

Pengembangan Media Permainan *Jumani* Edukasi (Jumasi) Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII

Ade Alfianti,[✉] Hamiyati¹, Muh. Faesal¹

¹ Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.071.10>

Article History

Submitted : 2024

Accepted : 2024

Published : 2024

Keywords

Media Pembelajaran;
Pengembangan;
Permainan Jumasi;
Prakarya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan *Jumani* Edukasi (*Jumasi*) pada mata pelajaran prakarya materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi untuk kelas VIII di Sekolah menengah pertama Negeri 2 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Responden dalam penelitian ini terdiri dari satu ahli materi, satu ahli media, tiga peserta didik uji perorangan dan delapan peserta didik uji kelompok kecil. Tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi memperoleh rata-rata 95,3% untuk ahli materi dan 84,4% untuk ahli media dengan kategori sangat baik. Sedangkan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil uji coba pengguna memperoleh rata-rata 100% untuk uji coba perorangan dan 95,8% untuk uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *jumani* edukasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Prakarya.

Abstract

The research is aimed at developing the learning media of Jumani Education (Jumasi) on the Craft subjects of processing food material cereals, nuts, and onions into half-native food products for the eighth grade in the first secondary school of the state of 2 Jakarta. The research method used was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. Respondents in this study consisted of one material expert, one media expert, three individual test students, and eight small group test students. Media validity based on the validity rate obtained from validation results averaged 95.3% for material experts and 84.4% for media experts with very good categories. While the media validity level based on user test results achieved an average of 100% for individual trials and 95.8% for small group trials with excellent category. Based on these results, it can be concluded that educational jumani games are highly worthy to be used as Craft learning media.

[✉] Corresponding author :

Alamat : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri
Jakarta, Indonesia.
E-mail : D.alfianti145@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia telah diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Dengan sistemnya, Pendidikan menciptakan manusia yang berkualitas.

Dalam pembelajaran seorang siswa yang memiliki minat dalam belajar maka akan berpengaruh dalam kualitas pencapaian hasil belajarnya. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan dan harus sejalan dengan tujuan belajar siswa. Mencapai perkembangan optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan tujuan belajar siswa (Savira et al., 2023). Dengan begitu, untuk mencapai tujuan pembelajaran ketiga aspek tersebut, siswa yang berperan sebagai subjek yang belajar, sedangkan guru berperan sebagai subjek yang melakukan pembelajaran atau mengajar.

Penggunaan media juga menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan materi menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat akan membantu pengirim pesan agar materi atau pesan disampaikan dengan jelas kepada penerima pesan. Selaras dengan Firmadani (2020) bahwa media merupakan salah satu alat alternatif dalam menyampaikan sebuah materi yang digunakan oleh seorang guru. Dalam pembelajaran, media dapat digunakan sebagai alat atau perantara komunikasi antara pemberi informasi dengan penerima informasi.

Menurut Yulianti & Ekohariadi (2020) permainan edukasi bisa digunakan sebagai media atau alat pembelajaran. Dalam pembelajaran permainan berperan membantu peserta didik melatih sikap sportif, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan problem solving karena di dalam permainan terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat (Sriwahyuni & Mardono, 2016). Di dalam permainan ada kegiatan/aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menyenangkan.

Menurut Yuliatun & Istiyono (2017) permainan *jumanji* cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena teknik permainannya yang mudah, terdapat tantangan, menuntut kompetisi antar pemain, serta permainan *jumanji* termasuk permainan sosial karena terdapat interaksi antar dua orang atau lebih sehingga diharapkan peserta didik akan menyukai permainan ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru prakarya kelas 8 di SMPN 2 Jakarta diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran prakarya teknik mengajar yang digunakan guru menggunakan metode ceramah. Dalam pemanfaatan media, guru telah menggunakan media berupa power point dan menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar. Selain itu, pada materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi banyak teori yang harus dikuasai oleh peserta didik dan kurangnya kemampuan fokus peserta didik saat belajar karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Namun, penggunaan smartphone di dalam kelas masih diperbolehkan dengan alasan hanya digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran dan dalam pengawasan guru.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap peserta didik kelas 8H. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa sebagian besar dari mereka kurang menyukai pembelajaran prakarya karena membosankan, kurangnya fokus saat pembelajaran, dan kurangnya pemahaman materi yang diajarkan jika hanya melalui metode ceramah karena cenderung monoton. Ketika peneliti bertanya mengenai penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, guru dan sebagian peserta didik menyetujui hal tersebut bisa memberikan semangat dan tidak membuat jenuh dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran tambahan berupa alat permainan yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman teori, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan *Jumanji*. Telah banyak permainan *Jumanji* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zuhriyah & Listyaningsih (2019) menunjukkan tingkat kelayakan media dari hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 84,9% dengan kategori sangat layak. Tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat kepraktisan media yang diperoleh dari respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,7% dengan kategori sangat layak. Tingkat keefektifan media dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*, peserta didik yang memperoleh nilai minimal atau lebih dari KBM sebanyak 10 peserta didik dengan persentase lebih dari 75% atau 83,3% dengan kategori sudah memenuhi kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa *game jumanji* tiruan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Rohmah & Mulyani (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *jumantik* mendapat persentase kevalidan media sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, keefektifan media papan permainan *jumantik* memperoleh nilai persentase angket respon peserta didik sebesar 90% dan nilai persentase angket guru sebesar 94% dan 92%. Dapat disimpulkan permainan *Jumantik* pada Pembelajaran tema daerah tempat tinggal subtema 1 kelas IV UPT SDN 25 Gresik memperoleh nilai ketuntasan belajar yang baik dan efektif untuk dipergunakan dalam media pembelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis permainan *Jumanji* yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development*.

Dari penelitian terdahulu tersebut didapatkan hasil bahwa penggunaan permainan *Jumanji* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun permainan *Jumanji* yang dikembangkan oleh beberapa peneliti tersebut memiliki hasil layak untuk dipakai, peneliti masih menemukan beberapa kekurangan yaitu belum memasukkan unsur teknologi ke dalam permainan. Selain itu pengembangan permainan *Jumanji* sebagai media pembelajaran prakarya belum pernah dikembangkan. Hal-hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan permainan *Jumanji* Edukasi sebagai media pembelajaran prakarya pada materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Jakarta yang beralamat di Jl. Mardani Raya No.1, RT.1/RW.5, Johar Baru, Kec. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Jakarta. Adapun penelitian ini dilaksanakan mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan yang dimulai pada bulan Juni - Desember 2023. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D).

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *Jumanji* Edukasi pada mata pelajaran prakarya untuk membantu peserta didik kelas VIII dalam memahami materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi di SMPN 2 Jakarta menggunakan model ADDIE dengan pembatasan hanya sampai tiga tahap, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), dan (3) tahap pengembangan (*development*) (3). Tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) tidak dilakukan karena penelitian ini hanya bertujuan untuk menghasilkan produk serta diuji kelayakan sampai uji kelompok kecil.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi ke SMPN 2 Jakarta, mewawancarai guru prakarya kelas VIII serta peserta didik kelas VIII dan menggunakan beberapa instrumen, yaitu (1) lembar validasi dari validator ahli media dan ahli materi, (2) lembar instrumen uji coba perorangan, dan (3) lembar instrumen uji coba kelompok kecil.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Langkah pertama dalam melakukan analisis data yaitu dengan mengumpulkan data mentah dari kegiatan penilaian kuesioner uji ahli (*expert review*). Persentase data diperoleh berdasarkan pengukuran skala *likert* dengan rentang nilai 1-5 pada setiap pertanyaannya dengan rincian skala 1

sangat kurang baik, skala 2 kurang baik, skala 3 cukup baik, skala 4 baik, dan skala 5 sangat baik. Selanjutnya langkah kedua adalah melakukan analisis data berdasarkan instrumen uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Persentase data diperoleh berdasarkan pengukuran skala guttman dengan jawaban Ya bernilai 1 dan Tidak bernilai 0.

Dari perolehan data validasi dan uji coba pengguna dapat diambil kesimpulan tentang penilaian kualitas dari produk yang dihasilkan dari pengembangan ini. Data kuantitatif ditafsirkan menjadi data kualitatif sesuai kriteria pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Interpretasi Skor Kelayakan Media Pembelajaran

Interval	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-21%	Sangat Kurang

Sumber: Aeni et al. (2019)

Media pembelajaran dinyatakan valid dan layak apabila mendapatkan persentase sebesar 41%-100% berdasarkan skala likert maupun skala guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbentuk papan permainan bernama *Jumanji* Edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran prakarya kelas VIII materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi. Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan *Jumanji* Edukasi menggunakan metode ADDIE dengan pembatasan hanya sampai tahap *Development*. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan permainan *jumanji* edukasi, yaitu sebagai berikut:

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan observasi langsung ke SMPN 2 Jakarta. Hasil yang didapatkan peneliti dalam observasi, yaitu: Peneliti memilih kelas VIII untuk dijadikan sasaran penelitian karena kelas yang mendapatkan mata pelajaran prakarya di SMPN 2 Jakarta hanya dua, yaitu kelas VIII dan IX dan karakteristik peserta didik yang beragam. Peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Hendra selaku guru prakarya kelas VIII dan peserta didik kelas VIII H. Hasil yang didapatkan peneliti dari wawancara tersebut, yaitu materi yang diajarkan untuk kelas VIII hanya ada materi pengolahan. Guru menggunakan metode pembelajaran berupa tanya jawab dan ceramah. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa *powerpoint*, buku, dan *youtube*. Sebagian peserta didik menganggap pembelajaran prakarya membosankan khususnya pada materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi.

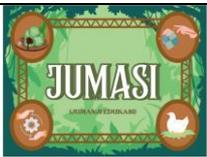
B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain bertujuan untuk merancang konsep atau gambaran dan komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan. Peneliti menyusun materi dan membuat soal-soal kuis materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi yang dimuat dalam media permainan *Jumanji*. Setelah mengumpulkan sumber materi, peneliti membuat storyboard untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan media permainan *Jumanji* Edukasi. Selanjutnya peneliti merancang desain gambar, simbol, ilustrasi, dan warna pada papan *Jumanji* Edukasi, buku panduan, dan kartu kuis, tantangan, dan materi menggunakan aplikasi *Corel vektor* dan *Canva*.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti merealisasikan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Semua kelengkapan permainan tersebut dimasukkan ke dalam papan *Jumanji* Edukasi

dengan ukuran 40x30 cm. Berikut adalah tampilan dan kelengkapan dari media permainan *Jumanji* Edukasi:

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		Tampilan depan papan <i>Jumanji</i> Edukasi
		Tampilan luar papan <i>Jumanji</i> Edukasi
	 <p>Sumber: Edukasi (2022)</p>	Kartu <i>Jumanji</i> Edukasi : <ul style="list-style-type: none"> • Material Card • Dare Card • Quiz Card
		Buku panduan bermain
		Pion dan dadu
		Rewards dengan empat warna

Selanjutnya produk yang telah berhasil dikembangkan akan dilakukan uji kelayakan produk. Kelayakan produk dilakukan dengan cara validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari satu orang ahli media dan satu orang ahli materi sebelum diujicobakan kepada pengguna. Berikut rekapitulasi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media:

No	Aspek	Rata-rata persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	95,3	Sangat Baik
2	Ahli Media	84,4	Sangat Baik
	Total	89,9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat hasil validasi materi mendapat persentase sebesar 95,3% dengan kategori sangat layak dan untuk hasil validasi ahli media mendapat persentase sebesar 84,4% dengan kategori sangat layak. Dari kedua hasil validasi tersebut, jika dirata-rata mendapat persentase sebesar 89,9% dengan kategori sangat layak. Jika dilihat dari skor kelayakan media, maka dapat dinyatakan permainan *Jumanji* Edukasi sudah memenuhi kriteria serta siap untuk diuji coba kelayakan kepada peserta didik.

Setelah melalui tahap validasi materi dan media, Tahapan berikutnya adalah uji coba pengguna yang terdiri dari uji coba perorangan (*One to One*) dan uji coba kelompok kecil (*Small-Group*). Tahapan ini dilakukan setelah peneliti melakukan perbaikan produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan uji coba perorangan kepada responden, yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 2 Jakarta. Berikut rekapitulasi hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil:

No	Aspek	Rata-rata persentase (%)	Kategori
1	Uji Perorangan	100	Sangat Baik
2	Uji Kelompok Kecil	95,8	Sangat Baik
	Total	97,9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat hasil uji coba perorangan mendapat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan untuk hasil uji coba kelompok kecil mendapat persentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat layak. Dari kedua hasil validasi tersebut, jika dirata-rata mendapat persentase sebesar 97,9% dengan kategori sangat layak. Jika dilihat dari skor kelayakan media, maka dapat dinyatakan permainan *Jumanji* Edukasi sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran prakarya kelas VIII.

PEMBAHASAN

Pengembangan permainan *Jumanji* Edukasi merupakan media cetak yang berbentuk papan box. Papan permainan *Jumanji* Edukasi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran, yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di SMPN 2 Jakarta khususnya pada materi pengolahan kelas VIII. Permainan *jumanji* cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena teknik permainannya yang mudah, terdapat tantangan, menuntut kompetisi antar pemain, serta permainan *jumanji* termasuk permainan sosial karena terdapat interaksi antar dua orang atau lebih sehingga diharapkan peserta didik akan menyukai permainan ini (Yuliatun & Istiyono, 2017).

Adapun manfaat yang didapatkan peserta didik melalui permainan *jumanji* edukasi, yaitu peserta didik menjadi lebih tertarik dan minat dalam belajar, tampilan dan penyajian media yang menarik dapat memotivasi belajar siswa. Pembelajaran di dalam kelas juga menjadi lebih aktif dan mandiri dibandingkan dengan hanya pemberian materi dengan metode ceramah. Peneliti berharap dengan adanya media permainan *Jumanji* edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, selain itu siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Melalui media

pembelajaran permainan papan dapat memberikan motivasi dan mengajak peserta didik untuk masuk atau terlibat dalam proses pembelajaran (Khalidah et al., 2022). Selain itu penggunaan permainan dapat mendukung konstruksi pengetahuan karena pada dasarnya berbeda dari pengalaman belajar yang terkait dengan alat atau media ajar tradisional (Cardinot & Fairfield, 2019).

Penelitian pengembangan media permainan *Jumanji* Edukasi menggunakan model ADDIE dengan pembatasan hanya sampai pada tahap *Development*. Sebab penelitian ini berfokus pada pengembangan dan menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan sehingga tidak dilaksanakannya tahap *Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian berdasarkan penilaian oleh para ahli validasi mencapai kategori sangat baik/layak. Penilaian ahli materi memperoleh persentase rata-rata 95,3%. Penilaian ahli media memperoleh persentase rata-rata 84,4%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Jumanji* Edukasi sudah memenuhi kriteria dan siap untuk diuji coba kelayakannya. Dapat disimpulkan bahwa materi yang ada pada media permainan *Jumanji* Edukasi sudah sesuai dan memenuhi kriteria serta siap untuk diuji coba kelayakan kepada peserta didik.

Media permainan *Jumanji* Edukasi mendapat respon positif saat diuji coba kelayakan kepada peserta didik. Peneliti melakukan uji coba yang terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama dilakukannya uji coba perorangan dan sesi kedua dilakukannya uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan, peneliti melibatkan 3 peserta didik dengan memperoleh persentase rata-rata 100% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti melibatkan 8 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelompok dengan memperoleh persentase rata-rata 95,8%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Jumanji* Edukasi sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran prakarya kelas VIII materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi.

Saat melakukan pengembangan permainan *Jumasi* Edukasi ada beberapa keterbatasan yang dihadapi, yaitu proses pembuatannya yang memakan waktu cukup lama karena ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti pemilihan dan penggunaan desain gambar, pembuatan soal, serta materi pada media yang harus sesuai. Biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan media permainan *Jumanji* Edukasi juga cukup besar dikarenakan jenis bahan yang digunakan dan ada beberapa penggunaan bahan dan desain yang direvisi.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk papan permainan *Jumanji* Edukasi yang menggabungkan media cetak dengan media audio visual. Papan permainan *Jumanji* Edukasi dikembangkan sebagai media pembelajaran prakarya khususnya di kelas VIII pada materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase rata-rata 95,3% dengan kategori sangat baik. Pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata 84,4% dengan kategori sangat baik. Media permainan *Jumanji* Edukasi juga diujicobakan kepada peserta didik yang dilakukan dengan dua tahapan, yaitu tahap pertama uji perorangan dan tahap kedua uji kelompok kecil. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat baik. Pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata 95,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan disimpulkan bahwa media permainan *Jumanji* Edukasi layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran prakarya materi pengolahan bahan pangan sereal, kacang-kacangan, dan umbi menjadi produk pangan setengah jadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan bimbingan, kritik, saran, serta motivasi yang sangat mendukung dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal skripsi ini dengan baik. Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Allah swt, Kedua Orang

tua yang telah memberikan bantuan dana, Dosen Pembimbing, para Rekan-rekan peneliti, serta diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Edukasi, P. (2022). *Rangkuman Materi Prakarya Kelas 8 Bab 5 Produk Pangan Setengah Jadi*. [www.youtube.com. http://tinyurl.com/y7dm6k5t](http://tinyurl.com/y7dm6k5t)
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Khalidah, H., Mulyadi, & Ariani, D. (2022). Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas di Lembaga DIAR. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.09>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6). Savira, R., Widayati, S., & Marliyah, L. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kewirausahaan Era Digital Di SMA Negeri 1 Ulujami Pemalang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 4(1), 35–41.
- Rohmah, Nur Saidatur, & Mulyani. (2022). *Pengembangan Media Jumanjantik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik*. 10(8), 1–12.
- Savira, R., Widayati, S., & Marliyah, L. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kewirausahaan Era Digital Di SMA Negeri 1 Ulujami Pemalang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 4(1), 35–41.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(2), 116–127.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yuliatun, T., & Istiyono, E. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji Untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(7), 613–621.
- Zuhriyah, R., & Listyaningsih. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut Uud Nri Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Falah Bangilan Tuban. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 481–495.