

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
MINECRAFT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 15 BANDUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan di Program Studi Pendidikan Geografi*



Disusun Oleh :

Muhammad Fathan Roy

(1908419)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**MUHAMMAD FATHAN ROY**  
**NIM 1908419**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
*MINECRAFT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 15 BANDUNG**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing I**



**Dr. rer. nat. Nandi, S.Pd., M.T., M.Sc.**

**NIP. 19790101 200501 1 002**

**Pembimbing II**



**Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**

**NIP. 19810215 200812 1 002**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Geografi**



**Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.**

**NIP. 19710604 199903 1 002**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya Muhammad Fathan Roy menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *MINECRAFT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 15 BANDUNG**” ini beserta seluruh isi di dalamnya adalah benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila di kemudian hari adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, 15 Agustus 2023

Muhammad Fathan Roy

## **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Minecraft* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 15 Bandung**

**Oleh:**

**Muhamad Fathan Roy (1908419)**

**Pembimbing:**

**<sup>(1)</sup> Dr.rer. nat. Nandi, S.Pd., M.T., M.Sc. <sup>(2)</sup> Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**

E-mail: [fathanroy@upi.edu](mailto:fathanroy@upi.edu)

### **ABSTRAK**

Perkembangan industri 4.0 dalam dunia pendidikan dituntut untuk melakukan suatu perubahan dalam menguatkan proses pembelajaran terutama di SMA 15 Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif jenis *quasi eksperiment*. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Berdasarkan hasil Uji hiotesis dikelas kontrol menunjukkan bahwa  $0,687 > 0,05$  maka  $H_a$  diterima atau memiliki arti ada tidak ada perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan di kelas kontrol. 2) Berdasarkan hasil Uji hiotesis dikelas eksperimen menunjukkan bahwa  $0,041 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau memiliki arti ada perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen. 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Minecraft* memiliki peran penting dalam pembelajaran geografi. Sesuai dengan uji regresi linear sederhana yang telah dilakukan, diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,214 yang berarti bahwa pengaruh media aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi belajar yaitu sebesar 21%. Berdasarkan dari hasil penelitian, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu. 1) penggunaan media *powerpoint* kurang cocok maka disarankan untuk lebih selektif dalam memilih media pembelajaran agar siswa dapat berinteraksi dan dapat melihat tampilan materi yang disajikan oleh guru. 2). penggunaan media pembelajaran disarankan untuk menggunakan media yang interaktif dan dapat melihat tampilan materi yang disajikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik 3) Motivasi belajar akan lebih maksimal jika selama proses pembelajaran mendapatkan pengawasan dan pengontrolan lebih ekstra kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Minecraft*, Motivasi Belajar

***The Effect of Minecraft Application-Based Learning Media on Learning Motivation in Geography at SMAN 15 Bandung***

**By: Muhamad Fathan Roy (1908419)**

**Advisor: <sup>1)</sup> Dr.rer. nat. Nandi, S.Pd., M.T., M.Sc. <sup>2)</sup> Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**

*E-mail:* [fathanroy@upi.edu](mailto:fathanroy@upi.edu)

**ABSTRACT**

*The development of industry 4.0 in the world of education is required to make a change in strengthening the learning process, especially at SMA 15 Bandung. The purpose of this research is to determine the effect of Minecraft application-based learning media on student motivation. The research method used in this study is a quasi-experimental quantitative type. The results of this study are: 1) Based on the results of the hypothesis test in the control class it shows that  $0.687 > 0.05$  then  $H_a$  is accepted or means that there is no significant difference in learning motivation before and after treatment in the control class. 2) Based on the results of the hypothesis test in the experimental class it shows that  $0.041 < 0.05$  then  $H_0$  is accepted or means that there is a significant difference in learning motivation before and after treatment in the experimental class. 3) The use of Minecraft application-based learning media has an important role in learning geography. In accordance with the simple linear regression test that has been carried out, a determination coefficient value of 0.214 is obtained, which means that the effect of the Minecraft application media on learning motivation is 21%. Based on the results of the research, recommendations for further research are. 1) the use of PowerPoint media is not suitable, it is advisable to be more selective in choosing learning media so that students can interact and can see the material presented by the teacher. 2). the use of learning media is recommended to use interactive media and be able to see the display of material presented by the teacher to increase student learning motivation 3) Learning motivation will be maximized if during the learning process you get extra supervision and control to students so that the learning process can run Good.*

*Keywords: Learning Media, Minecraft Application-Based Learning Media, Learning Motivation*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menuntaskan penulisan Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Minecraft* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 15 Bandung”. Serta penulis juga panjatkan shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan Geografi. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mengalami banyak hambatan, akan tetapi berkat dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak, pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini menjelaskan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Minecraft* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tingkat SMA. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan tidak sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan Yang Maha Esa. Maka demikian, terdapat harapan peneliti bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi pembaca.

Bandung, 15 Agustus 2023

Penulis,  
Muhammad Fathan Roy

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti banyak mendapatkan arahan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yaitu ayah Usman Roy S.Pd., ibu Etrin Purbani S.Pd, yang telah membantu peneliti dalam bentuk kasih sayang, perhatian, semangat, juga do'a demi kelancaran penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr.rer. nat. Nandi, S.Pd., M.T., M.Sc. sebagai Dosen Pembimbing Pertama skripsi dan Ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang selalu bersedia meluangkan ide, waktu, tenaga, dan juga pemikirannya untuk selalu memberikan dorongan, arahan, bimbingan, dan juga motivasi dari sejak awal penyusunan skripsi hingga akhir.
4. Bapak Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc. sebagai Dosen Pembimbing Kedua skripsi yang bersedia meluangkan ide, tenaga, waktu, dan pemikirannya dalam rangka memberikan dorongan, arahan, dan bimbingan dari sejak awal penyusunan skripsi hingga akhir.
5. Bapak Dr. Lili Somantri, S.Pd., M.Si. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan dukungan dan arahan selama perkuliahan.
6. Seluruh jajaran dosen dan staf Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan ilmu selama penulis berkuliah di Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Kepala Sekolah dan Wakasek Bidang Kurikulum SMA Negeri 15 Bandung yang telah memberikan bantuan, perizinan, dan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 15 Bandung.
8. Ibu Dedeh Rohaeti, S.Pd., selaku Guru Geografi SMA Negeri 15 Bandung yang telah membantu penulis dalam menjalankan penelitian di SMA Negeri 15 Bandung.
9. Aliya Yasmin ,Amelia Andani, Bayu Widodo, Aldi Emen, Azzam Nurhayat, Elbarra Ghifary Budiman, Emil Titannaka Akbar, Sarkil, Rian Andrian, Richo Prasetya, Adit Alfargani, Alfin Diaz Fadhila, Aldi Dwi Cahyo dan Alpacino

Faudra, selaku sahabat yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan dorongan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitiannya sebaik dan secepat mungkin.

10. Anak-anak Kontrakan Basis Cibogo dan Saung 88 yang selalu memberikan tempat bagi peneliti untuk berkeluh kesah dari awal penyusunan skripsi hingga akhir.
11. Teman-teman Pendidikan Geografi Angkatan 2019 lainnya yang menemani dari sejak awal perkuliahan dan hingga saat ini yang selalu mendukung peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
12. Bring Me The Horizon, Yorushika, dan ModSun atas musiknya yang didengarkan peneliti selama mengerjakan skripsi ini dari awal hingga akhir.
13. Terima kasih Kepada diri saya sendiri, yang baik, perkasa dan anggun selama proses pengerjaan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	7
1.3. Tujuan Penelitian .....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Definisi Oprasional.....	9
1.6. Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	12
2.1 Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi .....	12
2.2 Aplikasi <i>Minecraft</i> Sebagai Media Pembelajaran .....	13
2.3 Motivasi Belajar Peserta Didik .....	14
2.3.1 Konsep Motivasi .....	14
2.3.2 Fungsi Motivasi dalam Belajar .....	15
2.3.3 Ciri-ciri Motivasi Belajar.....	16
2.3.4 Bentuk-Bentuk motivasi dalam belajar.....	16
2.4 Kerangka Berpikir .....	18
2.5 Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN .....	21
3.1.Lokasi Penelitian.....	21
3.2. Metode Penelitian.....	21
3.3. Desain Penelitian.....	21
3.4. Variabel Penelitian .....	22
3.5. Populasi dan Sampel .....	23
3.5.1 Populasi .....	23
3.5.2 Sampel .....	23
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	24

3.6.1 Observasi .....	24
3.6.2. Dokumentasi .....	24
3.6.3. Instrumen Penelitian.....	25
3.7. Teknik Analisis Data .....	27
3.7.1. Analisis Data Penelitian.....	27
3.8. Diagram Alir .....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1. Lokasi Penelitian .....	33
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	33
4.1.2. Sumber Daya Manusia.....	35
4.1.3. Visi dan Misi SMAN 15 Bandung .....	35
4.1.4. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	36
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
4.2.1 Subjek Penelitian.....	37
4.2.2 Motivasi Belajar Siswa Kelas kontrol .....	38
4.2.3. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	42
4.3. Analisis Motivasi Belajar Siswa .....	45
4.3.1. Uji Normalitas.....	45
4.3.2. Uji Homogenitas .....	46
4.3.3. Uji Hipotesis .....	47
4.3.4. Regresi Linear Sederhana .....	49
4.4. Pembahasan .....	50
4.4.1 Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dikelas eksperimen yang menerima perlakuan penggunaan aplikasi Minecraft.....	50
4.4.2. Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dikelas kontrol yang menggunakan powerpoint .....	52
4.4.3. pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Minecraft Terhadap Motivasi Belajar .....	54
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>56</b>
5.1. Simpulan.....	56
5.2. Implikasi .....	56
5.3. Rekomendasi.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 jumlah siswa kelas XI IPS .....	24
Tabel 3. 2 Aturan Skoring Instrumen Motivasi Belajar Geografi .....	25
Tabel 4. 1 Sumber Daya Manusia SMAN 15 Bandung .....	35
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kelas kontrol sebelum perlakuan.....	39
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Kelas kontrol sesudah perlakuan .....	40
Tabel 4. 4 Frekuensi Angket Pengukuran sebelum Dan sesudah Kelas Kontrol	41
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen sebelum perlakuan.....	42
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen sesudah perlakuan .....	43
Tabel 4. 7 Tabel Nilai Rata-Rata Angket Pengukuran Pre-Test Dan Post Test Kelas Eksperimen .....	44
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data pretest dan posttest di kelas kontrol dan eksperimen.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Data Samel Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Data Sampel Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4. 11 Hasil Uji T Paired T-Test Pretest dan Posttest kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4. 12 Hasil Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..	48
Tabel 4. 13 Anova.....	49
Tabel 4. 14 Tabel Model Summary .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 4. 1 Peta Lokasi SMA Negeri 15 Bandung .....	34
Gambar 4. 2 Nilai Mean Motivasi Siswa Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 4. 3 Nilai Mean Motivasi Siswa Kelas Kontrol .....	52

## DAFTAR PUSTAKA

- Imam Sudarmaji, D. Y. (2021). *The Effect of Minecraft Video Game on Students' English Vocabulary Mastery*.
- ("Microsoft officially owns Minecraft and developer Mojang now". (2014).
- Alawajee, O., & Delafield-Butt, J. (2021). *Minecraft in education benefits learning and social engagement. International Journal of Game-Based Learning, 11(4)*, 19–56. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021100102>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT. Rineka Cipta. Arikunto.
- Arina Sholiha, Tukidi, S. (2017). pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X ips man purwodadi. *Edu Geography 5(3)*.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Cet. XIII; Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada,.
- Asnawi, S. (2007). *Teori Motivasi Dalam Pendekatan Psikologi Organisasi*. Studia Press.
- Asnawir dan Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers,.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar Offset.
- Cooper, Donald R, dan P. S. S. (2006). *Metode Riset Bisnis*No Title. PT Media Global Edukasi.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain riset*. Pustaka belajar.
- Davis, D., et al. (2018). *Activating Learning at Scale: A Review of Innovations in Online Learning Strategies. Computers & Education. 125*, 327–344.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics. Sage Publications*.
- hamzah b uno. (2017). ) *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Houston, E. F. dan J. F. (2004). *Fundamentals of Financial Management. 10th Edition. Volume 1. South Western*.
- Hsu, C. K., Wang, C. C., & K. (2016). *Effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. Computers & Education. 94*, 252–275.
- Maulida. (2018). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *konsep dan aplikasi program pembelajaran berbasis computer*. P3MP, UPI.

- Nashar. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal. Delia Press.
- Nurahman, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Laboratorium (Percontohan).
- Pardomuan, dan K. (2017). Desain Sistem Personalisasi E-learning Berbasis Felder Silverman Model untuk Materi Animasi 2 Dimensi di SMK Negeri Singaraja”. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha,.
- Pratomo, Y. (2019). APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa.
- Prian, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Pembelajaran Terintegritas Teknologi.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia* 3.
- Rinaldi, D. (2019). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Problem Centered Learning dan Problem Based Learning. : : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika., 9–18. <http://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/numerical>. hlm. 9-18.
- Roosyanti, A. & Pratiwi, E. D. (2019). Analisis Faktor Penghambat Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (101-114).
- Saraswati, N. (2020). Efektifitas game edukasi inderaja lapan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pengembangan kopetensi spatial thinking bagi siswa kelas XII IPS SMA NEGERI 1 BAEKUDUS pada mata pelajaran geografi.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Rajagrafindo.
- Slameto. (2003). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2003). Metode Penelitian. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. PT Alfabet.
- Supartini. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. 278.
- Tumbas, N. S., & Stakne, S. S. (2020). *The use of Minecraft in education to increase motivation and achievement in students. Journal of Education, Culture and Society*, 11(1), 256–266.