia terus beradaptasi. Idealnya, metode pendidikan juga menjadi lebih modern dan efektif agar siswa lebih mudah menyerap materi. Sayangnya, banyak sekolah yang masih terbatas pada bahan pembelajaran dari buku tanpa media yang lebih interaktif. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, terutama untuk siswa yang belum mampu berpikir abstrak (Nurwidayanti & Mukminan, 2018) Tanpa media yang menarik, siswa bisa kehilangan minat dan mudah melupakan pelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti video animasi, simulasi interaktif, dan platform e-learning dapat menjadi solusi untuk

membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pelajaran sains, penggunaan laboratorium virtual memungkinkan siswa melakukan eksperimen tanpa keterbatasan alat dan bahan. Selain itu, *game* edukatif dan *augmented reality* juga dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pandemi mengharuskan siswa belajar mandiri di rumah, yang menjadi tantangan besar bagi siswa dan guru dalam beradaptasi. Pembelajaran daring dilakukan melalui platform seperti Zoom, namun tak seefektif tatap muka. Setelah pandemi berakhir, kegiatan belajar kembali normal, namun perlu waktu bagi siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar tatap muka di sekolah (Meilina, 2022). Berdasarkan observasi di SDN Tiron 4, siswa merasa kesulitan beradaptasi dan cenderung kurang

termotivasi untuk belajar secara langsung, bahkan lebih banyak yang menghabiskan waktu bermain *game* di rumah dibandingkan belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan belajar mandiri yang terbentuk selama pandemi tidak serta-merta beralih kembali ke pola belajar tatap muka. Guru dan sekolah perlu mencari strategi yang tepat untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan media digital di dalam kelas. Selain itu, pendampingan dari guru dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran konvensional. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa dapat kembali bersemangat dalam belajar dan tidak hanya terpaku pada kebiasaan bermain *game* di rumah.

Selain itu, ada tantangan dalam mengembalikan fokus belajar di kelas. Banyak siswa yang tidak memusatkan perhatian pada penjelasan guru, dan lingkungan kelas terasa membosankan karena

kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Observasi menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar membutuhkan waktu ekstra agar siswa bisa fokus, karena kelas yang monoton tanpa media visual tidak merangsang minat belajar. Beberapa siswa yang terbiasa belajar daring bahkan terlihat lebih suka bermain *game* di waktu luang mereka (Rejeki, 2020).

Untuk mengatasi tantangan ini, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif melalui kegiatan yang melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru. Misalnya, dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti kuis kelompok, lomba cerdas cermat, atau simulasi peran yang membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu, diskusi kelompok dan presentasi bisa menjadi cara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Interaksi yang baik antara guru dan siswa juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan

belajar yang nyaman, sehingga siswa merasa lebih antusias dalam memahami materi tanpa merasa terbebani.

Observasi lebih lanjut di SDN Tiron 4 menunjukkan bahwa siswa lebih cepat mengingat permainan yang mereka mainkan dibandingkan materi pelajaran. Peneliti menemukan bahwa *game* populer seperti *Minecraft*, yang memberikan kebebasan ekspresi dalam dunia tiga dimensi, menarik minat banyak siswa karena memberikan kesempatan untuk bereksplorasi tanpa tujuan yang jelas (Donellan, 2019).

Berdasarkan temuan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* seperti *Minecraft*, tetapi dalam bentuk *papercraft* 3D. *Papercraft* adalah media yang memungkinkan siswa untuk memotong dan melipat kertas menjadi objek tiga dimensi. Selain menarik, teknik ini melatih kreativitas dan ketelitian siswa serta meningkatkan pemahaman pada materi ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Siswa dalam kelompok akan memilih kegiatan ekonomi tertentu dan membuat objek *papercraft* yang relevan, seperti kendaraan untuk

distribusi atau alat produksi. Aktivitas ini diakhiri dengan presentasi kelompok dan diskusi.

Keunggulan *papercraft* sebagai media pembelajaran adalah dapat didistribusikan secara daring, mudah dimodifikasi sesuai materi, dan mendukung pembelajaran kolaboratif yang mengasah tanggung jawab serta keterampilan sosial siswa. *Papercraft* juga lebih hemat biaya, fleksibel, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta personal. Dengan *papercraft*, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih lancar, dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai (Kammis, 2022).

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran (PCGM) *Papercraft Game Minecraft* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas 4 Di SDN Tiron 4." Tujuannya adalah untuk menciptakan media yang mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi ekonomi dengan metode yang menarik dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode *Research and Development* (R&D) adalah suatu

pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan produk atau inovasi yang bermanfaat, dalam hal ini adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa SD. R&D memungkinkan pengembangan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi di lapangan. Metode R&D memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Penelitian dilakukan di SDN Tiron 4 karena lokasi tersebut menjadi tempat pelaksanaan proyek *Campus On Duty*. Peneliti mengamati masalah pembelajaran di sana, yang memotivasi pengembangan media pembelajaran berbasis *papercraft*. Instrumen pengumpulan data meliputi angket, tes tulis, dan lembar validasi untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Data dikumpulkan melalui:

1. Angket untuk ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.
2. Tes Tulis sebagai evaluasi pembelajaran.

Tabel-tabel disusun untuk menggambarkan rincian aspek yang

dinilai dalam angket, seperti kepraktisan media, validitas isi materi, dan efektivitasnya terhadap pemahaman siswa. Instrumen divalidasi oleh ahli media dan materi, serta diuji kepraktisannya melalui tanggapan guru dan siswa. Analisis dilakukan dengan skala kuantitatif (menggunakan skala Likert dan Guttman).

1. Kevalidan dihitung dengan persentase skor yang diperoleh dibandingkan skor maksimal.
2. Kepraktisan dihitung rata-rata dari tanggapan responden guru dan siswa.
3. Keefektifan dihitung dengan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel disertakan untuk menunjukkan kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas berdasarkan persentase skor. Efektivitas media diukur dengan evaluasi siswa terhadap pemahaman materi pembelajaran berbasis *papercraft*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan media. Data dihitung menggunakan rumus persentase dari skor yang diperoleh dan dijelaskan sesuai kategori yang ditetapkan.

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
49	50	98	Sangat Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Uji Kevalidan Media *Papercraft Game Minecraft*

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
41	50	82	Sangat Valid

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 98%. Kriteria kevalidan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

2. Hasil Uji Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
41	50	82%	Sangat Valid

Analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 90%.

Kriteria kevalidan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

Hasil Uji Kepraktisan Media *Papercraft Game Minecraft*

1. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Analisis data kepraktisan guru menunjukkan hasil persentase 98%. Kriteria kepraktisan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

2. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Keterangan
49	50	98%	Sangat Praktis

Analisis data kepraktisan 21 siswa uji luas menunjukkan hasil persentase 98%. Kriteria kepraktisan menurut Riduwan (2015) jika persentase 81-100% termasuk kriteria sangat valid.

Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *Papercraft Game Minecraft*.

Hasil uji coba keefektifan diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada 5 siswa dan uji coba luas yang dilakukan kepada 26 siswa. siswa diberikan soal pre-test berjumlah 10 soal pilihan ganda dan soal post-test

berjumlah 10 soal pilihan ganda.

Berikut hasil nilai uji coba terbatas.

Tabel 5. Hasil Nilai Uji Coba Terbatas

No	Nama	Pretest	Post test
1.	RNI	60	70
2.	AA	50	55
3.	ANF	60	60
4.	A	60	60
5.	BB	60	65
Skor Total		310	
Skor Maksimal		500	
Rata-rata		62	
Persentase		62%	

Berdasarkan tabel 5. dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata nilai soal post-test (evaluasi) yang diperoleh oleh Siswa kelas IV SDN Tiron 4, sebelum menggunakan media adalah 60 poin dan persentase 62% termasuk ke dalam kategori cukup menurut Widoyoko (2017). Nilai post-test siswa tidak tuntas disebabkan oleh beberapa bobot nilai soal yang sukar bagi 5 siswa uji coba terbatas, terdapat 4 dari 10 soal post-test termasuk ke dalam kategori sukar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal post-test menjadi hal yang menyebabkan ketidaktuntasan nilai siswa.

Tabel 6. Hasil Nilai Uji Coba Luas

No	Nama	Pre test	Post test
1.	RNI	60	80
2.	AA	50	90
3.	ANF	60	100
4.	A	60	100
5.	BB	60	90
6.	CVAL	60	90

7.	DNR	50	70
8.	FCA	60	100
9.	FZC	70	80
10.	GDS	50	100
11.	JPAW	60	90
12.	MALB	60	80
13.	MAR	50	100
14.	MFA	70	90
15.	MIP	50	100
16.	MRF	60	100
17.	NBS	50	90
18.	NT	70	100
19.	RSPS	50	100
20.	RDW	60	100
21.	SZD	70	90
22.	VS	50	80
23.	YZPH	60	90
24.	YOY	60	90
25.	ZA	70	100
26.	ZRA	50	100
Skor Total		2.400	
Skor Maksimal		2.600	
Rata-rata		92	
Persentase		92%	

Berdasarkan tabel 6. dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata nilai soal post-test yang diperoleh oleh 26 Siswa uji coba luas kelas IV SDN Tiron 4, setelah menggunakan media adalah 98 poin. Berdasarkan kriteria tersebut, berhasil mencapai ketuntasan nilai secara klasikal sebesar 90% sesuai dengan kriteria keefektifan termasuk kategori sangat baik. Demikian media *papercraft game minecraft* materi kegiatan ekonomi dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian,

yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *papercraft game Minecraft* pada materi IPAS kegiatan ekonomi di SDN Tiron 4, dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat valid, praktis, dan efektif.

Kevalidan media pembelajaran diperoleh dengan skor rata-rata 82%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media juga terbukti sangat tinggi, dengan skor rata-rata 98% dari respon praktisi guru dan siswa, yang menunjukkan media ini mudah digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari rata-rata nilai siswa yang mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS kegiatan ekonomi.

Secara keseluruhan, media *papercraft game Minecraft* terbukti menjadi alat yang sangat baik untuk meningkatkan minat dan pemahaman

siswa dalam pembelajaran, sekaligus menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan, siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang awalnya terkesan monoton menjadi lebih menarik karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam menyusun dan menggunakan *papercraft* sebagai bagian dari materi yang dipelajari.

Selain itu, media ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik halus. Dengan membangun *papercraft*, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga melalui pengalaman langsung yang lebih konkret. Kegiatan ini juga mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa, terutama ketika mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan *papercraft game Minecraft* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kreativitas,

kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian di SDN Tiron 4 mengembangkan media pembelajaran berbasis *papercraft game Minecraft* untuk materi IPAS tentang kegiatan ekonomi menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Media ini dibuat dengan *Canva*, fleksibel dalam ukuran dan gambar, serta dapat dicetak oleh siswa di rumah atau dalam kelompok. Media ini meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 82%, sehingga media ini dinilai sangat valid. Hasil uji praktis dari guru dan siswa menunjukkan skor rata-rata 98%, menjadikan media ini sangat praktis. Rata-rata nilai siswa mencapai 92%, membuktikan media ini sangat efektif dalam pembelajaran. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *papercraft game Minecraft* sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS tentang kegiatan ekonomi. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui aktivitas kreatif.

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan, terutama dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Dengan adanya media berbasis *papercraft*, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, meningkatkan keterampilan motorik halus, serta memperkuat pemahaman konsep secara lebih konkret. Selain itu, penelitian ini juga memberikan referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penutup

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing, Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, Erwin Putera Permana, M.Pd, dan Dr. Aan Nurfahrudianto, S.Pd, M.Pd, atas arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berharga selama proses penelitian hingga penyusunan jurnal ini. Dukungan dan ilmu yang diberikan sangat membantu dalam menyempurnakan penelitian ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada sekolah, guru, serta siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Peran serta mereka dalam uji coba media pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam memperoleh data dan hasil yang bermanfaat. Tidak lupa, apresiasi juga diberikan kepada keluarga, teman, serta semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan moral selama proses penelitian ini

berlangsung. Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan media pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sidiknas. 2022. "Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)." Rancangan Undang Undang: 20.
- Nurwidayanti, Dewi, and Mukminan Mukminan. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5(2): 105–14.
- Meilina, Aida, Neni Mariana, and Ika Rahmawati. 2023. "Implementasi Lkpd Pmri Dalam Materi Membilang Sampai 20 Untuk Siswa Fase a Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu* 2(1): 45–54.
- Rejeki, Nurmala. 2022. "Analisis Learning Loss Dan Strategi Recovery Pasca Pembelajaran Jarak Jauh." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(3): 407–22.

Donellan, J. 2019. "Best Open World
You Should Play."

Kammis, Hadi. 2022. "Manfaat Media
Pembelajaran Menurut Para
Ahli." Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan.

Riduwan. (2015). Skala Pengukuran
Variabel-Variabel Penelitian.
Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2017). Teknik
Penyusunan Instrumen
Penelitian. Pustaka Belajar.