

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MICROSOFT MINECRAFT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP ISLAM ASSURANIYAH KOTA BEKASI

Risna Lavani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor  
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Kd. Badak, Bogor  
[bundayasmin33@gmail.com](mailto:bundayasmin33@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Edition, menganalisis kelayakan produk serta mengetahui keefektifan produk pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model pengembangan Dick and Carrey. Dalam pengujian kelayakan menggunakan penilaian oleh 3 ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli media serta ahli materi. Hasil uji ahli desain pembelajaran 94,78%, ahli media 96,04% serta ahli materi 97,14% seluruhnya dalam kategori sangat layak. Hasil uji efektifitas dilakukan dengan membandingkan hasil asesmen pada materi Bahasa Inggris kelas VIII things around us dengan jumlah sampel pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing yaitu 30 sampel. Pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan media gamifikasi Minecraft dan kelas kontrol yaitu pembelajaran tanpa menggunakan media gamifikasi Minecraft. Analisis statistik menggunakan uji independent sample t test dengan nilai thitung > ttabel atau  $3,784 > 2,048$  pada taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi Minecraft memiliki efek terhadap hasil belajar Bahasa Inggris khususnya pada pokok bahasan things around us di SMP Islam Assuryaniyah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, gamifikasi, Minecraft Education Edition

### A. PENDAHULUAN

Arah perubahan kurikulum telah berubah dari yang semula kurikulum 2023 menuju Implementasi Kurikulum Merdeka. Belum lagi perubahan paradigma Pendidikan yang mulai berubah dari yang semula berfokus pada Guru, sekarang pembelajaran diharapkan berfokus pada kegiatan peserta didik didalam kelas maupun diluar kelas. Hal ini tentu membuat tantangan baru bagi Guru di seluruh Indonesia khususnya di SMP Islam Assuryaniyah. Banyak Guru yang belum sepenuhnya memahami bagaimana pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan, bagaimana membuat pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik antusias.

Menurut Lin (2017) yang disarikan dalam artikelnya, sebuah game memiliki beberapa keutamaan antara lain yaitu: (1) merangsang motivasi intrinsik, (2) lebih fokus kepada proses dibanding hasil akhir, (3) menciptakan rasa penasaran dan menstimulus untuk memecahkan masalah, (4) memiliki nilai positif dan menghibur, (6) merupakan aktivitas yang dinamis karena pengalaman yang didapat tidak selalu sama. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran

berbasis proyek. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebuah game itu dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.

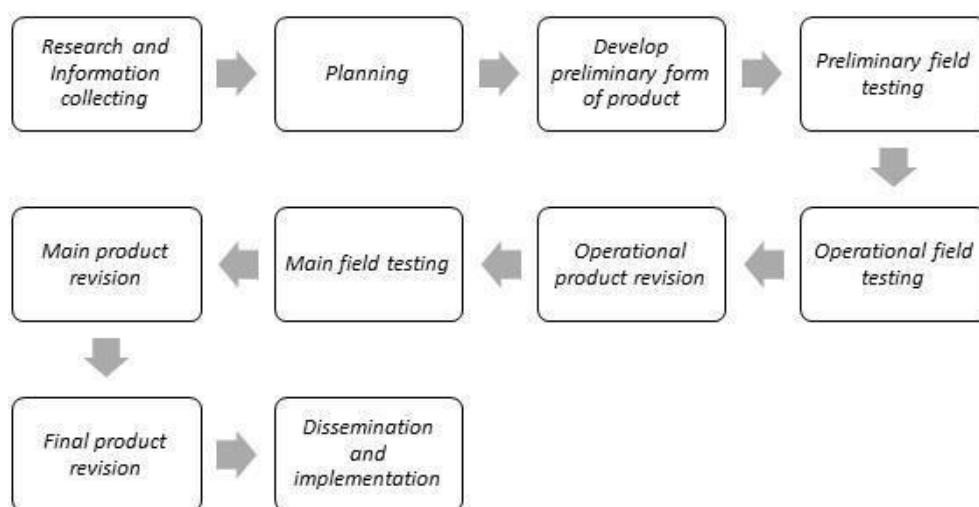
Terlebih lagi peneliti melihat potensi yang dimiliki SMP Islam Assuryaniyah, yaitu setiap peserta didik sudah memiliki akun Microsoft 365 yang bisa digunakan untuk mengakses game Microsoft Minecraft. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah..

## B. TINJAUAN TEORI

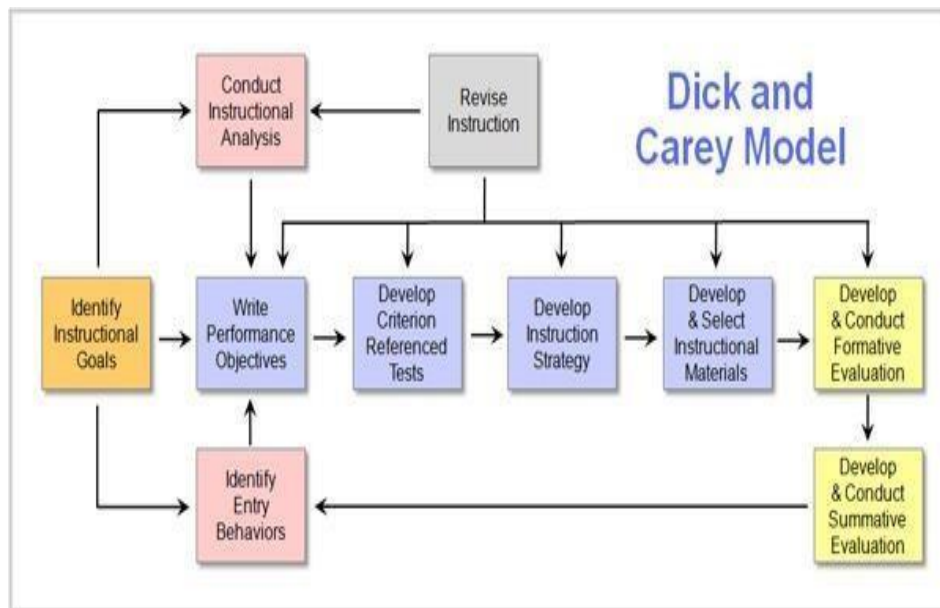
Sugiyono (2017) dalam bukunya mendefinisikan bahwa “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”. Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya produk tersebut untuk di lanjutkan ketahap penelitian.

Menurut Gustafson dan Branch (2002) model desain sistem pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok. Pembagian klasifikasi ini didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu; (1) Classrooms oriented model atau model pengembangan berorientasi kelas, (2) Product oriented model atau model pengembangan berorientasi produk, dan 3) System oriented model atau model pengembangan berorientasi sistem.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah gabungan dari model pengembangan Borg and Gall serta Desain sistem pembelajaran Dick and Carrey.



Gambar 1 Model Borg and Gall



Gambar 2 Model Dick and Carey

### Media yang dikembangkan

Ada beberapa platform game yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis proyek diantaranya:

1. Microsoft Minecraft. Minecraft merupakan permainan 3 dimensi untuk menjelajahi dunia melalui bioma bioma yang beragam. Dalam permainan ini pemain memungkinkan untuk membangun dunianya sendiri, menyusun bangunan serta menentukan tujuannya sendiri. Game ini pada awalnya dikembangkan oleh Mojang Studios Swedia, lalu pada tahun 2014, Mojang dan seluruh properti intelektual Minecraft dibeli oleh Microsoft.
2. Roblox. Roblox adalah platform permainan berbasis online, merupakan sistem pembuatan permainan yang memungkinkan pengguna memprogram permainan dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain. Roblox secara resmi dirilis pada tahun 2006, platform ini menjadi tempat permainan yang dibuat pengguna dalam banyak genre, seperti permainan balap, permainan bermain-peran, simulasi dan rintangan.
3. No Man's Sky. No Man's Sky adalah sebuah permainan survival atau bertahan hidup, permainan ini dikembangkan dan dipublikasikan oleh Hello Games. Permainan tersebut dirilis di seluruh dunia untuk PlayStation 4 dan Microsoft Windows pada Agustus 2016, untuk Xbox One pada Juli 2018, dan untuk PlayStation 5 dan Xbox Series X dan Series S pada November 2020 (Wikipedia)

Dari 3 game yang disebutkan diatas, peneliti memilih untuk mengembangkan gamifikasi Microsoft Minecraft Education Edition. Hal ini melihat hasil dari penelitian awal, dimana

peserta didik di SMP Islam Assuryaniyah tempat peneliti melakukan penelitian cukup familiar dengan game ini, serta SMP Islam Assuryaniyah sudah memiliki akun Microsoft 365 dimana ini menjadi modal awal untuk bisa memainkan game tersebut. Alasan lain juga karena game Minecraft ini memiliki moda Minecraft for Education atau Minecraft untuk Pembelajaran. Pada Moda ini tampilan serta template yang sudah tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

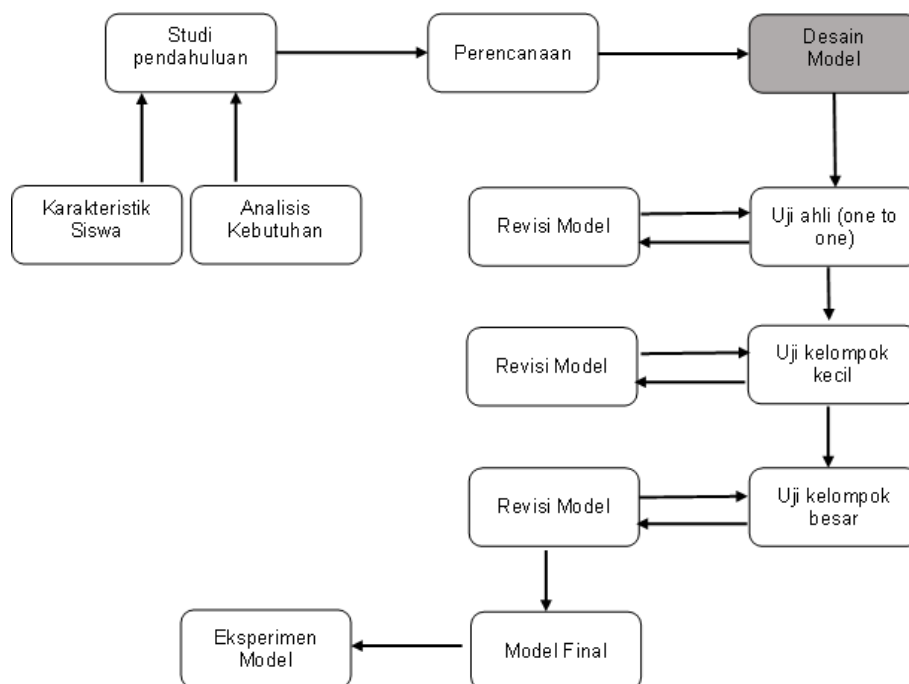
### C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran gamifikasi yang akan dipakai pada model pembelajaran berbasis projekmata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan untuk digunakan pada proses pembelajaran
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris.

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Assuryaniyah Kota Bekasi, pada semester genap tahun ajaran 2022 – 2023 yaitu antara bulan Februari sampai dengan April 2023. Finalisasi dan Pelaporan akan dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

Penelitian ini menggunakan metode gabungan antara model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dan model desain pembelajaran Dick and Carrey.



Gambar 3 Langkah Penelitian Peneliti ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk data yang didapat dari wawancara dan saran akan dilaksanakan analisis deskriptif kualitatif sedangkan untuk data numerik yang didapat dari uji ahli serta uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar akan dilaksanakan analisis deskriptif kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat, maka dipakai skala pengukuran dengan menggunakan skala Likert untuk kuesioner validasi ahli dan skala Guttman untuk kuesioner uji coba kelompok kecil dan besar. Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentasi skor yang dicari

$\sum x$  : Jumlah jawaban yang diberi validator

n : Jumlah skor maksimal

Untuk data kuesioner uji coba kelompok kecil dan besar akan dianalisis menggunakan skala Guttman.(Sugiyono, 2017)

Tabel 1 Penilaian Skala Guttman

No	Keterangan	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$  : Jumlah jawaban yang diberi siswa n : Jumlah skor maksimal

Tabel 2 Kriteria Tingkat Pencapaian

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Keterangan</b>
81 – 100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61 – 80%	Layak, tidak perlu direvisi
41 – 60%	Kurang layak, perlu revisi
21 – 40%	Tidak layak, perlu revisi
<20%	Sangat tidak layak, perlu revisi

b) Data Kuantitatif

Sebelum melakukan teknik analisis data terlebih dahulu dilakukan uji instrumen penelitian. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa “Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data”. Cara pengujian instrumen yang digunakan peneliti adalah uji validitas dan reliabilitas alat tes menggunakan aplikasi anates versi 4.1.

Setelah pengumpulan data dilakukan, digunakan uji homogenitas dan normalitas untuk memastikan data bersifat homogen dan sebarannya normal. Apabila data berdistribusi normal, maka hal yang selanjutnya dilakukan yaitu menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Minecraft Education Edition

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Minecraft Education Edition.

#### D. HASIL PENELITIAN

Peneliti mengembangkan Media Pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Edition di SMP Islam Assuryaniyah. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kondisi nyata di Indonesia, khususnya di SMP Islam Assuryaniyah, dimana pemberlakuan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) dengan kekhasannya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) masih menjadi permasalahan bagi Guru maupun siswa.

Studi literatur dilaksanakan dengan melihat teori, konsep serta hasil- hasil penelitian terdahulu yang dapat dijadikan landasan untuk pelaksanaan penelitian. Langkah ini perlu dilakukan agar penelitian mempunyai dasar ilmiah yang tepat dan kokoh (Sugiyono, 2017). Sumber literatur yang dapat digunakan adalah buku teks dan jurnal hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Buku teks merupakan buku cetak yang berisi kumpulan atau rangkuman definisi, konsep, proposisi, pendapat ahli serta berbagai teori deduktif, induktif dan fungsional yang dapat digunakan sebagai pijakan dalam pelaksanaan penelitian. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Edition untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII di SMP Islam Assuryaniyah ini didasari atas hasil observasi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa Media Pembelajaran yang digunakan di SMP Islam Assuryaniyah kebanyakan masih menggunakan media konvensional. Sementara berdasarkan hasil survey, siswa di SMP Islam Assuryaniyah semuanya memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan aplikasi berbasis game, serta sekolah pun memiliki akun Microsoft 365 sebagai modal untuk mengakses game tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan maka dibutuhkan media pembelajaran gamifikasi yang dapat digunakan secara interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Media ini diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua pokok bahasan mata pelajaran Bahasa Inggris, lebih jauhnya diharapkan dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di SMP Islam Assuryaniyah.

### **Model Draft 1**

Media pembelajaran gamifikasi ini dibuat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMP kelas VIII sesuai dengan pokok bahasan serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu media dibuat dengan memperhatikan beberapa aspek yaitu:

a. Aspek tampilan

Dalam aspek ini peneliti memperhatikan desain dan layout dalam memfasilitasi proses pembelajaran, pemilihan warna, jenis dan ukuran huruf yang digunakan, jenis dan ukuran ikon yang digunakan, jenis dan letak navigasi, kemanfaatan navigasi serta responsive layout.

b. Aspek kegunaan

Dalam aspek ini peneliti memperhatikan fungsi tools belajar, fungsi tools interaktif, fungsi tools messaging dalam sistem, fungsi tools secara umum, serta kemudahan penggunaannya melalui gadget.

c. Aspek teknis

Dalam aspek ini peneliti memperhatikan kecepatan akses, fungsi login dan logout dari sistem, kualitas audio dan video serta kemudahan pengelolaan sistem.

d. Aspek pembelajaran

Dalam aspek ini peneliti memperhatikan petunjuk penggunaan sistem, petunjuk proses pembelajaran, penjelasan umum tentang pokok bahasan, susunan urutan scenario pembelajaran, penjelasan tujuan pembelajaran, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, pemberian tugas formatif dan sumatif, serta aktifitas pembelajaran dalam sistem secara umum.

### **Model Draft 2 (Model Final)**

Model draft 2 merupakan model final dimana telah dilakukan perbaikan dari draft sebelumnya. Perbaikan dilakukan setelah dilaksanakannya uji one to one dengan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli desain serta ahli materi. Masukan juga didapat dari peserta didik pada proses uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

### **Uji Kelayakan Produk**

Berdasarkan hasil uji ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran gamifikasi Minecraft education edition, diperoleh persentase rekap hasil sebagai berikut:

- a. Aspek tampilan dengan skor maksimal 35 memiliki presentasi perolehan sebagai berikut:

$$P = 34/35 \times 100$$

$$P = 97,14 \% \text{ (sangat layak, tidak perlu revisi)}$$

- b. Aspek kegunaan dengan skor maksimal 25 memiliki presentasi perolehan sebagai berikut:

$$P = 23/25 \times 100 \%$$

$$P = 92,00 \% \text{ (sangat layak, tidak perlu direvisi)}$$

- c. Aspek teknis dengan skor maksimal 20 memiliki presentasi perolehan sebagai berikut:

$$P = 19/20 \times 100 \%$$

$$P = 95,00 \% \text{ (sangat layak, tidak perlu revisi)}$$

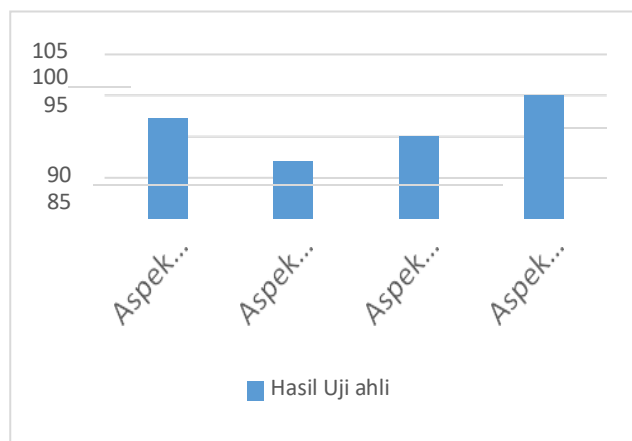
- d. Aspek pembelajaran dengan skor maksimal 40 memiliki persentase perolehan sebagai berikut:

$$P = 40/40 \times 100\%$$

$$P = 100 \% \text{ (sangat layak, tidak perlu revisi)}$$

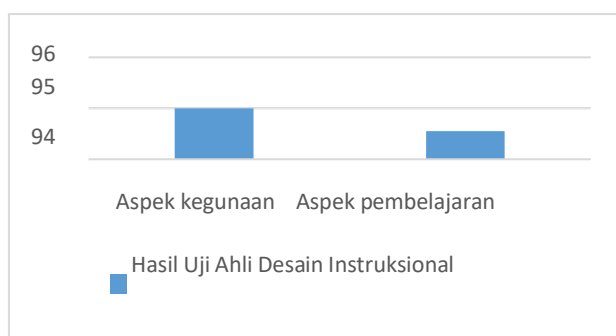
Rekap hasil presentasi uji ahli media dapat dilihat melalui diagram berikut:





Gambar 4 Bagan Hasil Uji Ahli Media

Rekap hasil uji ahli desain instruksional dapat pula dilihat pada diagram berikut:



Gambar 5 Hasil Uji Ahli Desain Instruksional

Berdasarkan perolehan persentase uji ahli desain instruksional didapat hasil 94,78 %, nilai ini lebih dari 81 persen yang artinya produk sudah sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, menurut ahli desain instruksional, media pembelajaran berbasis gamifikasi, Minecraft education edition “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Hanya saja ada beberapa masukan dari ahli yang sudah ditindak lanjuti oleh peneliti pada draft 2 (model final).

Berdasarkan perolehan persentase uji ahli materi didapat hasil 97,14 persen, nilai ini lebih dari 81 persen yang artinya produk sudah sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, menurut ahli materi, media pembelajaran berbasis gamifikasi, Minecraft education edition “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Hanya saja ada beberapa masukan dari ahli yang sudah ditindak lanjuti oleh peneliti pada draft 2 (model final).

Berdasarkan perolehan persentase uji kelompok kecil didapat hasil 95,37 persen, nilai ini lebih dari 81 persen yang artinya produk sudah sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, menurut uji kelompok kecil, media pembelajaran berbasis gamifikasi, Minecraft education edition “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Dari keseluruhan uji kelayakan produk, dapat dirangkum melalui tabel berikut:

No.	Uji Kelayakan	Nilai	Hasil
1.	Uji Ahli Media	96,04%	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	Uji Ahli Desain	94,78%	Sangat layak, tidak perlu revisi
3.	Uji Ahli Materi	97,14%	Sangat layak, tidak perlu revisi
4.	Uji Kelompok Kecil	95,37%	Sangat layak, tidak perlu revisi
5.	Uji Kelompok Besar	96,67%	Sangat layak, tidak perlu revisi

Berdasarkan rangkuman hasil uji kelayakan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran gamifikasi Minecraft education edition dikatakan “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah.

### Uji Efektivitas Produk

Sebelum digunakan pada pretest dan posttest, dilakukan uji coba instrumen soal terhadap 6 orang dan dari hasilnya dilakukan uji validitas & realibilitas butir instrument, uji tingkat kesukaran dan daya pembeda menggunakan aplikasi anates.

Dari tabel hasil anates didapat bahwa instrument tes memiliki tingkat kesukaran mudah, sedang dan sukar. Memiliki daya beda yang cukup baik serta dikatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas 0,95 (sangat tinggi).

Setelah hasil pretest dan posttest kelas control dan kelas eksperimen didapatkan, selanjutnya akan di tes uji homogenitas dan normalitas data menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 4 Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.002	1	58	.967

Nilai Sig. yang dihasilkan adalah 0,967, nilai ini melebihi nilai Sig > 0,005 yang berarti data pretest bersifat homogen.

Tabel 5 Uji Homogenitas Hasil Posttest

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Post Test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.219	1	58	.642

Nilai Sig. yang dihasilkan adalah 0,642, nilai ini melebihi nilai Sig > 0,005 yang berarti data posttest bersifat homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas, peneliti melakukan uji normalitas untuk nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat apakah data eksperimen berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil hitung SPSS untuk Uji normalitas pretest ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig.) baik berdasarkan Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk menunjukkan nilai lebih dari 0,005 yang berarti bahwa data pretest berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil hitung SPSS untuk Uji normalitas posttest ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig.) baik berdasarkan Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk menunjukkan nilai lebih dari 0,005 yang berarti bahwa data posttest berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel penghitungan SPSS didapat nilai sig adalah 0,001, nilai ini memenuhi hasil lebih dari 0,005 yang artinya Ho ditolak, Analisis statistik menggunakan uji independent sample t test dengan nilai thitung > ttabel atau  $3,784 > 2,048$  pada taraf signifikansi 5% maka H0 ditolak dan Ha diterima yaitu Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi Minecraft memiliki efek terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Perbedaan nilai asesmen Bahasa Inggris antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yaitu 80,67 dan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 66,00.

Hal ini membuktikan bahwa Terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Minecraft Education Edition. Membuktikan bahwa media gamifikasi Minecraft Education Edition efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah.

## **E. SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta hasil uji kelayakan dan keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Edition untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah. Model pengembangan yang digunakan adalah gabungan dari model pengembangan Borg and Gall dan Model pengembangan Dick and Carrey

1. Uji kelayakan produk ditentukan berdasarkan hasil uji ahli media, uji ahli desain, uji ahli materi serta uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan hasil sebagai berikut; Hasil uji ahli media dengan mempertimbangkan aspek tampilan, aspek teknis, aspek kegunaan dan aspek pembelajaran mendapat nilai persentase kelayakan sebesar 96,04%, hasil uji ahli desain dengan mempertimbangkan aspek kegunaan dan aspek pembelajaran mendapat nilai persentase kelayakan sebesar 94,78 %, hasil uji ahli materi dengan mempertimbangkan aspek pembelajaran mendapat nilai persentase kelayakan sebesar 97,14%, hasil uji kelompok kecil sebesar 95,37 % dan hasil uji kelompok besar dengan nilai persentase 96,67%. Dengan demikian produk pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft Education Edition dikatakan “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah.
2. Uji keefektifan produk, Berdasarkan uji T-Tes dengan menggunakan SPSS didapat nilai sig adalah 0,001, nilai ini memenuhi hasil lebih dari 0,005 yang artinya Ho ditolak, perbedaan nilai asesmen Bahasa Inggris antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yaitu 80,67 dan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 66,00. Hal ini membuktikan bahwa Terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Minecraft Education Edition. Membuktikan bahwa media gamifikasi Minecraft Education Edition efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuryaniyah.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Dalam upaya meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, agar pihak sekolah membantu mensosialisasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini kepada peserta didik dan Guru, agar lebih banyak pihak yang mendapat manfaat dari media pembelajaran ini.
2. Perlu dibuatnya desain pembelajaran yang lebih baik agar pembelajaran menggunakan media gamifikasi ini dapat fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Para peneliti bisa melanjutkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini dalam skala yang lebih luas, agar dapat digunakan di semua sekolah terutama di Kota Bekasi.
4. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran seperti ini membutuhkan investasi dan sumber daya yang tidak sedikit, sehingga saran kepada pemerintah untuk mengalokasikan dana penelitian yang cukup untuk meningkatkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran..

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Surat Ar Rahman ayat 33. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Lembaga Percetakan Al Qur'an Kemenag RI, 2013
- Aras Bozkurt (2020) Educational Technology Research Patterns in the Realm of the Digital Knowledge Age <https://avesis.anadolu.edu.tr/yayin/d6f35820-b094-41b5-962c-e5847bc305f4/educational-technology-research-patterns-in-the-digital-knowledge-age/document.pdf>
- Arief, Z. A. (2015). Landasan Teknologi Pendidikan. Bogor: UIKA Press.
- Arief, Z. A. (2016). Teknologi Kinerja Dalam Proses Pembelajaran. Bogor: UIKA Press.
- Berk. A. Ronald. 2009. Teaching Strategies for the Net Generation. Vol 3 No 2 (2009): New Media and Ways that it Supports Scholarship. Columbia : The Johns Hopkins University
- Christian D. Pirlet (2021) Game based Learning to Motivate the Study of Economics and raise Global awareness: Minecraft in a rural secondary social studies classroom. [https://www.researchgate.net/publication/355181374\\_Game\\_Based\\_Learning\\_to\\_Motivate\\_the\\_Study\\_of\\_Economics\\_and\\_Raise\\_Global\\_Awareness\\_Minecraft\\_in\\_a\\_Rural\\_Secondary\\_Social\\_Studies\\_Classroom](https://www.researchgate.net/publication/355181374_Game_Based_Learning_to_Motivate_the_Study_of_Economics_and_Raise_Global_Awareness_Minecraft_in_a_Rural_Secondary_Social_Studies_Classroom)
- Cristyne Hébert dan Jennifer Jenson (2020) Teaching with Sandbox Games: Minecraft, Game-Based Learning, and 21<sup>st</sup> Century Competencies <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1306302.pdf>
- David Bar El dan Kathryn E. Ringland (2021) Crafting Game-Based Learning: An Analysis of Lessons for Minecraft Education Edition, [https://www.researchgate.net/publication/355181374\\_Crafting\\_Game-Based\\_Learning\\_An\\_Analysis\\_of\\_Lessons\\_for\\_Minecraft\\_Education\\_Edition](https://www.researchgate.net/publication/355181374_Crafting_Game-Based_Learning_An_Analysis_of_Lessons_for_Minecraft_Education_Edition)

ation/346629979\_Crafting\_GameBased\_Learning\_An\_Analysis\_of\_Lessons\_for\_Min  
ecraft\_Education\_Edition

- Dewantara, I Putu Mas. 2021. ICT dan Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. Yogyakarta, Deepublish.
- Eggen Paul, Kauchak Don. 2021. Stategic and Models for Teacher Teaching Content and Thinking Skills, Sixth Edition Author. Boston , Pearson Education
- Hartono, Rudi, Hasbullah, Sutomo, 2022. Teknologi Kinerja. Bandung Widina Bhakti Persada
- Lavani Risna, (2021) Tutorial 2: Membuat world, mengendalikan karakter, menyusun block pada Minecraft Education Edition <https://www.youtube.com/watch?v=CKoIDGySxwU>,
- Lavani Risna, (2021) Video Tutorial 3: mengaktifkan Classroom mode dan bermain multiplayer pada Minecraft for Education  
<https://www.youtube.com/watch?v=k4KbDO5QKnw>,
- Mahlatse Nkadimeng dan Piet Ankiewicz (2022) The Affordances of Minecraft Education as a Game-Based Learning Tool for Atomic Structure in Junior High School Science Education J Sci Educ Technol 31, 605–620 (2022). <https://doi.org/10.1007/s10956-022-09981-0>
- Michael Sailer dan Lisa Homner (2019) the Gamification of Learning: a meta- analysis  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Richard N. Landers Ph.D., Kristina N. Bauer, Rachel C. Callan M.S and Michael B. Armstrong (2014) Psychological Theory and the Gamification of Learning  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-10208-5\\_9](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-10208-5_9)
- Rita C. Richey, James D. Klein, dan Wayne A. Nelson, (2014) Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=50ce0405df701bbed7d6e71664a930219ffa6917>
- Samuel Kai Wah Cu, Zamzami Zainudin, Muhammad Shujahat, Corinne, Jacqueline Perera (2020) The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X19301058>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Wahana Komputer, T. (2017). Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya Dengan SPSS. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wen-Dan HUANG, Jun-Jie SHANG, dan Rong MIAO (2021)  
<https://icce2021.apsce.net/wp-content/uploads/2021/12/ICCE2021-Vol.II-PP.-762-764.pdf>.