

Pengembangan Media Permainan *Minecraft* untuk Menumbuhkan Karakter Kerja Sama Siswa Kelas III UPT. SD Negeri 066052 Medan

Qorina Syahbila Putri Ritonga^{1*}, Ira Suryani²

¹⁻²Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia.

Email: qorina303222059@uinsu.ac.id¹, irasuryani@uinsu.ac.id²

*Penulis Korespondensi: qorina303222059@uinsu.ac.id

Abstract. *This study aims to develop Minecraft game-based media to foster the character of cooperation among third-grade students at UPT SD Negeri 066052 Medan. The study employs the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which comprises the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. Quantitative data were collected through needs assessment questionnaires, expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires, while qualitative data were obtained through interviews, observations, documentation, and suggestions from validators. The results indicate that the Minecraft game-based media achieved a high level of validity, with media expert validation scoring 88% and subject matter expert validation scoring 89%. Furthermore, practicality test results based on teacher and student responses showed a score of 90% for both groups, placing the media in the "highly practical" category. The development of this media provides an engaging and interactive learning alternative that integrates digital game elements with character education. Through collaborative activities in Minecraft, students can participate actively in learning while developing cooperation, communication, responsibility, and social interaction skills. Therefore, Minecraft game-based media can be considered a valid and practical learning medium for supporting cooperation character development among elementary school students.*

Keywords: *Cooperation Character; Elementary School Students; Learning Media; Minecraft Game; Research and Development.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis permainan Minecraft guna menumbuhkan karakter kerja sama pada siswa kelas III di UPT SD Negeri 066052 Medan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang mencakup tahapan Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan saran dari validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan Minecraft memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan skor validasi ahli media sebesar 88% dan validasi ahli materi sebesar 89%. Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respons guru dan siswa menunjukkan skor 90% untuk kedua kelompok, yang menempatkan media tersebut dalam kategori "sangat praktis". Pengembangan media ini menyediakan alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memadukan unsur permainan digital dan pendidikan karakter. Melalui kegiatan kolaboratif dalam Minecraft, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sembari mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, media berbasis permainan Minecraft dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis untuk mendukung pengembangan karakter kerja sama pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Karakter Kerja Sama; Media Pembelajaran; Penelitian dan Pengembangan; Permainan Minecraft; Siswa Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dalam aspek intelektual, emosional, sosial, maupun keterampilan agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada jenjang sekolah dasar pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial peserta didik. Salah satu

kemampuan sosial yang penting dikembangkan sejak sekolah dasar adalah kemampuan bekerja sama (Indah Lestari & Nurul Handayani, 2023). Kemampuan bekerja sama membantu siswa membangun hubungan sosial yang positif, menyelesaikan tugas kelompok serta belajar memahami dan menghargai perbedaan dengan orang lain. Dalam kegiatan sekolah kerja sama dapat terlihat ketika siswa mampu berbagi tugas, memberikan bantuan kepada teman, mendengarkan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. (Syahriani & Santoso, 2024). Menurut (Rasyid et al., 2023) Layanan bimbingan dan konseling adalah layanan yang membantu peserta didik berkembang dan menjadi semandiri mungkin. Siswa sekolah dasar berada pada rentang usia 6–12 tahun yang merupakan fase penting perkembangan sosial dan emosional. Pada fase ini, anak mulai belajar membangun relasi sosial, mengelola emosi, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi perkembangan sosial siswa secara optimal (Miftahul Fazri, 2023). Media permainan menjadi salah satu alternatif strategis untuk merespon tantangan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan emosi serta keterlibatan sosial siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, sekaligus menjadi wahana untuk membangun sikap positif. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan pendidikan tertentu. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta menanamkan sikap positif pada siswa (Miftahul Fazri, 2023).

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Fazri (2023) juga menunjukkan bahwa *Minecraft* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis proyek yang mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas kolaboratif. Dengan demikian, karakteristik permainan tersebut relevan untuk digunakan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa, khususnya karakter kerja sama. Karakter kerja sama merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial siswa sekolah dasar. Kerja sama memungkinkan siswa belajar berbagi tugas, saling membantu, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tujuan kelompok. Pengembangan kemampuan tersebut perlu dilakukan melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan interaksi sosial. Penelitian Setyaningsih et al. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak, sedangkan Sachbana et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat

mendukung peningkatan kerja sama siswa. Hal ini memperkuat bahwa aktivitas berbasis permainan dan kelompok dapat menjadi sarana yang relevan dalam pengembangan karakter sosial peserta didik. Secara teoritis, penggunaan permainan *Minecraft* dalam menumbuhkan karakter kerja sama dapat dikaitkan dengan teori belajar sosial Bandura yang menjelaskan bahwa individu belajar melalui proses pengamatan, peniruan, dan interaksi dengan lingkungan sosial (Amsari et al., 2024). Dalam permainan kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati perilaku teman, meniru cara berkomunikasi dan bekerja sama, serta memperoleh pengalaman langsung dalam menyelesaikan tugas bersama. Proses tersebut dapat diperkuat melalui pemberian motivasi dan penguatan terhadap perilaku kerja sama yang positif. Oleh karena itu, aktivitas permainan *Minecraft* dapat dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai pengalaman belajar sosial yang memiliki tujuan pengembangan karakter. Guru atau guru BK berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, mengamati interaksi siswa, serta memberikan penguatan terhadap perilaku positif. Layanan bimbingan klasikal sendiri merupakan layanan yang diberikan kepada sejumlah siswa secara terstruktur untuk membantu perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan tugas perkembangan peserta didik (Andani & Astuti, 2019; Muyana & Widyastuti, 2021). Dengan demikian, integrasi permainan *Minecraft* kedalam layanan bimbingan klasikal dapat menjadi alternatif media yang inovatif untuk menciptakan layanan yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas suatu produk sebelum diimplementasikan lebih luas (Maizura et al., 2024). Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode riset yang digunakan untuk merancang, menghasilkan, memverifikasi serta menguji kelayakan produk yang telah dibuat (Waruwu, 2024). Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 066052 Medan yang beralamat di Jl. Cucak Rw. I, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesesuaian karakteristik siswa dengan fokus penelitian serta adanya permasalahan karakter kerja sama dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan lokasi mempertimbangkan ketersediaan fasilitas pendukung, akses penelitian, dan keterbukaan pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Kondisi tersebut menjadikan sekolah sebagai lokasi yang relevan untuk mengembangkan dan menguji media permainan *Minecraft* sebagai media yang diarahkan pada penguatan karakter kerja sama siswa. Subjek penelitian terdiri atas satu validator ahli media, satu validator ahli materi, satu guru wali kelas sebagai praktisi, serta 20

siswa kelas III UPT SD Negeri 066052 Medan sebagai peserta uji coba terbatas. Guru wali kelas dilibatkan sebagai praktisi karena sekolah belum memiliki guru Bimbingan dan Konseling. Siswa yang menjadi subjek penelitian berada pada rentang usia sekitar 8–9 tahun dan terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Pemilihan siswa kelas III disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka yang telah memungkinkan keterlibatan dalam aktivitas permainan, interaksi sosial, dan kerja kelompok. Dengan jumlah subjek tersebut, penelitian diarahkan pada uji coba terbatas untuk memperoleh informasi awal mengenai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Prosedur pengembangan mengikuti tahapan model 4D. Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang menjadi dasar pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan wawancara semi terstruktur dengan guru dan siswa, analisis karakteristik siswa, serta analisis konteks pembelajaran. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kemampuan kerja sama siswa, serta kebutuhan terhadap media yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap *design* merupakan proses penyusunan rancangan awal produk berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Peneliti merancang konsep permainan *Minecraft*, aturan permainan, alur kegiatan, mekanisme pelaksanaan, serta aktivitas kelompok yang diarahkan untuk menumbuhkan karakter kerja sama. Pada tahap ini juga dirumuskan indikator kerja sama yang meliputi kemampuan berinteraksi, berkolaborasi, berbagi peran, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif. Selain rancangan produk, peneliti menyusun instrumen berupa lembar validasi media, lembar validasi materi/instrumen, angket respons guru, angket respons siswa, dan instrumen observasi. Tahap *design* dalam model 4D pada prinsipnya menghasilkan rancangan awal yang kemudian menjadi dasar untuk proses pengembangan dan validasi produk. Tahap *develop* dilakukan untuk menghasilkan produk yang telah melalui proses validasi dan revisi. Media permainan *Minecraft* yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian mengenai kesesuaian isi, tampilan, bahasa, petunjuk permainan, serta kesesuaian media dengan tujuan layanan bimbingan klasikal. Hasil validasi kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar revisi produk. Tahap *disseminate* pada rancangan model 4D merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dinyatakan layak. Namun, penelitian ini membatasi penyebarluasan pada lingkungan sekolah tempat penelitian. Media yang telah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba diperkenalkan kepada guru sebagai alternatif media layanan yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan karakter kerja sama siswa. Pembatasan penyebarluasan disesuaikan dengan ruang lingkup penelitian sehingga produk belum diarahkan untuk diterapkan pada sekolah lain secara luas. Produk yang dikembangkan berupa media permainan *Minecraft* berbasis bimbingan klasikal

yang dirancang secara terstruktur untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa. Media tidak digunakan sebagai permainan bebas, tetapi dilengkapi tujuan layanan, skenario, aturan permainan, misi kelompok, serta indikator perilaku kerja sama. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas dua orang dan diberikan tugas untuk membangun atau menyelesaikan misi tertentu secara bersama-sama. Selama permainan berlangsung, guru atau wali kelas bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan mengamati interaksi siswa. Setelah kegiatan selesai, siswa diarahkan melakukan refleksi dan diskusi untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan penerapan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Produk juga dilengkapi buku panduan yang memuat tujuan, alat dan bahan, aturan, langkah pelaksanaan, dan evaluasi. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, tanggapan, dan masukan yang diperoleh dari validator, guru wali kelas, dan siswa. Data tersebut dianalisis dengan mengelompokkan masukan berdasarkan aspek penilaian dan digunakan sebagai dasar revisi produk.

Data kuantitatif berupa skor hasil penilaian validator, guru, dan siswa yang diperoleh melalui angket. Penggunaan angket dengan skala Likert sesuai untuk memperoleh data penilaian atau persepsi responden terhadap suatu produk pendidikan. Skala Likert merupakan salah satu instrumen yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur sikap, persepsi, dan penilaian responden terhadap suatu pernyataan (Kusmaryono et al., 2022). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru wali kelas III untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik sosial siswa, permasalahan kerja sama, dan kebutuhan terhadap media bimbingan yang inovatif. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai validitas dan kepraktisan media, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati perilaku kerja sama siswa selama pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, data siswa, catatan, dan dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai proses pengembangan dan penggunaan media. Angket yang digunakan meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi/instrumen, angket respons guru, dan angket respons siswa. Instrumen tersebut menggunakan skala Likert 1–5 untuk memberikan penilaian terhadap aspek-aspek produk yang dikembangkan. Skala lima pilihan merupakan salah satu bentuk skala Likert yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan dan sosial, meskipun interpretasi data perlu mempertimbangkan sifat data ordinal dari respons skala tersebut (Kusmaryono et al., 2022; Harpe, 2015). Uji coba produk dilakukan melalui validasi

ahli, uji praktisi, dan uji respons siswa. Validasi ahli bertujuan mengetahui kelayakan produk dari aspek media dan materi. Uji praktisi digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru sebagai pengguna dalam layanan bimbingan klasikal, sedangkan uji respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan menggunakan media permainan *Minecraft*. Tahapan tersebut memungkinkan produk dievaluasi dari sudut pandang ahli maupun pengguna sebelum digunakan secara lebih luas. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respons. Penilaian validitas dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, kemudian skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal untuk menentukan persentase kelayakan media. Penggunaan persentase dalam analisis validitas dan kepraktisan produk merupakan pendekatan yang banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pendidikan untuk memberikan gambaran tingkat pencapaian produk secara deskriptif. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase nilai validitas adalah sebagai berikut: $P = \frac{f}{n} \times 100$. Keterangan: (P) = persentase nilai validitas; (f) = jumlah skor yang diperoleh; (n) = jumlah skor maksimal; dan (100%) = bilangan konstan. Rumus tersebut digunakan untuk mengubah skor hasil penilaian validator menjadi nilai persentase sehingga tingkat kelayakan media dapat diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kriteria kevalidan dan kepraktisan media.

No	Rentang skor (%)	Keterangan
1	81 % -100 %	Sangat Valid/Praktis
2	61% - 80 %	Valid/Praktis
3	41 % - 60 %	Cukup Valid/Praktis
4	21 % - 40 %	Tidak Valid/Praktis
5.	0 %- 20 %	Sangat Tidak Valid/Praktis

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan *Minecraft* dilakukan melalui penelitian pengembangan sebelumnya dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate). Melalui tahapan tersebut, media permainan *Minecraft* dikembangkan menjadi media konkret dalam layanan bimbingan klasikal untuk menumbuhkan karakter kerja sama. Dengan pendekatan ini, media yang dihasilkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan membantu siswa dalam menumbuhkan karakter kerja sama yang lebih efektif. Pada tahap ini, melakukan hasil uji kebutuhan dengan analisis kebutuhan *Minecraft* dan analisis kebutuhan terhadap media untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa kelas III.

Hasil Wawancara dan Observasi

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Guru BK / Wali Kelas.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Apakah terdapat kegiatan siswa yang melibatkan kerja sama?	Ada, seperti kegiatan mengerjakan seni budaya (prakarya) contohnya membuat kerajinan tangan dari kertas origami dengan membentuk gambar pulau-pulau di Indonesia, tetapi belum terlaksana dengan baik.
2.	Bagaimana sikap siswa apabila ada kegiatan yang melibatkan kerja sama?	Sebagian besar siswa aktif dalam kegiatan yang melibatkan kerja sama namun sebagian siswa menunjukkan sikap pasif bahkan mengganggu teman lain
3.	Bagaimana sikap siswa apabila berbeda pendapat dengan teman lain?	Sebagian siswa sudah bisa menerima pendapat teman lain dan sebagian lainnya masih belum bisa menerima perbedaan pendapat dengan teman
4.	Apakah saat melakukan kegiatan yang melibatkan kerja sama, siswa mengikuti arahan yang diberikan guru?	Iya, tapi hanya sebagian siswa saja mendengarkan setiap arahan yang diberikan guru
5.	Apa hambatan yang terjadi saat melakukan kegiatan yang melibatkan kerja sama?	Ada beberapa anak yang menyebabkan keributan antar teman di karenakan anak tersebut mengganggu teman dan masih

Angket Analisis Hasil Kebutuhan Karakter Kerja Sama Siswa

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.

No	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban	%
1	Interaksi sosial	Mampu berkomunikasi dan bekerja bersama teman dalam kelompok	Sangat setuju	13
			Setuju	18
			Cukup	18
			Tidak setuju	22
			Sangat tidak setuju	27
2	Proses kognitif	Memahami pentingnya berbagi tugas dan menyelesaikan masalah bersama	Sangat setuju	9
			Setuju	9
			Cukup	22
			Tidak setuju	27
			Sangat tidak setuju	31
3	Observasi	Mengamati contoh perilaku kerja sama dari guru atau teman	Sangat setuju	13
			Setuju	13
			Cukup	22
			Tidak setuju	22
			Sangat tidak setuju	27
4	Peniruan (Modeling)	Meniru perilaku saling membantu dan menghargai teman saat bekerja kelompok	Sangat setuju	13
			Setuju	13
			Cukup	18
			Tidak setuju	27

			Sangat tidak setuju	27
5	Motivasi penguatan	dan Termotivasi untuk terus bekerja sama karena mendapat pengalaman dan hasil yang positif	Sangat setuju	13
			Setuju	18
			Cukup	13
			Tidak setuju	22
			Sangat tidak setuju	31

Angket Analisis Kebutuhan Media

Tabel 4. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Pada SD Kelas III.

No	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban	%
1	Kebutuhan media	Siswa membutuhkan media yang menarik, interaktif dan menyenangkan untuk membantu menumbuhkan karakter kerja sama	Sangat setuju	36
			Setuju	27
			Cukup	18
			Tidak setuju	9
			Sangat tidak setuju	9
2	Karakteristik peserta didik	Siswa lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain dan bekerja sama dengan teman	Sangat setuju	36
			Setuju	31
			Cukup	18
			Tidak setuju	9
			Sangat tidak setuju	4
3	Ketersediaan media	Media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling masih terbatas untuk melatih karakter kerja sama siswa	Sangat setuju	27
			Setuju	22
			Cukup	22
			Tidak setuju	13
			Sangat tidak setuju	13
4	Kebutuhan pengembangan media	Siswa membutuhkan media permainan <i>Minecraft</i> sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk menumbuhkan karakter kerja sama	Sangat setuju	31
			Setuju	27
			Cukup	18
			Tidak setuju	13
			Sangat tidak setuju	9

Tabel 5. Rancangan produk.

Rancangan awal produk	Produk setelah melakukan revisi
	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh masukan bahwa seluruh mainan atau komponen media sebaiknya ditempatkan dalam wadah atau kotak secara terpisah agar media terlihat lebih rapi, menarik, dan mudah digunakan. Menindak lanjuti saran tersebut, peneliti

melakukan revisi dengan menyediakan kotak penyimpanan yang memiliki sekat atau ruang tersendiri untuk setiap komponen permainan.

Tabel 6. Hasil validasi media.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
75	85	88%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media oleh ibu Manna Wassalwa M.Pd, media permainan *Minecraft* memperoleh skor sebesar 75 dari skor maksimum 85, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling guna menumbuhkan karakter kerja sama siswa.

Tabel 7. Hasil validasi materi.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
67	75	89%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi oleh bapak Ali Daud Hasibuan M.Pd, media permainan *Minecraft* memperoleh skor sebesar 67 dari skor maksimum 75, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 89% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran validator.

Tabel 8. Hasil penilaian uji kepraktisan berdasarkan respon guru.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
45	50	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian oleh praktisi, yaitu guru kelas, media permainan *Minecraft* memperoleh skor sebesar 45 dari skor maksimum 50, sehingga memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Minecraft* dinilai sangat baik untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai media yang dapat menumbuhkan karakter kerja sama siswa.

Tabel 9. Hasil penilaian uji kepraktisan berdasarkan respon siswa.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
45	50	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan 22 siswa, media permainan *Minecraft* memperoleh skor sebesar 495 dari skor maksimum 550, dengan persentase kelayakan sebesar 90% dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Minecraft* mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dan dinilai layak digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling untuk menumbuhkan

karakter kerja sama. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media permainan *Minecraft* dalam layanan bimbingan dan konseling dilatarbelakangi oleh kebutuhan nyata yang ditemukan di lapangan. Hasil wawancara dengan guru wali kelas III menunjukkan bahwa kegiatan kerja sama telah diterapkan, seperti pembuatan kerajinan origami secara berkelompok. Namun, kemampuan kerja sama siswa belum berkembang secara optimal. Masih terdapat siswa yang pasif, kurang menerima pendapat teman, bahkan mengganggu teman saat kegiatan berlangsung.

Selain itu, keterbatasan media di sekolah menyebabkan layanan bimbingan dan konseling belum mampu melatih karakter kerja sama secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Hasil wawancara diperkuat oleh analisis kebutuhan karakter kerja sama. Pada aspek interaksi sosial hanya 13% siswa menjawab Sangat Setuju dan 18% Setuju, sedangkan 22% Tidak Setuju dan 27% Sangat Tidak Setuju. Pada aspek proses kognitif hanya 9% Sangat Setuju dan 9% Setuju, sedangkan 27% Tidak Setuju dan 31% Sangat Tidak Setuju. Pada aspek observasi, 13% Sangat Setuju, 13% Setuju, 22% Cukup, 22% Tidak Setuju, dan 27% Sangat Tidak Setuju. Aspek modeling serta motivasi dan penguatan juga didominasi jawaban negatif. Data tersebut menunjukkan bahwa karakter kerja sama siswa masih rendah sehingga diperlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar melalui interaksi sosial secara langsung. Analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa menginginkan media layanan bimbingan dan konseling yang lebih menarik dan interaktif. Pada dimensi kebutuhan media, 36% siswa memilih Sangat Setuju dan 27% Setuju. Pada dimensi karakteristik peserta didik, 36% Sangat Setuju dan 31% Setuju bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain. Pada dimensi ketersediaan media, 27% Sangat Setuju dan 22% Setuju menyatakan media di sekolah masih terbatas. Sementara itu, pada dimensi pengembangan media, 31% Sangat Setuju dan 27% Setuju terhadap pengembangan media permainan *Minecraft*. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar kolaboratif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, media permainan *Minecraft* dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap Define dilakukan melalui wawancara dan angket kebutuhan, tahap Design berupa perancangan permainan dan buku panduan, tahap Develop melalui validasi ahli dan revisi, sedangkan tahap Disseminate dilakukan melalui uji kepraktisan kepada guru bimbingan dan konseling serta peserta didik. Model ini dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil

validasi ahli media menunjukkan persentase 88% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 89% dengan kategori Sangat Layak. Validator menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, interaktif, serta materi sesuai dengan indikator karakter kerja sama dan perkembangan siswa sekolah dasar. Setelah dinyatakan valid, media diuji kepraktisannya kepada guru bimbingan dan konseling serta peserta didik. Guru memberikan penilaian sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan peserta didik juga memberikan penilaian 90% dengan kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Minecraft* telah memenuhi tiga indikator utama penelitian pengembangan, yaitu sesuai dengan kebutuhan pengguna, valid, dan praktis. Hasil validasi ahli media sebesar 88%, validasi ahli materi sebesar 89%, serta uji kepraktisan guru dan peserta didik masing-masing sebesar 90% menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa kelas III sekolah dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media permainan *Minecraft* dalam layanan bimbingan dan konseling untuk menumbuhkan karakter kerja sama siswa kelas III UPT SD Negeri 066052 dengan hasil validasi ahli materi sebesar 89%, ahli media 88%, praktisi 90%, dan respons siswa 90%, yang seluruhnya menunjukkan kategori sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Minecraft* dapat menjadi alternatif media yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan dalam mendukung kerja sama melalui aktivitas komunikasi, tanggung jawab, saling menghargai, dan kolaborasi. Namun, penelitian masih terbatas pada uji kelayakan dan kepraktisan dengan subjek terbatas pada satu sekolah sehingga belum dapat mengukur efektivitas dan generalisasi produk. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan variasi permainan sesuai kebutuhan siswa, sekolah diharapkan mendukung penggunaan media berbasis permainan sebagai inovasi layanan dan pembelajaran, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan menguji efektivitas *Minecraft* melalui desain eksperimen dengan sampel lebih luas, jenjang berbeda, serta instrumen karakter kerja sama yang lebih beragam dan tervalidasi.

DAFTAR REFERENSI

- Al Mufidah, W. S. A. (2024). Analisis pengaruh game *Minecraft* terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35152–35160. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19148/13808>
- Ambriyani, N. A. (2025). Teori pembelajaran sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 7334–7346. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi. (2024). The social learning theory Albert Bandura for elementary school students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Andani, M. R., & Astuti, I. (2019). Keywords: Guidance and counseling services, guidance classical. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i3.31791>
- Andreas, & Jusuf. (2022). Impresi permainan Bolaku-Temanku terhadap pembentukan karakter kerjasama siswa sekolah dasar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1), 95–106. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Baroroh, A. Z., & Ghufro, M. A. (2025). Analisis studi kasus penggunaan *Minecraft: Education Edition* dalam pembelajaran matematika kelas V di MIN 02 Batang. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumihan*, 1(2), 82–92. <https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i2.541>
- Bastian, T. A., Soepriyanto, Y., Duananda, M., & Degeng, K. (2025). Pengembangan media *Minecraft Education Edition* untuk menunjang kemampuan mengimplementasikan TPACK. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), 101–110.
- Chandra, D., dkk. (2025). The effect of using *Minecraft: Education Edition* on students' conceptual understanding and collaboration. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 17(1), 148–158. <https://doi.org/10.37640/jip.v17i1.2374>
- Cutajar, M., Borg, C., De Laat, M., Dohn, N. B., & Ryberg, T. (2024). *Minecrafters: An educational model for developing collaboration*.
- Daud, A. R. A., Nadhifah, N., Putri, M. L. F., & Jannah, N. U. (2024). Kewajiban menuntut ilmu dalam Islam: Perspektif Tafsir At-Thabari Surat At-Taubah ayat 122. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(12), 124–127. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Faizah, N. (2022). Pentingnya pendidikan Islam dalam pembentukan karakter siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1287–1304. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2427>
- Fazri, M. R. (2023). Game *Minecraft* sebagai langkah kreatif dan inovatif pengembangan model pembelajaran berbasis proyek jarak jauh. *INTEGRATED: Information Technology and Vocational Education*, 5(1), 45–48. <https://doi.org/10.17509/integrated.v5i1.52537>
- Ira Suryani. (2023). Analisis tahap perkembangan karakteristik pada anak usia pendidikan dasar. <https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp/article/view/1114>
- Karisma, & Nurwiati. (2025). Pengaruh layanan sosial BK terhadap keterampilan sosial siswa SMKN 7 Surakarta. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 98–107. <https://doi.org/10.35706/wkip.v9i02.13420>

- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah khususnya SMA/SMK di zaman serba digital. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 101–109. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.606>
- Maizura, N., Indreswari, H., & Eva, N. (2024). Pengembangan media kartu kuartet untuk pengenalan karir peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Flourishing*, 4(12), 563–570. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v4i122024p563-570>
- Muyana, & Widyastuti. (2021). *Buku bimbingan klasikal "Think-Pair-Share"*. K-Media.
- Omeri, N. (2022). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(1), 464–468. <https://www.neliti.com/id/publications/270930/pentingnya-pendidikan-karakter-dalam-dunia-pendidikan>
- Puspitasari, M. (2022). Kerjasama dalam lembaga pendidikan berdasarkan tafsir Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 2. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 209–221. <https://doi.org/10.51878/learning.v2i3.1521>
- Putra, L. D., dkk. (2024). Pengaruh *Minecraft* dalam mengembangkan kreativitas dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sains. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 252–260. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/17857/7790>
- Rahimi, dkk. (2025). Teori sosial kognitif Albert Bandura dan relevansi terhadap pendidikan Islam. *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru*, 2(2), 304–317. <https://doi.org/10.71153/arini.v2i2.404>
- Rajai, I., & Risyanto. (2025). Pendidikan agama Islam sebagai pondasi pembentukan karakter Islami di sekolah dasar. *JIRE: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1–10. <https://journal.globresco.com/index.php/JIRE/article/view/57/37>
- Rasyid, J., Ghaffar, A., & Syarqawi, A. (2023). Urgensi guru BK dalam meningkatkan rasa hormat siswa kepada tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Tanjungpura. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 723–728. <http://jurnaledukasia.org>
- Sachbana, I., dkk. (2022). Peningkatan kerjasama siswa MI melalui penerapan pembelajaran kooperatif pendekatan think pair share. *TAFANI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 77–85. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/TAFANI>
- Setyaningsih, D., dkk. (2022). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5–6 tahun melalui permainan bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Silvi, dkk. (2024). Pengaruh kerjasama tim terhadap kinerja belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.17509/jptb.v4i2>
- Sisin, dkk. (2023). Teori belajar sosial dalam pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 567–575. https://www.researchgate.net/publication/377087629_Teori_Belajar_Sosial_Dalam_Pembelajaran
- Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2), 131–140. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>