

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian pengembangan ini. Berikut ini ada beberapa model yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

###### **a. Model Pengembangan ADDIE**

Menurut Maydiantoro, (2019) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan antara lain:

- 1) *Analysis* (analisis), yaitu menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat pengembangan produk.
- 2) *Design* (Desain), yaitu proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk.
- 3) *Development or Production* (Pengembangan), yaitu kegiatan realisasi rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya.
- 4) *Implementation or Delivery* (Implementasi), yaitu penerapan produk yang telah dikembangkan.

5) *Evaluations* (Evaluasi), dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk.

Model ADDIE ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model ini yaitu model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Sedangkan kekurangan dari model ini yaitu dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama.

b. Model Pengembangan Borg dan Gall

Menurut Maydiantoro, (2019) model Borg dan Gall yaitu model pengembangan ini menggunakan jalur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap yang relatif panjang karena memiliki 10 langkah pelaksanaan sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) Perencanaan (*planning*), 3) Pengembangan Draft Produk (*develop preliminary form of product*), 4) Uji coba lapangan (*preliminary field testing*), 5) Penyempurnaan produk awal (*main product revision*), 6) Uji coba lapangan (*main field testing*), 7) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product version*), 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), 10) Sosialisasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Model Borg dan Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model ini yakni mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti sedangkan

kekurangan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang sangat panjang, karena memerlukan waktu yang relatif lama serta kompleks dan memerlukan dana yang cukup besar.

### c. Model Pengembangan 4D

Menurut Maydiantoro, (2019), model Thiagarajan pengembangannya memiliki empat tahap. Tahap pertama adalah *Define* atau tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* atau desain, yang menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, tahap ketiga adalah *Develop*, yaitu tahap pengembangan yang melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan yang terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Kelebihan model pengembangan 4D yaitu tidak membutuhkan waktu lama karena tahapannya tidak terlalu kompleks. Sedangkan kelemahan model pengembangan 4D yaitu dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksudkan adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Berdasarkan penjelasan diatas, yang sudah dipaparkan, model pengembangan yang dipilih dan akan digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, yang dimulai dari tahap analisis sampai tahap pengembangan. Disamping itu, dalam mengembangkan gamifikasi pembelajaran diperlukan validasi ahli materi dan ahli media serta kepraktisan

media. Berikut ini syarat kevalidan dan kepraktisan suatu gamifikasi pembelajaran.

a. Kevalidan gamifikasi pembelajaran

Aspek kevalidan merupakan kriteria kualitas pembelajaran yang di lihat dalam materi yang terdapat di dalam perangkat pembelajaran. Validasi adalah proses menilai apakah produk baru secara rasional lebih baik dan efektif dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman dalam memvalidasi. Menurut Nieveen, kevalidan suatu suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk dalam dua hal yaitu, apakah pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritik dan terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya.

Validitas perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan digunakan revisi atau tidak ada revisi oleh validator. Tingkat kevalidan pada perangkat pembelajaran gamifikasi yang dikembangkan ditentukan oleh pendapat para ahli. Para ahli ini, akan memberikan saran dan penilaian terkait dengan aspek kevalidan perangkat pembelajaran yang kita kembangkan. Aspek kevalidan adalah kriteria kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan teoritis dan komponen yang ada di dalamnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kevalidan pembelajaran adalah kriteria atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan ditentukan oleh validator melalui revisi.

### b. Kepraktisan gamifikasi pembelajaran

Kepraktisan perangkat pembelajaran berupa gamifikasi teruji apabila dapat diterapkan di lapangan, dalam hal ini dalam pembelajaran. Kepraktisan yaitu kemudahan dari produk yang dikembangkan dalam suatu tes, yang dilihat dari persiapan, penggunaan, pengelolaan dan penafsirannya. Aspek kepraktisan kita dapat lihat dari tingkat seberapa mudah guru dan siswa dalam menggunakan produk di dalam kegiatan belajar mengajar.

Suatu perangkat perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika ahli mengungkapkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan. Sejalan dengan itu menurut Nieveen, kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dan tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Gamifikasi dapat dikatakan praktis jika guru dan siswa memberikan respon baik dalam gamifikasi pembelajaran tersebut. Menurut Hutapea (2020), kepraktisan dapat dicapai jika penilai kepraktisan oleh guru memenuhi kriteria minimal praktis.

Kepraktisan dapat disimpulkan bahwa suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat tercapai, memenuhi kriteria, serta dapat diterapkan di lapangan.

## 2. Gamifikasi Pembelajaran

### a. Gamifikasi Pembelajaran

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen game untuk memotivasi siswa untuk belajar dan membuat mereka senang saat belajar. Menurut Noralia & Richardus (2022), gamifikasi merupakan penerapan teknik dan strategi dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dalam belajar baik kondisi formal dan informal.

Terdapat beberapa pendapat dari para ahli mengenai pengertian gamifikasi sebagai berikut: Gamifikasi dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan karena dapat meningkatkan pembelajaran dalam jangka pendek dan hasil belajar dalam jangka panjang (*Mukarromah & Agustina, 2021*). Gamifikasi memiliki tujuan yakni mengembangkan pengetahuan, kebiasaan, dan pemahaman di kelas dalam dunia digital adalah sebuah tujuan dari gamifikasi (*Anunpattana et al., 2021*). Kim Sangkyun, *et al.*, (2018) menjelaskan bahwa dalam banyak kasus sulit untuk melacak asal mula sebuah konsep dengan tepat, dan banyak ide tentang asal-usul gamifikasi.

Jadi, berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka gamifikasi adalah gagasan yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan permainan berpikir untuk menyatukan orang, membantu mereka

menyelesaikan masalah dalam hal belajar menggunakan elemen-elemen *game* berupa *point*, *reward*, *level*, dan tantangan. Dengan memperhatikan tujuan gamifikasi, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk lebih giat dan senang dalam belajar, sehingga proses belajar semakin meningkat. Gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

#### b. Elemen-Elemen Gamifikasi Pembelajaran

Dalam penggunaan elemen yang terdapat dalam gamifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi selama pembelajaran dilakukan. Terdapat beberapa elemen yang digunakan dalam gamifikasi menurut Ariwibowo, (2014) dapat dilihat sebagai berikut:

##### 1) *Rules* atau SOP

*Rules* atau SOP, yaitu elemen yang wajib ada dalam sebuah permainan. *Rules* menjelaskan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pengguna. Aturan permainan yang jelas dapat membuat permainan yang dilaksanakan berjalan lebih efektif.

##### 2) *Point* atau poin

Poin, yaitu imbalan untuk tindakan baik maupun buruk. Poin dapat digunakan untuk menandai peningkatan, dapat menyatakan kemenangan dari umpan balik setelah melakukan sesuatu dan melihat kemajuan pada sebuah pembelajaran.

3) *Challenges* atau tantangan

*Challenges*, yaitu tantangan yang diberikan kepada pengguna untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi. *Challenges* diberikan dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang dibuat bertahap sesuai dengan *level* permainan agar pengguna dapat menyelsaikan pembelajaran tanpa merasa bosan.

4) *Leader boards* atau Papan Klasemen

*Leader boards*, yaitu daftar nama-nama pemain peringkat atas menurut kesuksesan mereka dalam sebuah *game*, dalam hal ini sebagai petunjuk dalam perolehan poin sementara. Adanya *leader boards* kita mengetahui dengan pasti berupa jumlah poin dan peringkat kita, serta siapa pemimpin (peringkat pertama).

5) *Levels* atau Tingkatan

*Levels*, yaitu jenjang atau tingkat kesulitan, dimana semakin tinggi level berarti semakin tinggi kesulitan misi atau tugas yang harus diselesaikan.

6) *Progression* atau kemajuan

*Progression*, yaitu kemajuan yang sangat berguna untuk memotivasi pengguna mengejar tujuannya. Dengan adanya elemen, pengguna tidak merasa bosan jika melakukan suatu tugas secara berulang karena merasa ada kemajuan.

## 7) Skenario Tak Terbatas

Skenario tak terbatas, yaitu jalan cerita yang menghidupkan permainan.

Cerita dibuat agar game lebih menarik dan nyata sehingga pengguna dapat memahami dan merasakan situasi yang terjadi dalam permainan. Tak terbatas artinya *game* yang dibuat dapat memotivasi pengguna dan membuat siswa tidak takut mengalami kegagalan serta meningkatkan daya tarik pada *game* yang di mainkan.

## 8) *Reward* atau Penghargaan

*Reward*, yaitu pemberian apresiasi kepada siswa yang telah berhasil menuntaskan misi atau tantangan tertentu dalam aktivitas pembelajaran. Penghargaan dapat berupa pita, trofi, lambang, dan lain-lain. Pemberian penghargaan dalam kelas dapat mendorong siswa meningkatkan hasil belajarnya dengan ikut kegiatan belajar mengajar di kelas sampai selesai.

Penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan yang merupakan pengembangan penting dalam pembelajaran (Takdir, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat penggunaan elemen yang digunakan dalam gamifikasi pembelajaran dan disesuaikan dengan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.

### c. Perancangan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamifikasi menerapkan prinsip kerja sebuah permainan kedalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi

belajar dan mengubah perilaku siswa. Menurut Kemendikbud (2018), secara efektif merancang gamifikasi adalah sebagai berikut:

1) Memahami Target *Audiens* dan Konteks

Faktor yang menentukan keberhasilan program pendidikan adalah pemahaman yang baik tentang siapa siswa tersebut. Ini akan membantu dalam dalam perancangan program untuk mencapai tujuan.

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pengajar harus menentukan terlebih dahulu tujuan yang akan dicapai di akhir pembelajaran. Tujuan ini dapat berupa penyelesaian tugas, kuis, proyek, dan lain sebagainya.

3) Menata Pengalaman

Pengajar dimungkinkan untuk mengurutkan pengetahuan dan mengukur apa yang perlu dipelajari dan dicapai oleh siswa dalam setiap pembelajaran. Contoh siswa harus memahami konsep materi dan menerapkannya pada kegiatan praktik.

4) Mengidentifikasi Sumber Daya

Pengajar perlu menentukan apa yang menjadi penentu dalam pencapaian *level*, aturan yang jelas, serta keseluruhan sistem dan memberikan umpan balik kepada siswa dan pengajar.

5) Menerapkan Elemen Gamifikasi

Elemen dapat berupa pemberian poin, lencana, batasan waktu, *reward* dan lainnya. Elemen-elemen ini akan membuat siswa fokus untuk bersaing baik

dengan diri mereka sendiri maupun dengan siswa lain dan mengakui pencapaian diri mereka.

Menurut Lutfa, (2020) menyebutkan tentang gamifikasi dapat membuat siswa lebih tertarik belajar dengan adanya unsur tantangan dan kesenangan. Menurut Carolus, (2022) menjelaskan tentang gamifikasi sebagai alternatif inovatif yang dapat mentransformasi kegiatan belajar menjadi menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan gamifikasi dalam pendidikan dapat menawarkan solusi dalam menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan produktif.

#### d. Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Menurut Jusuf (2016) menyampaikan beberapa langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yakni kenali tujuan pembelajaran, tentukan ide, buat skenario permainan, buat desain aktivitas pembelajaran, bangun kelompok-kelompok, kemudian terapkan dinamika permainan. Beberapa langkah dalam penerapannya dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian dan beri reward atau hadiah bagi siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
- 2) Pisahkan materi kedalam *level-level* yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan *level/jenjang* yang lebih tinggi sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.

- 3) Catat skor yang didapat disetiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
- 4) Berikan balasan (*reward*) seperti lencana, sertifikat *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di sosial media para siswa.
- 5) Buatlah jenjang atau *level* sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
- 6) Buatlah kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
- 7) Kenalkan konsep *quest* (pencarian) atau *epic meaning* (pemaknaan epik), dimana siswa dapat karyanya yang dapat memperkuat morma belajar dan kultural.
- 8) Beri siswa insentif untuk membagikan dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
- 9) Beri kejutan dengan hadiah ekstra bonus ketika siswa lulus tantangan baru.
- 10) Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
- 11) Ambil lencana atau rewardnya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
- 12) Buat *role-playing* atau skenario dalam *e-learning* yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.

- 13) Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
- 14) Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.
- 15) Tampilkan *leader board* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, gamifikasi dapat disimpulkan dari penjelasan di atas yaitu proses memasukkan elemen game ke dalam pembelajaran di kelas. Unsur-unsur *game* dapat berupa fisik maupun non fisik. Unsur fisik dapat dilihat dan ditampilkan selama pembelajaran, seperti melalui aplikasi, program, *website*, dan tebak benar salah, dan lain-lain. Sedangkan unsur non fisik dapat mencakup reaksi psikologis siswa terhadap gamifikasi seperti persaingan, tantangan dan rintangan, penghargaan dan keinginan untuk menyelesaikan masalah.

#### e. Kelebihan Gamifikasi Pembelajaran

Menurut Noralia & Richardus, (2022) adapun kelebihan dari gamifikasi antara lain:

- 1) Belajar lebih menyenangkan
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
- 3) Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang dipelajari
- 4) Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari.
- 5) Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi dalam kelas.

Gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan penggunaan elemen-elemen *game* seperti poin, *leaderboards*, dan tantangan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif. Dengan penjelasan diatas, gamifikasi diharapkan untuk mendorong siswa untuk lebih giat dan menikmati pembelajaran, meningkatkan proses belajar, dan meningkatkan hasil. Jika diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan gamifikasi, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tujuan akan tercapai dengan baik.

### 3. *Classpoint*

#### a. Pengertian *Classpoint*

*Classpoint* adalah suatu perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan *inknoe* dan aplikasi ini terintegrasi dengan powerpoint. *Classpoint* adalah perangkat mengajar komplit di dalam *Micrososft Powepoint*. Dirancang untuk setiap pengajar, *Classpoint* menggabungkan *fitur* presentasi canggih, kuis interaktif, dan fitur gamifikasi sehingga kita dapat membangun keterlibatan. Menurut Dian Hadiyani (2021), *Classpoint* yaitu salah satu teknologi yang dapat membantu siswa belajar dengan baik karena mencakup berbagai alat untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Guru dapat membuat kuis dan coretan menarik yang mirip dengan menulis di papan tulis menggunakan *classpoint* yang luar biasa bersama siswa langsung di dalam powerpoint.

*Classpoint* adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kuis selama proses belajar mengajar. Aplikasi ini memiliki banyak fitur,

termasuk *multiple choice questions, short answers, word cloud, slide drawing*, mode kompetisi, dan soal *multiple choice* Jeklin, (2021). *Classpoint* dapat disimpulkan bahwa suatu alat yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan.

b. Keunggulan *classpoint*

1) Integrasi dengan *Microsoft Powerpoint*

*Classpoint* dirancang untuk membantu guru membuat presentasi yang lebih efektif tanpa harus meninggalkan *powerpoint*. Dengan meningkatkan *powerpoint* dengan presentasi yang canggih, pertanyaan interaktif untuk audiens, dan sistem hadiah yang digerakkan, *classpoint* memungkinkan pengguna membuat presentasi yang lebih menarik.

2) Fitur Interaktif

*Classpoint* menawarkan alat pengajaran tambahan seperti *timer* atau *stopwatch*, *browser* untuk mencari dan menyematkan situs pembelajaran interaktif, dan memilih nama secara acak dengan cara yang menarik dan efektif seperti random *name picker*.

3) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Siswa dapat menggunakan *classpoint* untuk mengumpulkan tanggapan langsung mereka, menilainya, dan menyimpannya untuk analisis data dan memberikan bintang kepada siswa untuk meningkatkan persaingan dan menampilkan papan peringkat, fitur bintang dapat diberikan kapan saja selama presentasi.

#### 4) Kompatibilitas

Dengan solusi mesin virtual, *classpoint* dapat digunakan dan memungkinkan kita mengakses aplikasi windows seperti *microsoft powerpoint* yang terintegrasi dengan *classpoint*.

#### 5) Antarmuka yang Ramah Pengguna

*Classpoint* memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan integrasi powepoint asli. Jadi kita dapat dengan mudah mengajarkan siswa kita cara menggunakan *classpoint* lebih banyak (Dian Hadiyani, 2021)

#### c. Kekurangan *Classpoint*

##### 1) Keterbatasan Jaringan

Signal atau jaringan dan kuota internet yang sering tidak stabil merupakan masalah saat menggunakan aplikasi *classpoint* ini.

#### d. Langkah-Langkah Menggunakan *Classpoint*

Dalam menggunakan *classpoint*, ada beberapa langkah-langkah mengunakannya Dian Hadiyani, (2021) sebagai berikut:

##### 1) Membuat Akun dan Mengunduh *Classpoint*

Pertama- tama kita mengunjungi situs web *classpoint* dan klik tombol “Daftar” untuk membuat akun, kemudian isi informasi pribadi kita dan lengkapi detail lainnya, dan selanjutnya setelah selesai kita akan diminta untuk mengunduh dan menginstal *classpoint*.

##### 2) Menginstal *Classpoint*

Unduh *classpoint* di perangkat anda dan buka file penginstal *classpoint* serta ikuti petunjuk instalasi.

### 3) Menggunakan *Classpoint* dengan Powerpoint

Buka aplikasi powerpoint kita dan lihat pita *classpoint* di bagian atas layar yang sudah di instal dan terintegrasi. Kita dapat menggunakan fitur-fitur interaktif *classpoint* seperti membuat kuis, coretan, dan lain-lainnya serta kita mengatur dan mengelolah fitur-fitur *classpoint* dengan mode edit.

### 4) Mengintegrasikan *Classpoint* dengan Kegiatan Belajar

Pengguna dapat memakai *classpoint* untuk meningkatkan perjanjian dengan siswa pada materi pelajaran. *Classpoint* dapat membantu pengguna membuat kuis yang menarik dan memmbuat coretan seperti di papan tulis. *Classpoint* juga dapat kita gunakan dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar menggunakan gamifikasi *classpoint*.

## 4. Pelajaran IPA Kelas VII SMP

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, terdapat banyak materi-materi yang membahas perubahan wujud benda, salah satunya yaitu materi zat dan perubahannya. Zat dan perubahannya adalah segala sesuatu yang memiliki massa serta menempati ruang dan perubahannya pada zat dapat terjadi dalam berbagai bentuk.

Adapun poin penting yang perlu dipahami dalam materi zat dan perubahannya yaitu, wujud zat, perubahan wujud zat, perubahan fisika dan kimia, serta contoh perubahannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai sistem sebagaimana pembelajaran lainnya yang terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu tugas utama guru IPA adalah melaksanakan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran secara baik dan benar (Wisudawati, 2022).

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) satu dari sekian mata pelajaran yang dianggap memiliki materi yang cukup rumit bagi siswa di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao karena merupakan pembelajaran yang abstrak, membutuhkan teknik hafalan dan harus memiliki visualisasi gambar yang jelas agar mudah dimengerti.

Pembelajaran IPA harus dibuat semnearik mungkin agar siswa dapat menyerap pembelajaran dengan baik, sehingga gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sangat cocok untuk materi tata surya. Gamifikasi ini akan sangat membantu guru dalam memperjelas penyampaian materi yang memerlukan gambar-gambar animasi. Gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* yang dikembangkan peneliti akan memberikan manfaat seperti, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi belajar, penyampaian materi oleh guru lebih efektif dan efisien karena tidak perlu lagi menulis materi di papan tulis, penyampaian materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi animasi akan lebih jelas disampaikan oleh guru, serta materi yang disajikan

dengan animasi menggunakan mekanika permainan akan lebih dipahami siswa sehingga mengurangi kejemuhan belajar mata pelajaran yang sifatnya teoritis.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah ada atau hampir sama dengan penelitian yang tujuannya digunakan untuk referensi atau bahkan acuan teori yang sudah ada. Adapun penelitian yang relevan tersebut antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf dengan judul penelitian *“Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran”* 2016, memaparkan tentang kegiatan pembelajaran dengan gamifikasi dapat menjadi pilihan untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menerapkan elemen-elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran tujuannya untuk memotivasi siswa dalam belajar. Sedangkan perbedaan dari antara keduanya terletak pada model yang digunakan. Pada penelitian Heni Jusuf menggunakan model ARCS (*The Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*) sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis Classpoint.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Wasetya dkk, dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar”* tahun 2022. Menjelaskan tentang gamifikasi menjadi salah satu intervensi dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Penelitian ini memiliki kesamaan karena menggunakan elemen-elemen gamifikasi. Pada penelitian menggunakan model *Rapid Prototyping* yang memiliki 5 tahap,

yaitu *Asses Needs and Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype, Utilization Prototype, and Installing the Final System*. Produk media pembelajaran gamifikasi telah melalui expert review menggunakan skala Likert dengan hasil ahli materi sebesar 3,75 (sangat baik), ahli media 4,00 (sangat baik) dan ahli desain pembelajaran 3,70 (sangat baik) sehingga media pembelajaran gamifikasi menarik bagi pengguna. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan gamifikasi berbasis *classpoint*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi layak digunakan dan menarik untuk memotivasi siswa untuk belajar karena memiliki elemen-elemen gamifikasi dapat memberikan hal yang bersifat positif selama proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Pikir**

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan canggih pada saat ini pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari. Pengaruh teknologi menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan saat ini. Dorongan dalam perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan sangat sering kita jumpai dimanapun kita berada dan mata pelajaran ini bisa kita temui dalam kehidupan sehari-sehari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis membuat sebuah gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *classpoint* yang bisa membantu siswa dalam berpikir kritis dan

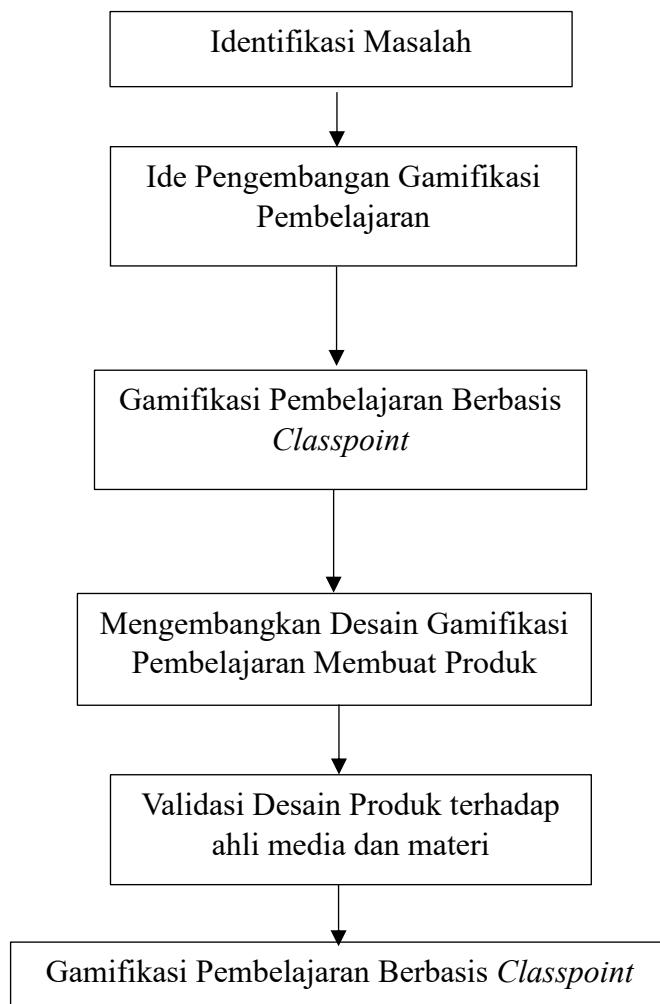
menciptakan pembelajaran yang sangat menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Menggunakan *classpoint* dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar, karena *classpoint* ini memiliki berbagai macam fitur-fitur dalam kegunaanya untuk pendidikan terutama dalam pembelajaran.

*Classpoint* ini adalah alat presentasi interaktif yang terintegrasi dengan *powerpoint*. *Classpoint* ini membantu guru untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. *Classpoint* menawarkan bermacam-macam fitur, salah satu yang digunakan dan pengembangan ini yaitu gamifikasi dimana guru dapat menggunakan gamifikasi untuk memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang biasa dikenal dengan ilmu pengetahuan alam.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu: Gamifikasi pembelajaran yang menghasilkan gamifikasi dalam bentuk media dengan menggunakan salah satu aplikasi yang bisa terhubung dan digunakan dalam laptop dan android oleh siswa menggunakan kode. Dalam pengembangan gamifikasi pembelajaran ini akan dibuat sebuah pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen gamifikasi yang ada di *classpoint* untuk mendukung dan menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Dengan adanya berbagai macam gamifikasi seperti pemberian poin, reward pada pembelajaran IPA akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa jemu dan bosan. Penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* ini dikembangkan untuk menciptakan atau menjadikan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat, semangat, dan kreativitas belajar siswa. Dalam hal ini yaitu mata pelajaran IPA kelas VII tentang tata surya.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Classpoint* pada mata pelajaran IPA Kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao