

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 ACC Proposal dan Skripsi

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP  
KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Yang Mengajukan

JAIVA LAKARAN

220115045

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



(Ervianti, S.Pd., M.Pd)

Pembimbing II

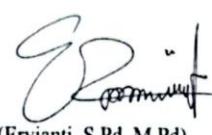


(Drs. I Ketut Linggih, M.Pd)

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknologi Pendidikan



(Ervianti, S.Pd.,M.Pd)

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP  
KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama : Jaiva Lakaran

NIM : 220115045

FAKULTAS : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PROGRAM STUDI : Teknologi Pendidikan

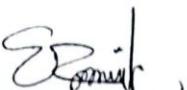
Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian di depan Panitia Penguji Skripsi Strata Satu (S1)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Makale, kamis 15 agustus 2024

Pembimbing:

1. Ervianti, S.Pd., M.Pd



(.....)

2. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd



(.....)

## Lampiran 2 Surat permohonan Validator Media



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
( FKIP-UKI TORAJA )**

*Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811  
Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkipukitoraja@gmail.com*

**Nomor Perihal** : PK.03.08/593.4/UKI Toraja.FKIP.TP/2024  
: *Permintaan Kesedian Menjadi Validator*

**Kepada Yth** : **Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.**

di  
Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dengan hormat memohon kesedian Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai Validator Ahli Media yang dibuat oleh mahasiswa

Nama : Jaiva Lakaran  
NIM : 220115045  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***"Pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis classpoint pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Kristen Tagari Rantepao"***

**Dibimbing Oleh :** 1. **Ervianti, S.Pd., M.Pd.**  
2. **Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makale, 19 Juli 2024

Ketua Prodi

Teknologi Pendidikan



**Ervianti, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 0914089203

### Lampiran 3 Surat permohonan Validator Materi



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
( FKIP-UKI TORAJA )**

*Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811  
Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkipukitoraja@gmail.com*

Nomor : PK.03.08/594.3/UKI Toraja.FKIP.TP/2024  
Perihal : *Permintaan Kesedian Menjadi Validator*

Kepada  
Yth : **Bergita Gela M. Saka, S.Si., M.Sc.**

di  
Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai Validator Ahli Materi yang dibuat oleh mahasiswa

N a m a : Jaiva Lakaran  
N I M : 220115045  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***"Pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis classpoint pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Kristen Tagari Rantepao"***

Dibimbing : **1. Ervianti, S.Pd., M.Pd**  
Oleh : **2. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makale, 19 Juli 2024

Ketua Prodi  
Teknologi Pendidikan



## Lampiran 4. Surat Izin Meneliti



Nomor : TA.00.03/342/UKI Toraja.DFKIP/2024  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMP Kristen 1 Tagari Rantepao  
Di  
Tempat

Dengan Hormat,

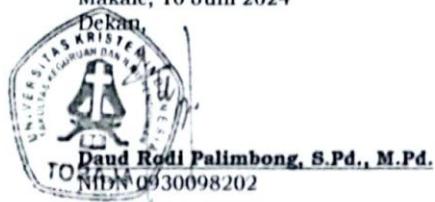
Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan skripsi. Sehubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang dimaksud :

Nama : Jaiva Lakaran  
NIM : 220115045  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Penelitian : Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Classpoint pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao  
Pembimbing : 1. Ervianti, S.Pd., M.Pd.  
2. Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

Makale, 10 Juni 2024



## Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

### ANGKET AHLI MEDIA

#### PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP KRISTEN 1 TAGARI RANTEPAO

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Pembimbing :

1. Ervianti, S.Pd., M.Pd

2. Drs. I Ketut Linggih., M.Pd

Dengan hormat,

Schubungan dengan adanya Pengembangan Gamifikasi pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII DI SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas penggunaan media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak digunakan media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu Kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

#### A. Identitas Validator

Nama : Muhs. Pudra Pradana

NIDN : 0612119502

Instansi : Universitas Kristen Indonesia Cirebon

#### B. Tujuan

Tujuan angket ini sebagai alat untuk mendapat informasi dari ahli media terkait media pembelajaran yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.

### C. Petunjuk

3. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah dengan 1= Sangat tidak setuju, 2= Tidak setuju, 3= kurang setuju, 4= setuju, 5=sangat setuju.
4. Mohon untuk memberi kesimpulan umum dari hasil penelitian terhadap media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi, atas bantuan dan kesediaan ahli materi untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Bentuk Media</b>						
1.	Bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA yang disajikan menarik					✓
2.	Perpaduan warna pada media gamifikasi pembelajaran IPA menarik					✓
3.	Ukuran pada media gamifikasi pembelajaran IPA proporsional					✓
4.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media gamifikasi pembelajaran IPA proporsional					✓
5.	Susunan pada desain media gamifikasi pembelajaran IPA proporsional					✓
<b>Kualitas Media</b>						
6.	Media gamifikasi pembelajaran IPA dapat digunakan dalam waktu lama					✓
7.	Kemudahan penggunaan media gamifikasi pembelajaran IPA dalam praktik pembelajaran					✓
8.	Media gamifikasi pembelajaran disajikan menggunakan tata bahasa baku dan mudah dipahami					✓
9.	Media gamifikasi pembelajaran IPA disajikan sesuai dengan materi					✓
10.	Media gamifikasi pembelajaran yang disajikan mencakup latihan soal					✓
<b>Fungsi Media</b>						
11.	Media gamifikasi pembelajaran IPA dapat digunakan memenuhi konsep belajar sambil bermain					✓
12.	Media gamifikasi pembelajaran IPA disajikan dalam bentuk permainan					✓
13.	Media gamifikasi pembelajaran IPA disajikan membuat siswa belajar aktif					✓

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
14.	Alur yang digunakan pada media gamifikasi pembelajaran IPA memperjelas materi zat dan perubahannya				✓	
15.	Dapat menambah mutu belajar-mengajar dengan pembelajaran menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA				✓	

**D. Komentar dan saran ahli media secara keseluruhan mengenai media gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi**

*Mozz yg menulis dan bisa menjawab  
pertanyaan dalam pembelajaran dengan  
cukup baik mengingat jangkaun dalam  
implementasinya*

**E. Kesimpulan Umum**

Berdasarkan kelayakan validator oleh ahli media, maka media gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi pembelajaran dinyatakan:

1. Layak digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP Kristen I Tagari Rantepao kelas VII tanpa revisi.

2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IX di SMP Kristen I Tagari Rantepao dengan revisi sesuai sasaran

3. Tidak layak maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP Kristen I Rantepao.

**Lingkari Salah Satunya.**

Makale, 1 Agustus 2024

Ahli Media,



Muhibbin Putra Pratama, S.Si., M.Pd

## Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi

**ANGKET AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP KRISTEN 1**  
**TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Pembimbing :

1. Ervianti, S.Pd., M.Pd

2. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd

Dengan hormat,

Schubungan dengan adanya Pengembangan Gamifikasi pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII DI SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas penggunaan media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak digunakan media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu Kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**A. Identitas Validator**

Nama : *Besma Gelu M. Saka*

NIDN : *09120484 02*

Instansi : *Uki Tagz*

**B. Tujuan**

Tujuan angket ini sebagai alat untuk mendapat informasi dari ahli materi terkait media pembelajaran yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao.

### C. Petunjuk

1. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah dengan 1= Sangat tidak setuju, 2= Tidak setuju, 3= kurang setuju, 4= setuju, 5=sangat setuju.
2. Mohon untuk memberi kesimpulan umum dari hasil penelitian terhadap media gamifikasi pembelajaran sebagai alat evaluasi, atas bantuan dan kesediaan ahli materi untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dalam soal dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian materi dalam soal dengan kompetensi dasar				✓	
3	Kesesuaian soal dengan teori pembelajaran			✓		
4	Kesesuaian soal dengan dengan konsep yang dipelajari			✓		
<b>Tampilan</b>						
5	Menjadi dorongan atau stimulus dalam belajar				✓	
6	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media gamifikasi pembelajaran berbasis <i>classpoint</i> pada mata pelajaran IPA				✓	
<b>Kebahasaan</b>						
7	Ketetapan penggunaan simbol dan tanda baca				✓	
8	Kesesuaian penggunaan huruf kapital			✓	✗	
<b>Penyajian</b>						
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi yang dipelajari				✓	
10	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami			✓		
11	Kesesuaian ilustrasi soal dengan isi materi sehingga mudah dipahami				✓	
12	Soal yang disajikan sesuai urutan materi			✓		
13	Soal yang disajikan mudah dipahami		✓			
14	Jawaban yang diberikan mudah dipahami		✓			
15	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi			✓		

**D. Komentar dan saran ahli materi secara keseluruhan mengenai media**

gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi

per - perhatikan referensi metapinya

..... ✓ Soal no. 1 jawabannya salah - dan tidak ada yg

berpapar dalam opsi jawabannya.

..... - halaman 30. Contoh Mengkonfirmasi itu salah.

**E. Kesimpulan Umum**

Berdasarkan kelayakan validator pada oleh ahli materi, maka media gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* sebagai alat evaluasi pembelajaran dinyatakan:

1. Layak digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao kelas VII tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IX di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao dengan revisi sesuai sasaran.
3. Tidak layak maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP Kristen 1 Rantepao.

**Lingkari Salah Satunya.**

Makale, 5. Agustus 2024

Ahli Materi

Bergita Gelia M. Saka, S.Si., M. Sc

**Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru****ANGKET RESPON GURU****PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS****CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP****KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Guru**

Nama : Matolia Fitriani Tumbu D, S.Pd  
NIP :

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.				✓	
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Materi zat dan perubahannya lebih mudah dipahami menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.				✓	
5	Pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> membuat siswa lebih tertantang.					✓
6	Dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> siswa bisa belajar aktif.					✓
7	IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> membuat lebih senang belajar.				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam penggerjaan soal.				✓	
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.				✓	

### D. Saran

Penygunaan Media gamifikasi sudah sangat bagus digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan agar melalui penggunaan media ini mempertimbangkan tentang jaringan saat mulai masuk ke dalam aplikasi

Rantepao, 09 Agustus 2024

(Natalia F.T.D, S.Pd)

### Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa

#### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.		✓			

#### D. Saran

.....  
.....  
.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

  
.....

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Gracensyah cecilia petallo*  
Kelas : *VII C (tujuh C)*

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

### D. Saran

.....

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

  
 (...branggah. S.P....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiya Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Thiara Sari .P.  
Kelas : VII.C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Kurang setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

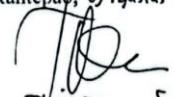
No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.				✓	

### D. Saran

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

  
 (....Thiafa....:5:....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Dokter Elvin Marika*  
Kelas : *VII/C*

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .				✓	
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.				✓	
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.				✓	

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Anie*  
 ....Pultam.E.M,

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : ARZEL  
Kelas : VII C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Kurang setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam penggeraan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.			✓		

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

Amal  
(ARZEL Denis. P.)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Dani Anugera Samye*  
Kelas :

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

Bagus sekali dan saya sangat senang.

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Daniel Anugrah*  
(.....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Denis  
Kelas : 7.C.

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

- 1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju



### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.			✓		

### D. Saran

Sangat senang

Rantepao, 09 Agustus 2024

D. Hafiz  
(.....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : FIRDAYANTI  
Kelas : VII C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

- 1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

### D. Saran

.....

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Almar*

(... FIRDAYANTI...)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
*CLASSPOINT* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP  
KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiya Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : MERFIN MARTEN M AGGAWIN  
Kelas : VII . C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.				✓	
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.			✓		
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

### D. Saran

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

  
 (.....) Meijin

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Linda manurun  
Kelas : VII.C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.				✓	
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.				✓	
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.	✓				

### D. Saran

.....  
.....  
.....  
.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Linda manurun*  
(..Linda manurun..)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS****CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP****KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**Nama : *Yelpona*

Kelas :

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Kurang setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.				✓	
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .				✓	
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.				✓	
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.			✓		

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

(.....X.....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS  
*CLASSPOINT* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP  
KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervanti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Jaiva Lakaran*  
Kelas : *VII L*

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .			✓		
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .		✓			
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Yuniar*  
(.aulia..tarayk..ukk)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Ariel LS*  
Kelas : *VII C*

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

*Bagus sekali.....*

Rantepao, 09 Agustus 2024

*Ainur*

(ARIEL:L:S.....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Argansya pratama Ambalang.  
Kelas : VII .C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

.....

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

(...*Angg. Angan..*)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Adel Tongko  
Kelas : SMK 17/C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

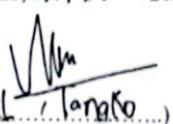
### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .			✓		
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam penggerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.		✓			

### D. Saran

.....

Rantepao, 09 Maret 2024

  
 (Areh Tarko)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : Antonio Yulki  
Kelas :

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

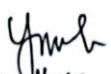
No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao *Yogya* 2024

  
*(Antoni Yuki.....)*

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : ALFRIOA  
Kelas : 7C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .				✓	
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

.....Amik.....ALFRIO

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Jaiva Lakara*  
Kelas : *VII.1*

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.					✓
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.					✓

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

(.....  .....

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
**CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN 1 TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : *Wulan*

Kelas : 7C

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

**C. Aspek Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.					✓
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .					✓
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .				✓	
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.				✓	
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.			✓		

**D. Saran**

.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

(..... *Zur Wikel.*.....)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS**  
***CLASSPOINT* PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP**  
**KRISTEN I TAGARI RANTEPAO**

Nama Peneliti : Jaiva Lakaran  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pembimbing : Ervianti, S.Pd., M.Pd, Drs. I Ketut Linggi, M.Pd

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : **FEBRIANI**  
Kelas : **VII. C (7.C)**

**B. Petunjuk**

1. Tulis identitas dengan benar
2. Baca setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom di bawah ini dengan:

1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Kurang setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

### C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media gamifikasi pembelajaran IPA pada materi zat dan perubahannya menarik.					✓
2	Media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> menimbulkan rasa ingin tahu saya.				✓	
3	Saya lebih mudah memahami materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
4	Saya yakin bahwa media gamifikasi pembelajaran IPA membuat pengetahuan lebih bertambah.					✓
5	Saya merasa tertantang dengan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam slide ppt menggunakan aplikasi <i>classpoint</i> .				✓	
6	Saya bisa belajar aktif dengan menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
7	Saya lebih senang belajar IPA materi zat dan perubahannya menggunakan media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> .					✓
8	Penyajian materi dalam bentuk media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> sangat membantu saya dalam pengerjaan soal.					✓
9	Penyajian materi dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah dipahami.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media gamifikasi pembelajaran IPA berbasis <i>classpoint</i> mudah untuk dipahami.				✓	

### D. Saran

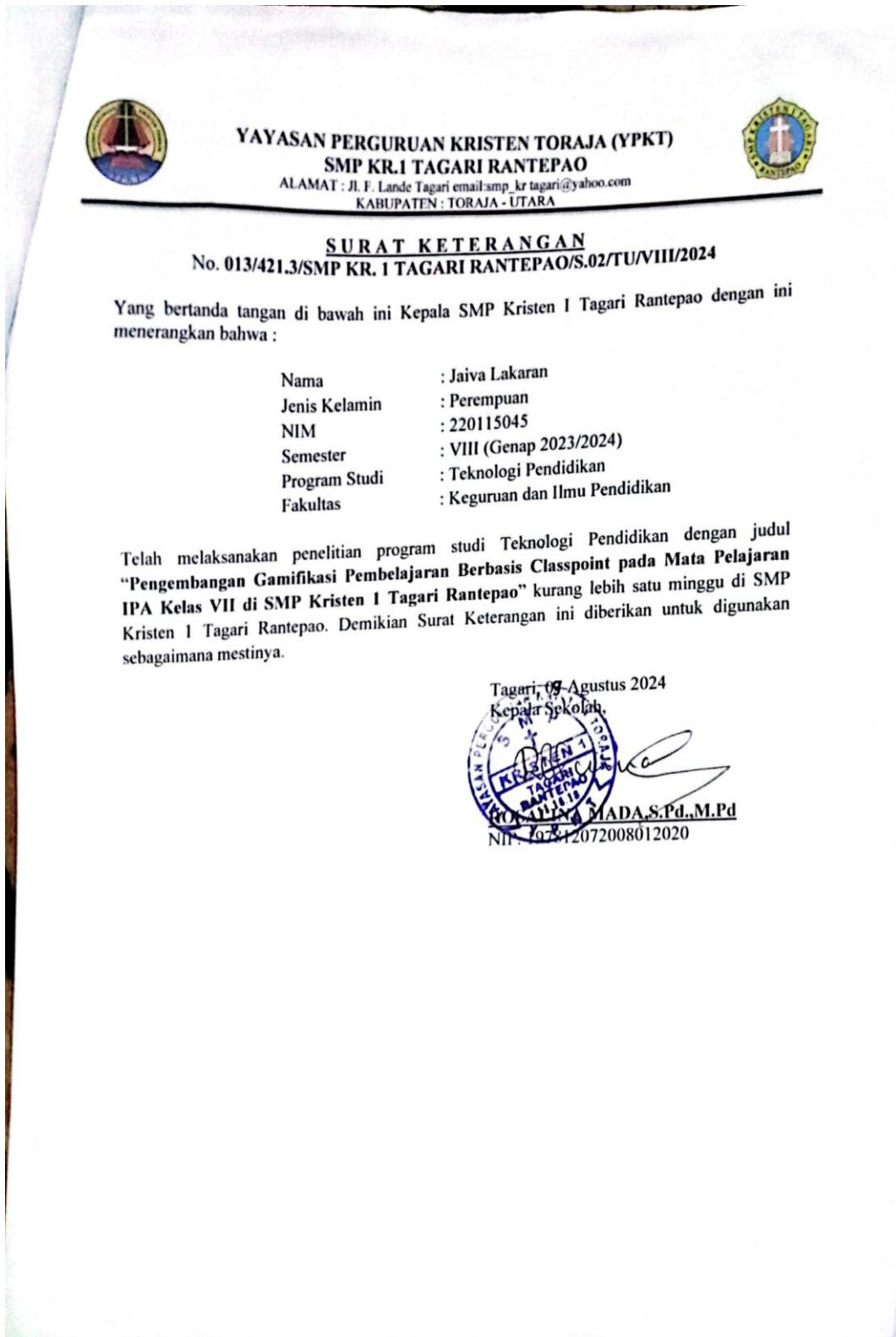
.....

.....

Rantepao, 09 Agustus 2024

(Amid.....)

### Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian



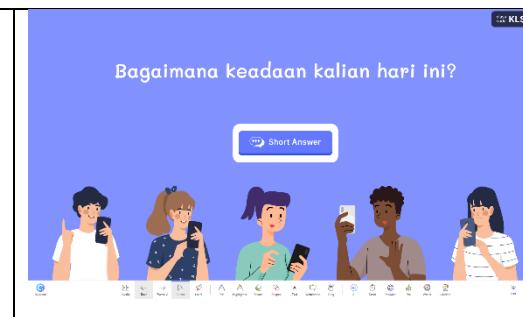
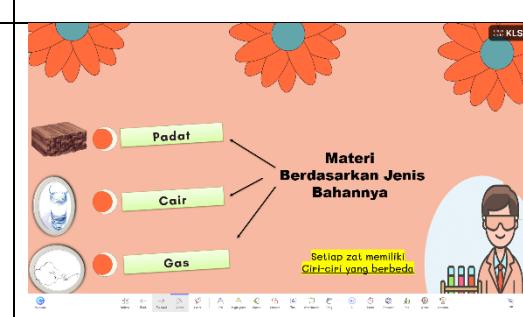
Lampiran 9. *Storyboard*

No.	Desain	Deskripsi
1.	<p>Tampilan Awal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">           Judul Materi dan            Identitas Sekolah         </div>	Halaman ini berisi judul materi dan identitas sekolah
2.	<p>Tampilan Pertanyaan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">           Bagaimana Keadaan kalian            hari ini?              (Short Answer)         </div>	Halaman ini berisi tentang pertanyaan langsung untuk umpan balik awal sebelum masuk materi
3.	<p>Tampilan Topik Pembahasan</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 200px; height: 150px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">           3 Topik Pembahasan         </div>	Halaman ini berisi tentang 3 topik yang dibahas .
4.	<p>Tampilan Gambar</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">           Contoh Gambar         </div>	Halaman ini berisi gambar-gambar dari zat
5	<p>Tampilan Pertanyaan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">           Pertanyaan Singkat         </div>	Halaman ini berisi pertanyaan singkat yang langsung dijawab
6	<p>Tampilan pengertian Zat</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 200px; height: 150px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">           Pengertian Zat         </div>	Halaman ini berisi pengertian zat

	<p>Tampilan materi bersarkan jenisnya</p> 	
7	Pertanyaan pilihan ganda	
8	Tampilan Materi Partikel	
9	Tampilan tentang pengertian difusi	
10	Tampilan Perubahan Wujud Benda	
11	<p>Tampilan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencair</li> <li>• Membeku</li> <li>• Menguap</li> <li>• Mengembun</li> <li>• Menyublim</li> <li>• Mengkristal</li> </ul>	
12	<p>Tampilan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik Leleh</li> <li>• Titik Rendah</li> </ul>	
13	Tampilan materi perubahan Fisika dan kimia	
14	Tampilan pertanyaan	
15	Tampilan Evaporasi dan gambar	
16	Tampilan materi Kerapatan Zat dan contohnya	

17	Tampilan QUIZZ: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pertanyaan pilihan ganda</li><li>• Pertanyaan Benar Salah</li><li>• Pertanyaan Singkat</li></ul>	
18	Tampilan Ucapan Terima Kasih	
19	Tampilan profil pe	

## Lampiran 10. Hasil Pembuatan Gamifikasi

	
	
	
	
<p>Berdasarkan jenis bahannya, zat dapat dibedakan menjadi...</p> <p>A.Padat, Cair, Gas B.Makanan, Minuman, Udara C.Besi, Kertas, Air D.Batu, Kayu, Listrik</p> <p><input type="button" value="Answer"/> <input type="button" value="Multiple Choice"/></p>	

## Zat Cair

Merambat, bergerak teratur, rambat bebas dan bergerak (merambat sampai wujud)

Zat cair partikel tidak terikat

Partikel tidak bergerak bersama-sama tetapi bersama-sama

## Zat Gas

Terikat dengan lemah, bergerak teratur

Zat gas partikel sangat lepas

Partikel dapat bergerak seluruh

Berikan contoh aplikasi nyata dari sifat zat gas yang disebutkan dalam slide!

A.Balon udara panas  
B.Logam cair  
C.Batu bara  
D.Peleat air

**Answer:** A

**Multiple Choice:**

## Partikel

Perbedaan sifat antara ketiga wujud zat ini dapat dijelaskan melalui model partikel.

Partikel adalah bagian terkecil yang ada dalam materi

Arang, batu bara, logam cair disebut zat padat. Partikel batu bergerak tidak bebas dan bersikuran atau berantakan sehingga arang, batu bara tunduk meskipun jumlah dan ukurannya.

Proses ini dinamai difusi

Difusi adalah pergerakan partikel dari daerah yang partikelnya lebih banyak ke tempat yang partikelnya lebih sedikit sampai keseimbangan.

## Perubahan Wujud Benda

## Perubahan Wujud Benda

## Mencair

**Padat menjadi cair**

Mencair merupakan perubahan bentuk memberikan energi untuk partikel sehingga dapat bergerak lebih cepat. Akibatnya, ikatan antar partikel akan berkurang kekuatannya sehingga terbentuklah zat cair.

Contoh:

Contoh:

Contoh:

Contoh:

## Membeku

**Cair menjadi padat**

Membeku adalah perubahan bentuk yang memberikan pada energi pencauh sehingga partikel bergerak lebih lambat dan saling mendekat sampai terbentuk ikatan yang kuat antar partikel dan partikel tidak dapat bergerak lagi.

Contoh:

Contoh:

Contoh:

Contoh:

## Menguap

**Cair menjadi gas**

Pencauh air mengakibatkan terbentuknya gelembung pada air dan terjadinya proses rilaksasi air ke permukaan atau dicuci ke udara.

Proses penguapan ini terjadi dibawah ukur di bawah zat cair.

Contoh:

Contoh:

Contoh:

Contoh:

## Mengembun

**Gas menjadi cair**

Terjadi karena panas dari gas yang terserap dalam keadaan cair. Gas berubah menjadi cair karena kehilangan energi panasnya.

**Contoh:**

- Gas berpadat menjadi cair
- Gas berpadat menjadi cair

## Menyublim

**Padat menjadi gas**

Perubahan wujud suatu benda padat menjadi benda gas tanpa melalui proses cair.

**Contoh:**

- Kupu-kupu tumbuh lepas

## Mengkrystal

**Gas menjadi padat**

Perubahan wujud suatu benda berbentuk gas menjadi benda padat.

**Contoh:**

- Gas berubah menjadi salju

## Titik Leluh dan Titik Rendah

**Titik Leluh**

- Titik leluh posisinya tetap di suatu suhu
- Titik leluh air adalah 0°C

**Titik Didih**

- Suhu saatnya benda tersebut basah
- Titik didih air adalah 100°C

## Titik Leluh dan Titik Tekanan

**Normal**

Materi	Titik Leluh (0°C)	Titik Didih (0°C)
Air	0	100
Urea	103	141
Besi	1538	2750
Alumunium	660	180
Emas	1064	2856
Nitrogen	-396	-342
Chlorine	-115	-353
Mercury	230	356

## Perubahan Fisika dan Kimia

**Perubahan Fisika**

- Perubahan zat yang **tidak** membuat zat baru.
- Contoh:
  - Marmer berkarat
  - Mencairkan es batu
  - Menekukkan kayu menjadi keruk
  - Menariknudu gula dengan air

**Perubahan Kimia**

- Perubahan zat yang **disertai** dengan terbentuknya zat baru.
- Contoh:
  - Merbakar kerus
  - Bahan bakar yang terbakar

## Apa perbedaan antara perubahan fisika dan kimia?

A. Perubahan fisika disertai terbentuknya zat baru, sedangkan perubahan kimia tidak disertai pembentukan zat baru.

B. Perubahan fisika disertai pembentukan zat baru, sedangkan perubahan kimia tidak disertai pembentukan zat baru.

C. Perubahan fisika dapat kembali ke bentuk semula, sedangkan perubahan kimia tidak dapat kembali ke bentuk semula.

D. Perubahan fisika tidak memerlukan energi, sedangkan perubahan kimia memerlukan energi.

**Answer:** D

**Multiple Choice:**

## Siklus Air

- Evaporasi air laut ke atmosfer
- Pada ketinggian tertentu, uap air akan menyerap panas atmosfer dan membentuk awan
- Awan yang turun membawa hujan, sebaliknya akan memperpanjang siklus dan jatuh kembali ke laut

## Kerapatan Zat

**atau massa jenis**

**Massa jenis** adalah pengukuran massa per unit volume zat.

**Massa jenis** adalah pengukuran massa per unit volume zat.

**Definisi:**

$$\rho = \frac{m}{V}$$

$$m = \text{massa benda (kg atau g)}$$

$$V = \text{volume benda}$$

$$\rho = \text{massa jenis}$$

**Massa jenis** benda dibandingkan dengan massa jenis cairan.

## Posisi Benda akibat Kerapatan Benda

**Terapung**

**Melayang**

**Tenggelam**

<p><b>Pasir Benda ukur Kepuasan Benda</b></p> <p>Massa jenis benda dibandingkan dengan massa jenis cairan.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Terapung</td> <td style="width: 50%;">Melayang</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tenggelam</td> <td></td> </tr> </table>	Terapung	Melayang			Tenggelam		<p><b>QUIZ!!!</b></p> 		
Terapung	Melayang								
Tenggelam									
<p>Pasir merupakan contoh benda berwujud?</p> <p><input type="radio"/> A. Gas</p> <p><input type="radio"/> B. Padat</p> <p><input type="radio"/> C. Cair</p> <p><b>Multiple Choice</b></p> 	<p><b>True or False ?</b></p> <p>Minyak merupakan contoh benda padat</p> <p></p> <p><input type="radio"/> A. True</p> <p><input type="radio"/> B. False</p> <p><b>Multiple Choice</b></p>								
<p>Materi digolongkan ke dalam tiga kelompok berikut, kecuali</p> <p><b>Multiple Choice</b></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">A</td> <td style="width: 33%;">padat</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>gas</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>cair</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>plasma</td> </tr> </table> 	A	padat	B	gas	C	cair	D	plasma	<p><b>True or False ?</b></p> <p>Air dapat dipanaskan menjadi uap</p> <p></p> <p><input type="radio"/> A. True</p> <p><input type="radio"/> B. False</p> <p><b>Multiple Choice</b></p>
A	padat								
B	gas								
C	cair								
D	plasma								
<p><b>True or False ?</b></p> <p>Materi adalah segala sesuatu yang memiliki massa dan tidak menempati ruang</p> <p></p> <p><input type="radio"/> A. True</p> <p><input type="radio"/> B. False</p> <p><b>Multiple Choice</b></p>	<p>Jeli atau agar-agar termasuk Zat...</p> <p>a. Padat</p> <p>b. Gas</p> <p>c. Cair</p> <p><b>Multiple Choice</b></p> 								
<p>Benda manakah yang termasuk gas?</p> <p><input type="radio"/> a. Minyak</p> <p><input type="radio"/> b. Oksigen</p> <p><input type="radio"/> c. Oli</p> <p><b>Multiple Choice</b></p> 	<p>Perubahan kertas menjadi abu disebut perubahan ...</p> <p></p> <p><input type="radio"/> A. alami</p> <p><input type="radio"/> B. kimia</p> <p><input type="radio"/> C. fisika</p> <p><input type="radio"/> D. fisis</p> <p><b>Multiple Choice</b></p>								

Contoh dari reaksi kimia adalah...

A. Bensin menguap  
B. Besi melebur  
C. Fotosintesis  
D. Gula larut dalam air

Multiple Choice

THANK YOU

Sisipkan gambar emoticon yang menggambarkan persaan kalian hari ini

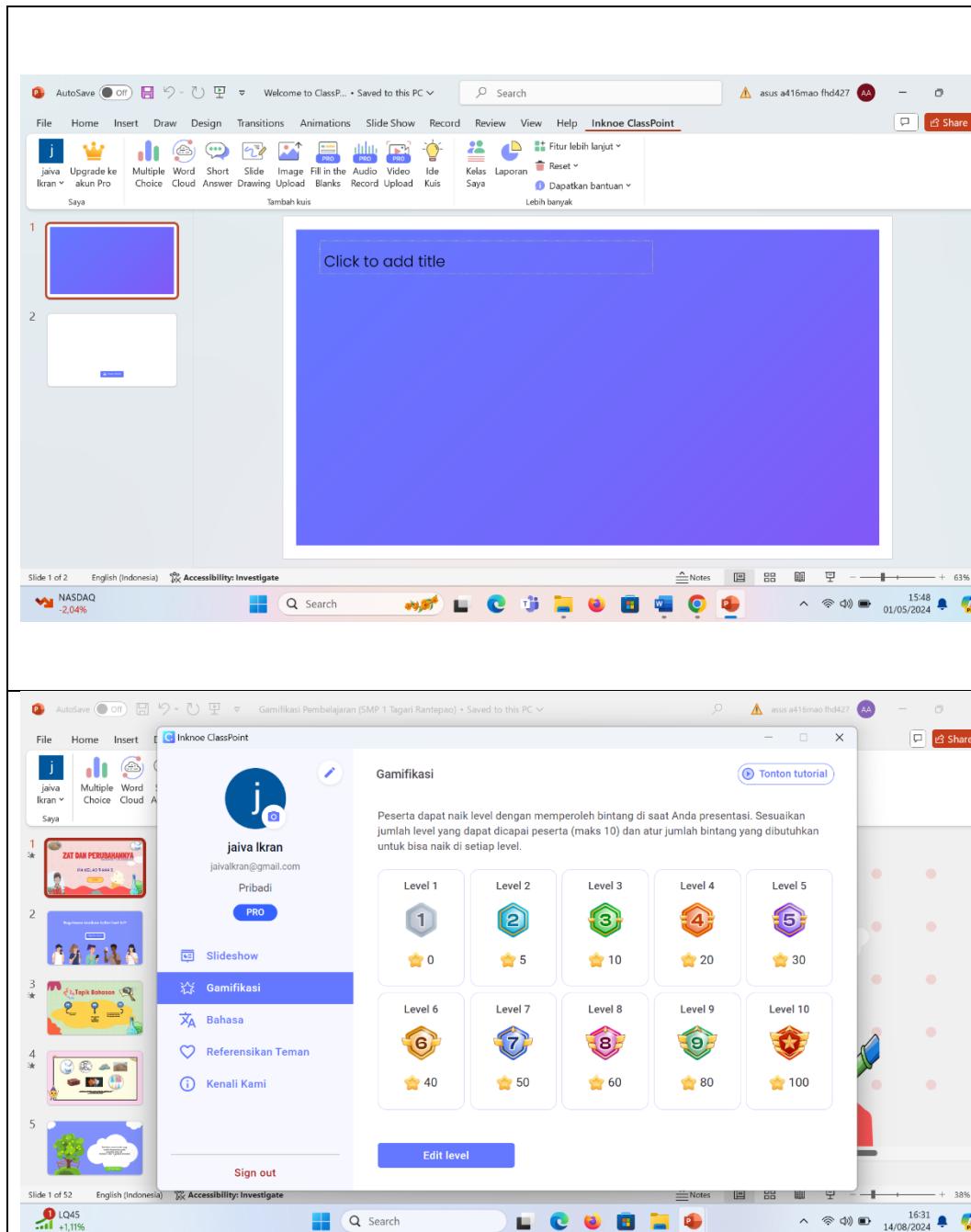
Image Upload

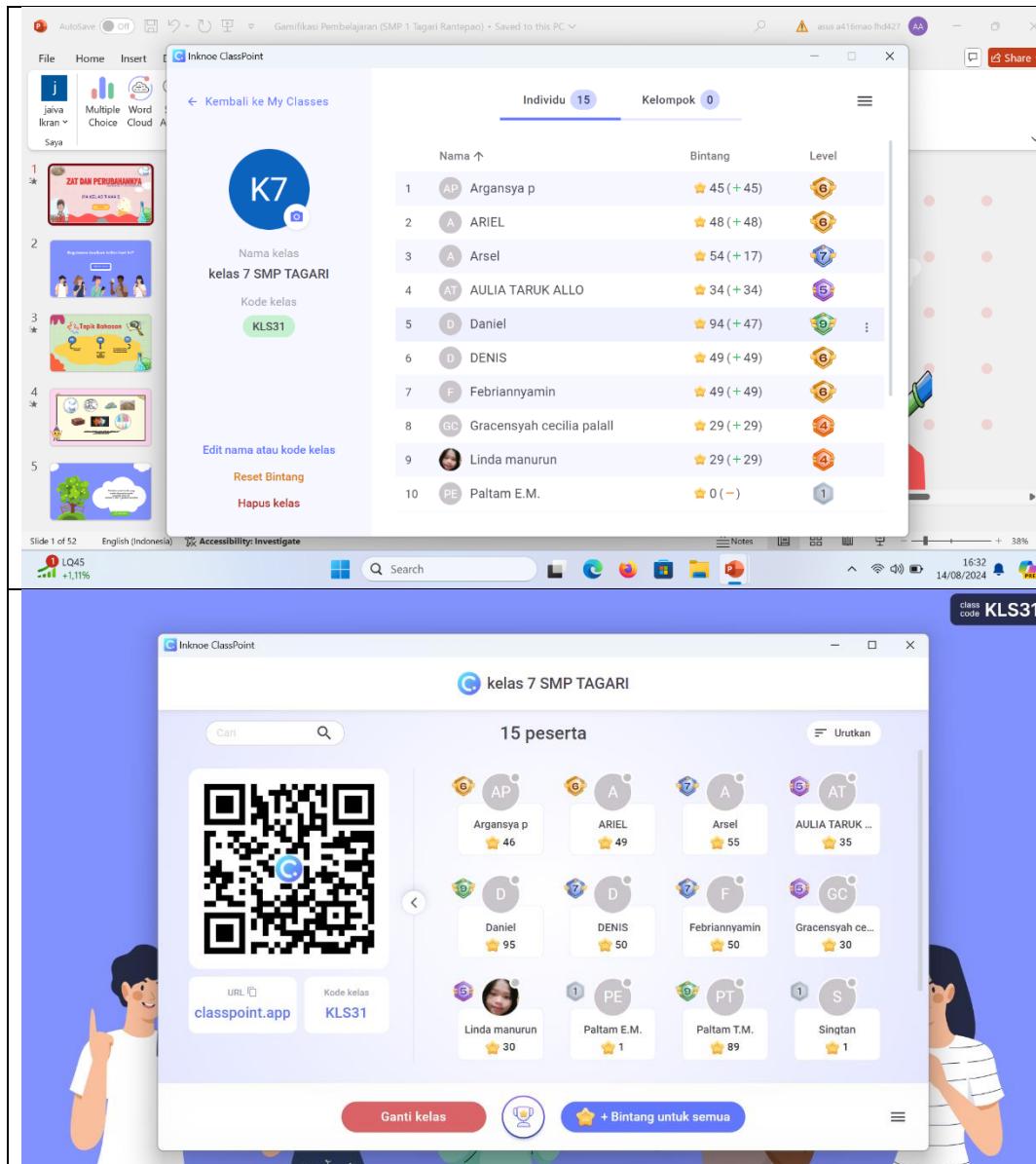
Nama : Jelive Lakazan  
NIM : 22015048  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Universitas Kristen Indonesia, Tomohon

**Lampiran 11. Dokumentasi selama Penelitian**



## Lampiran 12. Tampilan aplikasi classpoint dan tamipaln gamifikasi yang sudah digunakan





The image shows two screenshots of the Inknoe ClassPoint application. The top screenshot displays a list of 15 individual students in class K7 SMP TAGARI. The bottom screenshot shows a summary of 15 participants for the class kelas 7 SMP TAGARI, including a QR code and a list of students with their names, scores, and icons.

**Top Screenshot (List of Students):**

Rank	Initials	Name	Bintang	Level
1	AP	Argansya p	★ 45 (+ 45)	G
2	A	ARIEL	★ 48 (+ 48)	E
3	A	Arsel	★ 54 (+ 17)	Z
4	AT	AULIA TARUK ALLO	★ 34 (+ 34)	B
5	D	Daniel	★ 94 (+ 47)	S
6	D	DENIS	★ 49 (+ 49)	E
7	F	Febriannyamin	★ 49 (+ 49)	G
8	GC	Gracensyah cecilia palall	★ 29 (+ 29)	A
9		Linda manurun	★ 29 (+ 29)	A
10	PE	Paltam E.M.	★ 0 (-)	I

**Bottom Screenshot (Class Summary):**

**kelas 7 SMP TAGARI**

15 peserta

Rank	Initials	Name	Bintang
1	AP	Argansya p	★ 46
2	A	ARIEL	★ 49
3	A	Arsel	★ 55
4	AT	AULIA TARUK ...	★ 35
5	D	Daniel	★ 95
6	D	DENIS	★ 50
7	F	Febriannyamin	★ 50
8	GC	Gracensyah ce...	★ 30
9		Linda manurun	★ 30
10	PE	Paltam E.M.	★ 1
11	PT	Paltam T.M.	★ 89
12	S	Singtan	★ 1

URL: [classpoint.app](https://classpoint.app) Kode kelas: KLS31

Ganti kelas  + Bintang untuk semua

The image shows a screenshot of the ClassPoint app interface. At the top, there is a header with the text "Inknoe ClassPoint" and a class code "KLS31". Below the header, there is a "Leader Board" section. The board lists six students with their names, initials, and scores. The top three students are highlighted with crowns and achievement levels (Lv 9, Lv 9, Lv 7). The students are: 1. Daniel (95), 2. Paltam T.M. (89), 3. Arsel (55), 4. DENIS (50), 4. Febianniyamin (50), and 6. ARIEL (49). A "Tampilkan lebih banyak" button is located at the bottom of the leader board. To the right of the leader board, there is a "Masukkan ke slide" button. The background of the app features a cartoon illustration of a boy pointing and a girl holding a tablet. Below the app window, there is a browser tab for "Hasil Cari Yahoo untuk classpoint" and a link to "ClassPoint App | Join class". The browser interface shows various icons and a date/time stamp of "14/08/2024 17:31".

Rank	Initials	Name	Score	Achievement
1	D	Daniel	95	9
2	PT	Paltam T.M.	89	9
3	A	Arsel	55	7
4	D	DENIS	50	7
4	F	Febianniyamin	50	7
6	A	ARIEL	49	6
6	AP	Argansya p	46	6

## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Jaiva Lakaran, dilahirkan di Rantepao, merupakan anak kedua kedua dari pasangan Yusuf Lakaran dan Sarina Bunga. Penulis beragam kristen. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 286 Inpres Buntu Datu dan melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya ke SMP Lentera Harapan Toraja. Kemudian penulis lanjut ke SMA Lentera Harapan Toraja. Kemudian penulis mengambil jurusan Teknologi Pendidikan, dan selanjutnya melanjutkan studinya ke Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan niat dan tekad yang tertanam kuat. Segala puji dan syukur ke pada Tuhan Yesus yang telah memberikan hikmat kepada penulis, serta motivasi dari orang tua dan saudara sehingga penulis mampu untuk terus menuntut ilmu dan terus berproses untuk menyelesaikan studi di Universitas Kristen Indonesia Toraja, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan, semoga dapat bermanfaat bagi semua. Sebagai penutup, penulis mengucap syukur atas selesaiannya skripsi ini dengan judul “Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Classpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao”.