

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

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**Oleh:**

**ASIH NANDA SARI**

**NPM. 20140600031**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**UN PGRI KEDIRI**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

**ASIH NANDA SARI**

NPM: 2014060031

Judul:

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

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Januari 2025

Pembimbing I



**Dr. Dhan Dwi Nur Wenda, M.Pd**

NIDN. 0701058701

Pembimbing II



**Erwin Putera Permana, M.Pd**

NIDN. 0706128701

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**ASIH NANDA SARI**

NPM: 2014060031

Judul:

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Januari 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, S.Pd, M.Pd.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui, 15 Januari 2025



**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**

NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Asih Nanda Sari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl Lahir : Kediri / 03 Juli 2001  
NPM : 2014060031  
Fakultas/Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diaacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Januari 2025

Yang menyatakan



Asih Nanda Sari  
NPM: 2014060031

**MOTTO:**

*Great achievements begin with small, determined steps*

**PERSEMBAHAN:**

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada saya, yang menjadi tempat bersandar saya untuk berdo'a agar selalu dimudahkan urusan saya.
2. Bapak saya M. Ma,ruf dan ibu saya Nanik Mujiati, yang senantiasa mendoakan saya dan memberikan saya dukungan moral serta materi untuk saya.
3. Saudara-saudara dan segenap keluarga besar yang telah mendoakan serta memberikan semangat agar saya segera menyelesaikan tugas akhir saya.
4. Bapak Dhian Dwi Nur Wenda dan Bapak , Erwin Putera Permana, M.Pd yang telah membimbing, mendukung serta memberikan semangat kepada saya.
5. Seluruh dosen UNP Kediri yang telah memberikan bekal ilmu dalam menempuh gelar S1 saya.
6. Teman dekat serta teman-teman seperjuangan yang saling memberi semangat untuk meraih gelar sarjana bersama.

## ABSTRAK

**Asih Nanda Sari:** Pengembangan Media Pembelajaran (PCGM) *Papercraft Game Minecraft* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas 4 Di SDN Tiron 4, Skripsi, PGSD, UN PGRI KEDIRI, 2025

**Kata Kunci:** *Papercraft Game Minecraft*, Media Pembelajaran, Kegiatan Ekonomi, *ADDIE*, Pendidikan Dasar

Penelitian ini membahas tantangan pasca pandemi COVID-19 dalam pendidikan, khususnya kesulitan siswa beradaptasi dengan pembelajaran tatap muka. Transisi ini memengaruhi motivasi dan minat belajar, seperti yang terlihat pada siswa kelas 4 SDN Tiron 4. Banyak dari mereka mengalami penurunan semangat belajar dan kesulitan fokus di kelas, lebih tertarik bermain game seperti *Minecraft* daripada belajar. Hal ini sangat mempengaruhi pada nilai atau hasil belajar siswa.

Penelitian ini menghasilkan produk media *Papercraft Game Minecraft* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada model *ADDIE* yang memiliki 5 tahapan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Papercraft Game Minecraft* memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator, media ini memperoleh skor kevalidan sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media ini sudah sesuai dengan kurikulum dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa dalam uji coba lapangan, dengan skor kepraktisan sebesar 98%, yang mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan dan praktis diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dari segi keefektifan, media pembelajaran ini berhasil memperoleh skor 92% dari siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi kegiatan ekonomi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat, segala berkah beserta segala hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, benar dan tepat waktu, program jenjang strata 1 (S1), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Skripsi ini merupakan pertanggung jawaban penulis untuk menempuh strata 1 (S1). Tersusunnya Skripsi ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
4. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku Dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan;
5. Bapak Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media;
6. Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd., selaku validator materi;
7. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan;
8. Bapak Kasmin Wibisono, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Tiron 4 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
9. Ibu Mariatik, S.Pd., selaku guru kelas IV yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di kelas IV;
10. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberi do'a, motasvasi, arahan dan dukungan moral dan materi;

11. Teman-teman semua yang selalu memberi semangat dorongan dalam mengerjakan skripsi;
12. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, diharapkan Skripsi/Tugas Akhir dapat bermanfaat bagi pembaca.

Kediri,

**ASIH NANDA SARI**  
NPM: 2014060031

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO: .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN: .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>C. Pembatasan Masalah .....</b>	<b>9</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>E. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>F. Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>G. Definisi Operasional.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>13</b>
<b>KAJIAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
<b>A. Media Pembelajaran .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Pengertian Media .....</b>	<b>13</b>
<b>2. Macam-macam Media Pembelajaran .....</b>	<b>14</b>
<b>3. Fungsi Media Pembelajaran .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Kelebihan Media Pembelajaran .....</b>	<b>18</b>
<b>B. Papercraft .....</b>	<b>19</b>
<b>C. Media Pembelajaran Papercraft .....</b>	<b>20</b>
<b>D. Pembelajaran IPS SD .....</b>	<b>21</b>
<b>1. Pengertian Pembelajaran .....</b>	<b>21</b>

2. Pengertian IPS SD.....	22
3. Pengertian Pembelajaran IPS.....	23
E. Materi Kegiatan Ekonomi .....	25
F. Keefektifan Pretest dan Posttest .....	27
G. Karakteristik Siswa SD.....	28
H. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	30
I. Kerangka Berpikir.....	33
<b>BAB III.....</b>	<b>34</b>
A. Model Pengembangan.....	34
B. Proses Pengembangan .....	34
1. Tahap Analisis (Analysis).....	35
2. Tahap Desain (Design).....	36
3. Tahap Pengembangan .....	38
4. Tahap Penerapan (Implementasi) .....	39
5. Evaluasi.....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	41
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
E. Validasi Instrumen .....	43
1. Validitas Instrumen .....	43
2. Kepraktisan Instrumen .....	45
3. Keefektifan Instrumen.....	46
<b>BAB IV .....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	51
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	51
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	52
3. Desain Awal (draft) Produk .....	54
B. Pengujian Model Terbatas .....	55
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi .....	55
2. Data Uji Kepraktisan Siswa (Uji Coba Terbatas).....	60
C. Pengujian Model Perluasan .....	64
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	64
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	66
D. Validasi Model.....	66
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	66

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	67
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media.....	68
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	71
1. Spesifikasi Media .....	71
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	73
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Interpretasi Model .....	74
<b>BAB V.....</b>	<b>76</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASIL DAN SARAN.....</b>	<b>76</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>76</b>
<b>B. Implikasi .....</b>	<b>77</b>
<b>C. Saran-saran.....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

<a href="#"><u>Tabel 2. 1 Kinerja Pembelajaran</u></a> .....	27
<a href="#"><u>Tabel 3. 1 Rincian Pengumpulan Data dan Instrumen</u></a> .....	41
<a href="#"><u>Tabel 3. 2 Skor Penilaian Produk Media</u></a> .....	42
<a href="#"><u>Tabel 3. 3 Kriteria Instrumen dan Sumber Data Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan</u></a> .....	43
<a href="#"><u>Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media</u></a> .....	44
<a href="#"><u>Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi</u></a> .....	44
<a href="#"><u>Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru Kelas</u></a> .....	45
<a href="#"><u>Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Siswa</u></a> .....	46
<a href="#"><u>Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Siswa</u></a> .....	47
<a href="#"><u>Tabel 3. 9 Keterangan Jawaban</u></a> .....	47
<a href="#"><u>Tabel 3. 10 Kriteria Validitas</u></a> .....	48
<a href="#"><u>Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan</u></a> .....	49
<a href="#"><u>Tabel 3. 12 Kriteria Keefektifan</u></a> .....	50
<a href="#"><u>Tabel 4. 1 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Media</u></a> .....	55
<a href="#"><u>Tabel 4. 2 Tabel Hasil Uji Ahli Media</u></a> .....	56
<a href="#"><u>Tabel 4. 3 Rubrik Penilaian Validasi Ahli Materi</u></a> .....	57
<a href="#"><u>Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Materi</u></a> .....	57
<a href="#"><u>Tabel 4. 5 Data Uji Ahli Praktisi</u></a> .....	59
<a href="#"><u>Tabel 4. 6 Rubrik Penilaian Praktisi Guru</u></a> .....	59
<a href="#"><u>Tabel 4. 7 Hasil Uji Praktisi Guru</u></a> .....	59
<a href="#"><u>Tabel 4. 8 Rubrik Penilaian Praktisi Siswa</u></a> .....	61
<a href="#"><u>Tabel 4. 9 Hasil Uji Ahli Praktisi Siswa</u></a> .....	61
<a href="#"><u>Tabel 4. 10 Tabel Hasil Nilai Siswa</u></a> .....	65

**DAFTAR GAMBAR**

<a href="#">Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir</a> .....	33	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE</a> .....	35	
<a href="#">Gambar 4. 1 Model Awal Media</a> .....	55	
<a href="#">Gambar 4. 2 Model Akhir Media</a> .....	71	

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan .....	84
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul .....	86
Lampiran 3 Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas IV .....	88
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa .....	90
Lampiran 5 Angket Validasi Media .....	91
Lampiran 6 Angket Validasi Materi .....	94
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Guru .....	97
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Siswa.....	100
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	103
Lampiran 11 Surat Keterangan Pemanfaatan Media .....	104
Lampiran 12 Modul Ajar .....	105
Lampiran 13 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa.....	120
Lampiran 14 Dokumentasi .....	122
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	124
Lampiran 16 Hasil Uji Plagiasi .....	125
Lampiran 17 Berita Acara Ujian Skripsi.....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan terutama dalam masyarakat kita dalam pendidikan kita dapat mengembangkan skill dan potensi yang dapat kita gunakan untuk bertahan hidup dalam masyarakat di masa yang akan mendatang. Sesuai dengan peraturan dari pemerintah yang diatur dalam Undang-undang Pasal 7 ayat 2 RUU menjelaskan bahwa warga negara Indonesia wajib mengenyam pendidikan dasar selama 10 tahun dan pendidikan menengah tiga tahun (Sidiknas 2022). Rinciannya, wajib belajar pada jenjang pendidikan dasar bagi warga negara yang berusia enam tahun sampai dengan 15 tahun. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak (Setyorini and Asiah 2022). Semua orang bisa mendapatkan pendidikan dengan cara pergi ke sekolah mempelajari berbagai hal yang baru dari internet maupun dari orang yang baru ditemui. Akan tetapi pada tahun 2019 telah terjadi suatu pandemi *covid-19* yang membuat pendidikan dan kegiatan sosial terhenti di seluruh dunia..

Pendidikan di negara Indonesia terus berkembang dari zaman ke zaman yang lebih modern. Dengan pengembangan zaman yang lebih modern maka pendidikan seharusnya menjadi lebih modern dan lebih berkesan kepada siswa agar mereka lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Namun karena keterbatasan media yang digunakan oleh sekolah-sekolah

sehingga siswa dan guru terpacu oleh materi yang didapat dari buku tema maupun dari buku pembelajaran lainnya. Media pembelajaran adalah salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa (Nurwidayanti and Mukminan 2018). Media pembelajaran perlu untuk diwujudkan agar memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran tanpa media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak terkesan di dalam pemikiran siswa dan dengan mudah dilupakan dalam jangka waktu tertentu.

Munculnya pandemi covid-19 di dunia pada tahun 2019 yang mengakibatkan berhentinya kegiatan belajar mengajar di sekolah dan digantikan oleh kegiatan belajar secara mandiri di rumah masing-masing siswa. Apabila guru dan siswa tidak cepat beradaptasi dengan perubahan tersebut, bisa dipastikan siswa akan mengalami ketertinggalan, materi pembelajaran tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa, dan hasil belajar siswa akan menurun drastis (Meilina, Mariana, and Rahmawati 2023). Dengan segala keterbatasan guru tetap berusaha menyampaikan materi melalui cara apapun seperti dengan melalui aplikasi zoom meeting. Tentu saja ini merupakan tantangan yang sangat besar bagi dunia pendidikan karena tidak bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan normalnya. Selama 2 tahun berlalu masa pandemi. Akhirnya kegiatan belajar mengajar bisa kembali berjalan dengan normal. Permasalahan yang dihadapi pasca pandemi *Covid-19* yang harus dihadapi oleh pendidikan adalah memperbaiki dan menata ulang sistem pembelajaran yang sebelumnya bersifat online daring melalui *Zoom meeting* menjadi *offline* luring

kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di temukan bahwa salah satu masalah yang dihadapi adalah siswa yang harus beradaptasi kembali dengan lingkungan belajar secara tatap muka di sekolah. Adaptasi sosial merupakan proses perubahan yang dilakukan seseorang agar dapat berinteraksi lebih baik dalam suatu lingkungan (Simanjuntak and Fitriana 2020). Siswa yang sudah terlanjur nyaman dengan pembelajaran secara daring atau online mengalami kesulitan beradaptasi kembali karena dengan daring atau online mereka memiliki waktu luang lebih banyak di rumah daripada di sekolah sehingga siswa memanfaatkan waktu luang tersebut untuk bermain *game*. Hal ini dibuktikan oleh wawancara kepada siswa kelas 4 SDN Tiron 4 sebanyak 33 siswa, dalam wawancara tersebut sebanyak 25 lebih suka menghabiskan waktu bermain *game* di *handphone* nya dari pada bermain dengan teman sebayanya sementara 8 siswa menjawab bahwa mereka betah berada di sekolah dan belajar bersama teman sebayanya. Selain itu meskipun kegiatan belajar mengajar telah kembali beroperasi secara normal (tatap muka) masih banyak siswa yang kehilangan motivasi belajar secara tatap muka. Hal ini di buktikan dari 33 siswa kelas 4 SDN Tiron 4 hanya 10 siswa yang mengerjakan tugas. Faktor terlalu lama tidak mengikuti kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dan lebih nyaman belajar di rumah dengan banyak waktu luang untuk bermain *game*. Salah satu bukti dari dampak ini adalah peneliti melakukan pretest pada siswa kelas 4 semester baru sejumlah 27 siswa mendapat nilai rata rata yang rendah yaitu 36.

Masalah lain yang peneliti temukan ketika melakukan observasi adalah kegiatan belajar mengajar pasca pandemi covid-19 yaitu guru kesulitan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk fokus. Siswa lebih banyak mengobrol sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru memerlukan 10 sampai 15 menit untuk mempersiapkan konsentrasi siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Selain itu permasalahan yang didapatkan peneliti ketika melakukan observasi adalah kegiatan belajar mengajar terasa membosankan untuk siswa karena kelas terasa tidak hidup. Salah satu masalah yang di temukan peneliti adalah ruang kelas terasa tidak hidup karena tidak ada nya penggunaan media dalam penyampaian materi oleh guru. ini disebabkan karena guru hanya melakukan metode pembelajaran menjelaskan suatu materi tanpa menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media membuat kelas menjadi lebih membosankan dan materi yang dijelaskan oleh guru pada kegiatan belajar mengajar tidak terekam dalam otak siswa sehingga ketika siswa kembali di tes di lain waktu tentang materi yang disampaikan guru maka siswa akan kesulitan menjawab. Semangat belajar anak menurun ketika mengikuti pembelajaran luring. Semangat belajar anak yang menurun ini disebabkan karena anak- anak sudah terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh yang terkesan bebas dan waktu pembelajarannya juga lebih fleksibel (Rejeki 2022).

Permasalahan terkait pembelajaran pasca pandemi dapat dilihat di SDN Tiron 4 dapat ditemukan ketika peneliti melakukan wawancara kepada

beberapa siswa dengan pertanyaan pembelajaran yang baru saja dilakukan dengan guru mereka namun materi yang telah disampaikan tidak begitu melekat pada pikiran mereka namun ketika peneliti mempertanyakan tentang *game* apa yang biasa mereka mainkan mereka akan dengan mudah menjawab dan mengingat semua hal yang mereka lakukan di dalam *game* tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game* adalah kegiatan yang paling disukai oleh siswa dan dapat menjadi siswa. Pada masa pandemi siswa bermain *game* lebih dari 2 jam. Siswa mengatakan ingin segera pulang ketika jam pulang sekolah untuk mengambil *handphone* dan bermain *game* bersama teman-temannya sepulang sekolah di salah satu rumah temannya tanpa makan siang maupun berganti baju terlebih dahulu. Selain hal tersebut berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa siswa tentang *game* apa yang mereka mainkan peneliti mendapatkan beberapa hasil *game* yang cukup populer di kalangan siswa salah satunya adalah *game Minecraft*. *Game Minecraft* adalah *game* 3 dimensi yang di buat oleh *Markus Alexej Persson* atau dikenal dengan nama *Notch* atau *xNotch* adalah pendiri dan pembuat *game Minecraft*. Permainan digital ‘dunia-terbuka’ merupakan permainan digital di mana penjelajahan dunia maya dilakukan oleh pemain tanpa adanya pengakhiran yang jelas atau sasaran yang perlu dicapai (Donellan 2019). *Game Minecraft* memiliki konsep permainan tiga dimensi di mana player dapat membangun bangunan, menjelajah tempat baru, bercocok tanam atau berkebun, jual beli, dan melawan *entity* dan *player* lain yang ada di *game*. Kebebasan berekspresi dalam permainan ini cukup menarik untuk siswa.

Namun sayangnya dalam permainan ini tidak ada tujuan yang pasti sehingga tidak ada pembelajaran yang bisa di ambil dari *game* tersebut meskipun di mainkan dalam kurun waktu yang lama.

Peneliti bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang berdasarkan *game* yang sering dimainkan oleh siswa agar media tersebut menjadi lebih familiar dan menarik untuk siswa gunakan. Dasar dari penelitian ini bahwa kita telah memiliki banyak memori tentang hal disekitar kita, sehingga teknik belajar ini berusaha memasukkan informasi baru dengan mengaitkannya kepada hal yang telah familiar. Konsep media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan teknik tiga dimensi *papercraft*. *Papercraft* merupakan suatu pola di atas kertas yang apabila digunting dan dilipat sesuai dengan arahan akan membentuk suatu bangunan 3 dimensi seperti balok persegi panjang, kerucut, tabung, dan sebagainya. Namun apabila hanya seputar bangun ruang maka siswa akan menjadi bosan sehingga peneliti berinovasi memberikan corak warna dan pola yang menarik pada pola kertas *papercraft* seperti di dalam *game*.

Pola-pola yang akan dimasukkan ke dalam *papercraft* antara lain seperti pola tempat berkebun, alat-alat masak, kendaraan, dan figur manusia yang akan digunakan oleh siswa. Materi yang akan disampaikan oleh *papercraft* ini adalah kegiatan ekonomi contohnya kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi. Setiap kegiatan akan dibuat sebanyak 2-3 lembar kertas *papercraft*. Kemudian siswa dalam satu kelas akan dibagi menjadi 3 kelompok dan memilih salah satu kegiatan ekonomi. Selanjutnya setiap kelompok akan

diberi lembar kertas *papercraft* yang sudah diberi gambar pola dan petunjuk penggunaan. Siswa akan diminta menggunting kertas tersebut sesuai pola dan melipatnya sesuai dengan arahan yang telah ditunjukkan. Sedikit demi sedikit kertas-kertas tersebut akan membentuk suatu figur 3 dimensi contohnya pada kegiatan distribusi pola *papercraft* memiliki bentuk pola kendaraan karena dalam kegiatan distribusi produk yang telah dihasilkan akan diantarkan oleh pihak distribusi kepada pihak konsumen. Dan pada akhir pembelajaran siswa diminta maju berkelompok menjelaskan kegiatan ekonomi kelompoknya dan ditutup dengan kegiatan tanya jawab.

Kelebihan dari media ini adalah media ini bisa dibagikan secara online sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut di luar lingkungan sekolah. Bentuk media awal yang sebelumnya adalah *soft file* bisa dimodifikasi oleh guru menyesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan. Kelebihan lainnya adalah media ini harus dilakukan dengan kerja kelompok sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama antara para siswa. Media pembelajaran *papercraft* ini hanya bisa dibuat dengan menggunakan ketelitian ketelatenan dan kereaktifan siswa sehingga media pembelajaran ini dapat sebagai penunjang kreativitas. Kelebihan lain dari media *papercraft* ini adalah bisa menghemat biaya dan waktu, lebih praktis dan flexibel, pendekatan yang lebih sesuai, pengalaman belajar yang menyenangkan, lebih personal, mudah didokumentasikan. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kammis 2022).

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian dari Anggrayni pada tahun 2024 berjudul “Pengembangan Media *Papercraft* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas 2 SDN 11 Sitiung”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *papercraft* untuk hasil belajar dalam keterampilan menulis siswa kelas 2 SD dengan model ADDIE (Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Media ini dinilai sangat valid (78,93%), sangat praktis oleh guru (93,75%), dan cukup praktis oleh siswa (62,42%). Efektivitasnya mencapai 78,94% dengan siswa yang lulus tes. Media ini terbukti valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran (PCGM) *Papercraft Game Minecraft* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas 4 Di SDN Tiron 4 ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar materi kegiatan ekonomi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya yang membutuhkan penyelesaiannya. Beberapa masalah tersebut yaitu:

1. Menurunnya semangat belajar siswa setelah pandemi *covid 19* yang mengharuskan mereka melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring selama 2 tahun lamanya dan berakibat pada penurunan hasil belajar.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga kondisi kelas terlihat monoton dan membosankan sehingga siswa merasa kurang memperhatikan materi yang disampaikan sehingga lebih cepat lupa dan mempengaruhi hasil belajar yang menurun
3. Efek pandemi covid 19 yang membuat siswa melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah menjadi lebih bebas sehingga kebanyakan siswa-siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di *handphone* bermain sosial dan bermain *game* tanpa adanya tujuan pembelajaran dalam kegiatan tersebut kecuali membuang-buang waktu.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dibuat pembatasan masalah untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *papercraft game minecraft*. Media ini dikembangkan hanya menyangkut pada materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas 4 di SDN Tiron 4.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4?
2. Bagaimana kepraktisan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4?
3. Bagaimana keefektifan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4?

### **E. Tujuan Penelitian**

Terdapat tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4 yang di kembangkan
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4 yang di kembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk media *papercraft game Minecraft* pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 di SDN Tiron 4 yang di kembangkan.

### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi siswa

Membantu siswa dalam memperdalam materi kegiatan ekonomi

dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, serta ketertarikan siswa dalam menemukan pembelajaran dalam suatu *game*.

2. Bagi guru

Dapat menjadi bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif serta dapat memotivasi guru untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi sekolah

Keterlibatan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif menjadi salah satu cara untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan, pemahaman, dan hasil belajar siswa sehingga keikutsertaan dalam meningkatkan kualitas sekolah.

4. Bagi peneliti

Sebagai acuan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif saat melaksanakan proses pembelajaran.

## **G. Definisi Operasional**

Media pelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat berupa buku, video, aplikasi, situs web, atau perangkat lainnya yang membantu dalam proses belajar. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit untuk dipahami atau

menjadi panduan dalam proses belajar.

*Papercraft* adalah istilah yang merujuk pada kerajinan yang melibatkan pemotongan, lipatan, dan perakitan kertas. Ini dapat berupa model, patung, atau benda-benda yang lebih rumit lainnya. *Papercraft* dapat membuat objek-objek yang lucu dan unik dengan sentuhan seni yang unik karena dapat menggunakan various efek dan warna untuk memberikan kesan yang lebih menarik.

Media pembelajaran *papercraft* adalah strategi belajar yang menggunakan kertas untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu dalam membuat dan melengkapi model-model 3D dengan sentuhan seni yang unik dan indah. Media ini dapat membantu dalam memahami konsep yang sulit dan untuk meningkatkan kreativitas dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., A. R. Putri, and A. Sucipto. 2020. "Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English." *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi* 9(3): 493–509.
- Angrayni, M., & Nurni, M. (2024). Pengembangan Media *Papercraft* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas 2 SDN 11 Sitiung. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 381-385.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donellan, J. 2019. "Best Open World You Should Play."
- Farista, Rizal, and M. Ilam Ali. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 53(9): 1689–99.
- Fatria, Fita, and Listari. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam." *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra* 2(1): 138–44.
- Febriani, Meli. 2021. "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7(1): 61.
- Gunawan, Pramudya, and Sujarwo. 2022. "Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Journal of History Education and Historiography* 6(1): 2022.
- Hidayat, Fitria et al. 2021. "MODEL ADDIE ( ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION ) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE ( ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION ) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING." : 28–37.
- Jasmine, C V, and S P Marsudi. 2018. "Pengembangan Papercraft Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alam Semesta Pada Anak Kelompok B Tk Kartika Iv-89 Bangkalan." *Jurnal Seni Rupa*.
- Kammis, Hadi. 2022. "Manfaat Media Pembelajaran Menurut Para Ahli." *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Kurniawan, Trubus. 2022. "Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk

- Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP.” *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 8(1): 97–108.
- Maharani, Yuliana Ayu, Supriadi Joko, and Cicilia Novi Primiani. 2018. “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun.” *Prosiding Seminar Nasional Hayati VI* (September): 447–52.
- Maryati, Reny. 2017. “Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo.” *Pendidikan Indonesia & Sastra*: 1–6.
- 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.
- Noe, R.A. 2020. *Employee Training & Development (8th Ed.)*. Me Graw Hill Education.
- Nurjannah, Dwi. 2018. “Jurnal Audi.” *jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PUD* 3359(1): 63–72.
- 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.
- Praditya, Agus Dellon Putu, I Komang Sudarma, Ketut Pudjawan, and Jurusan Teknologi Pendidikan. 2019. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas Vii SmpIb-B Negeri 1 Buleleng.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1): 66–76.
- Rahman, Miftahul, and Nurfadilah Mahmud. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene.” *Saintifik* 4(1): 83–92.
- Rahmawati, Aprilian Dwi, Rizka Amalia Putri, and Joko Setiyono. 2023. “Penerapan Tes Formatif Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Yang Efektif.” *Prosiding Seminar Nasional Daring*: 657–63.
- Rejeki, Nurmala. 2022. “Analisis Learning Loss Dan Strategi Recovery Pasca Pembelajaran Jarak Jauh.” *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(3): 407–22.

- Rismayani, Luh Dessy, I Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari. 2020. "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4(1): 8–15.
- Sari, Rona Taula, and Ira Rahmayuni Jusar. 2018. "Analysis of Science Learning Process by Using Learning Module of Character Education Oriented through Quantum Learning Approach." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* 4(1): 14.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. 2020. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2(1): 7–17.
- Setyorini, Ani, and Siti Asiah. 2022. "Konsep Pendidikan Karakter Menurut Ki Hajar Dewantara." *Turats* 14(2): 71–99.
- Sidiknas. 2022. "Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)." *Rancangan Undang Undang*: 20.
- Simanjuntak, Diana, and Rina Fitriana. 2020. "Culture Shock, Adaptation, and Self-Concept of Tourism Human Resources in Welcoming the New Normal Era." *Society* 8(2): 403–18.
- Soedijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana., and Ibrahim. 2017. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan, Cet Ke-VI*. Bandung: Sinar Baru.
- Tululi, Imran. 2021. "6 Macam-Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya Tingkatkan Belajar Siswa."