

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 ACC Proposal dan Skripsi

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

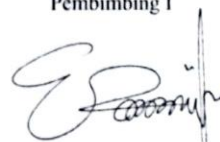
Yang Mengajukan

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) [fkpukitoraja@gmail.com](mailto:fkpukitoraja@gmail.com)*

Nomor : PK.03.08/593.4/UKI Toraja.FKIP.TP/2024  
 Perihal : *Permintaan Kesediaan 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 kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai  
 Validator Ahli Media 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

**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) [fkpuktoraja@gmail.com](mailto:fkpuktoraja@gmail.com)*

Nomor : PK.03.08/594.3/UKI Toraja.FKIP.TP/2024  
 Perihal : *Permintaan Kesediaan 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

Nama : 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

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

#### Lampiran 4. Surat Izin Meneliti

	<b>UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <b>( FKIP - UKI TORAJA )</b> Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811 ☎ (0423) 22468, 22887, ☎ (0423) 22073, (E-mail) <a href="mailto:fkipukitoraja@gmail.com">fkipukitoraja@gmail.com</a>
---	---

---

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

  
**Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN 0030098202

## 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. Putra Pradama  
NIDN : 0912119502  
Instansi : universitas Kristen Indonesia Terng...

#### 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**

Media yg menarik dan bisa menjadi  
bantuan dalam pembelajaran dengan  
mudah digunakan jangan lupa  
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 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, 1 Agustus 2024

Ahli Media,

  
Muh. 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,

Sehubungan 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 : *Basma Gela M Saka*  
NIDN : *098 20 0484 02*  
Instansi : *Uki Toraja*

#### 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 materinya*

*✓ Soal no. 1 jawabannya salah. dan tidak ada yg benar dalam opsi jawabannya.*

*- halaman 30. Contoh kristal 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*  
**Bergita Gela 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 : Natalia Fittiani Tumba 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 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

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

Rantepto, 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

(*Seule*)

**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 cutia padalu*  
Kelas : *VII C (grup 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

*Antonia*  
 (Gracengah C.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 : Thiafo Sori .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

  
(....Thiara....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 : *Pakthan Elin 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

*P. M. E. M.*  
 (.....*P. M. 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 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

  
(ARZEL DENIS D.)

**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 Anugela 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*  
(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

(Ditir)

**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

*Ch...*  
(.....FIRDAYANTI.....)

**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 : MERFIN MARTEN MAGGAWIN  
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

  
 (.....)  
 Marj'in

**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

*Lm*  
(...Linda manurung)

**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 : *Yelpiona*  
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

(.....  
 .....)

**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 : Julia Lakaran  
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

*Gump*  
(Aulia Tarikullo)

**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 L.S  
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

Ariel  
(...ARIEL...)

**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 : Arganeya pratama Ambal.ngg.  
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

(*Amy Arman*)

**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 : Arel Tongko  
Kelas : VII C 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 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

  
 (Arel Tanafo)

**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, 09 Agustus 2024

*Ymsh*  
(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 : ALFRIDA  
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

(.....) A.L.F.R.123

**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 : *Yohana Awe Bina*  
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

(.....  
 .....)

**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 : *Wahid*  
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

(*Zu 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 : FEBRIAN  
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


(*[Signature]*.....)



## Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PERGURUAN KRISTEN TORAJA (YPKT)**  
**SMP KR.1 TAGARI RANTEPAO**  
 ALAMAT : Jl. F. Lande Tagari email: smp\_kr\_tagari@yahoo.com  
 KABUPATEN : TORAJA - UTARA



---



**SURAT KETERANGAN**  
**No. 013/421.3/SMP KR. 1 TAGARI RANTEPAO/S.02/TU/VIII/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Kristen I Tagari Rantepao dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Jaiva Lakaran
Jenis Kelamin	: Perempuan
NIM	: 220115045
Semester	: VIII (Genap 2023/2024)
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan


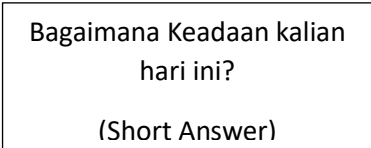
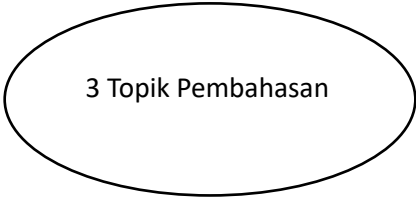
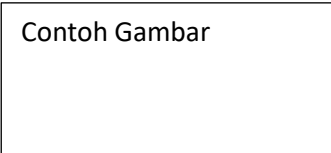
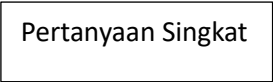
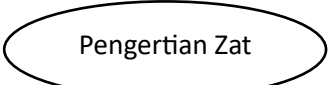
Telah melaksanakan penelitian program studi Teknologi Pendidikan dengan judul **"Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Classpoint pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen I Tagari Rantepao"** kurang lebih satu minggu di SMP Kristen I Tagari Rantepao. Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Tagari, 09 Agustus 2024  
 Kepala Sekolah,

  
  
**MADA, S. Pd., M. Pd.**  
 NIP. 197312072008012020



Lampiran 9. *Storyboard*

No.	Desain	Deskripsi
1.	Tampilan Awal 	Halaman ini berisi judul materi dan identitas sekolah
2.	Tampilan Pertanyaan 	Halamn ini berisi tentang pertanyaaan langsung untuk umpan balik awal sebelum masuk materi
3.	Tampilan Topik Pembahasan 	Halaman ini berisi tentang 3 topik yang yang dibahas .
4.	Tampilan Gambar 	Halaman ini berisi gambar -gambar dari zat
5	Tampilan Pertanyaan 	Halaman ini berisi pertanyaan singkat yang langsung dijawab
6	Tampilan pengertian Zat 	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

**ZAT DAN PERUBAHANNYA**  
IPA KELAS 7 BAB 2  
START

Bagaimana keadaan kalian hari ini?  
Short Answer

**Topik Bahasan**  
01 Materi dan Partikel  
02 Ciri-ciri Zat dan Perubahan Wujudnya  
03 Perubahan Fisika, Perubahan Kimia, Kepadatan Benda

Semua benda yang ada di sekitar kita termasuk materi

Sebutkan nama benda yang sudah dipaparkan pada tampilan slide tdi minimal 4 dari 7 gambar tersebut  
Word Cloud

Ada yang tahu apa itu materi/zat???  
Short Answer  
LESSON 1

Materi adalah segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa.  
Pengertian Materi

**Materi Berdasarkan Jenis Bahannya**  
Padat  
Cair  
Gas  
Setiap zat memiliki Ciri-ciri yang berbeda

Berdasarkan jenis bahannya, zat dapat dibedakan menjadi...  
A. Padat, Cair, Gas  
B. Makanan, Minuman, Udara  
C. Besi, Kertas, Air  
D. Batu, Kayu, Listrik  
Answer  
Multiple Choice

**Zat Padat**  
Materi yang memiliki bentuk tetap dan volume tetap.  
Zat padat memiliki partikel yang rapat.  
Partikelnya bisa padat bersama-sama.

### Zat Cair

Mempunyai volume tertentu, tetapi bentuknya tidak tetap (mengikuti bentuk wadahnya)

Partikelnya dapat bergerak bebas namun terbatas

Tidak ada partikel yang bergerak

### Zat Gas

Tidak mempunyai bentuk dan volume tertentu

Partikelnya dapat bergerak bebas

Jarak antar partikel sangat renggang

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

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

Answer

Multiple Choice

### Partikel

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

Partikel adalah bagian terkecil yang ada dalam materi

Partikel yang ada selalu bergerak dan memiliki daya tarik antar partikelnya

Aroma kopi dan lainnya dapat dibawa udara. Partikel gas bergerak acak dan bertabrakan satu sama lain sehingga aroma dapat tercium meskipun jauh dari sumber.

Proses ini disebut difusi

### Perubahan Wujud Benda

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

### Perubahan Wujud Benda

Mencair: Padat ke Cair (contoh: Es batu menjadi air)

Membeku: Cair ke Padat (contoh: Air menjadi es)

Menguap: Cair ke Gas (contoh: Air menjadi uap)

Kondensasi: Gas ke Cair (contoh: Uap menjadi air)

Sublimasi: Padat ke Gas (contoh: Es kering menjadi gas)

Deposisi: Gas ke Padat (contoh: Uap menjadi salju)

### Perubahan Wujud Benda

Mencair: Padat ke Cair (contoh: Es batu menjadi air)

Membeku: Cair ke Padat (contoh: Air menjadi es)

Menguap: Cair ke Gas (contoh: Air menjadi uap)

Kondensasi: Gas ke Cair (contoh: Uap menjadi air)

Sublimasi: Padat ke Gas (contoh: Es kering menjadi gas)

Deposisi: Gas ke Padat (contoh: Uap menjadi salju)

### Mencair

Padat menjadi cair

Contoh: Mencairnya es batu menjadi air.

Mencair adalah perubahan wujud dari padat ke cair. Proses ini terjadi karena partikel-partikel yang menyusun zat padat menerima energi panas sehingga partikel-partikel tersebut bergerak lebih cepat. Akibatnya, ikatan antar partikel akan berangsur-angsur putus sehingga terbentuklah zat cair.

### Membeku

Cair menjadi padat

Contoh: Mencairnya es batu menjadi air.

Membeku adalah perubahan wujud dari cair ke padat. Proses ini terjadi karena partikel-partikel yang menyusun zat cair melepaskan energi panas sehingga partikel-partikel tersebut bergerak lebih lambat. Akibatnya, ikatan antar partikel akan berangsur-angsur terbentuk sehingga terbentuklah zat padat.

### Menguap

Cair menjadi gas

Contoh: Mencairnya es batu menjadi air.

Menguap adalah perubahan wujud dari cair ke gas. Proses ini terjadi karena partikel-partikel yang menyusun zat cair menerima energi panas sehingga partikel-partikel tersebut bergerak lebih cepat. Akibatnya, ikatan antar partikel akan berangsur-angsur putus sehingga terbentuklah zat gas.

### Mengembun

Gas menjadi cair

Terjadinya karena panas dari gas yang terbentuk berpindah ke udara sekitarnya. Gas berubah menjadi cair karena kehilangan energi panasnya.

Cantah:



Titik air pada kawat atau permukaan lain

Kondensasi kawat pada mobil karena panas dari mesin mobil

### Menyublim

Padat menjadi gas

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

Cantah:



Kepur barut lama kemudian akan habis karena berubah menjadi udara

### Mengkrystal

Gas menjadi padat

Perubahan wujud suatu benda berbentuk gas menjadi benda padat.

Cantah:



Maya udara berubah menjadi salju

### Titik Leleh dan Titik Rendah

Titik Leleh: Suhu saat padatan berubah menjadi cairan

Titik Didih: Suhu saat cairan berubah menjadi gas

Titik didih dan titik leleh air adalah 100°C

Titik didih air adalah 100°C

### Titik Leleh dan Titik Tekanan

Normal

Materi	Titik Leleh (0°C)	Titik Didih (0°C)
Air	0	100
Alum	63	450
Gelas	80	1470
Besi	1535	2750
Alumina	960	2550
Emas	1063	2855
Perak	960	2160
Chromium	1900	2670
Wanana	232	254

### Perubahan Fisika dan Kimia

Perubahan Fisika: Perubahan zat yang tidak disertai dengan terbentuknya zat baru

Perubahan Kimia: Perubahan zat yang disertai dengan terbentuknya zat baru

Cantah:

- Merobek kertas
- Mencampur air batu
- Mengalokkan kawat menjadi bentuk gelang
- Pencampuran gula dengan air

Cantah:

- Pembakaran kertas
- Sifatnya tidak dapat kembali ke bentuk semula

### 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: Multiple Choice

### Siklus Air

Evaporasi: Air laut ke atmosfer

Kondensasi: Pada ketinggian tertentu, uap air akan mengalami kondensasi membentuk awan

Pada ketinggian tertentu, uap air akan mengalami kondensasi membentuk awan

Awan yang tebal mampu menahan beban air akan mengalami presipitasi dan jatuh kembali ke laut

### Kerapatan Zat

atau massa jenis

Massa jenis adalah pengukuran massa terhadap volume benda

Massa jenis benda tergantung pada massa dan volume benda.

Keterangan:

- m = massa benda (kg atau gr)
- V = volume benda
- $\rho$  = massa jenis

### Perilaku Benda akibat Kerapatan Benda

Massa jenis benda dibandingkan dengan massa jenis cairan

Terapung: Melayang

Tenggelam



**Apakah Benda berikut Terapung atau Benda Tenggelam?**

Massa jenis benda dibandingkan dengan massa jenis cairan

**QUIZZ!!!**

Pasir merupakan contoh benda berwujud?

A. Gas  
B. Padat  
C. Cair

Multiple Choice

True or False ?  
**Minyak merupakan contoh benda padat**

A. True  
B. False

Multiple Choice

**Materi digolongkan ke dalam tiga kelompok berikut, kecuali**

A. padat  
B. gas  
C. cair  
D. plasma

Multiple Choice

True or False ?  
**Air dapat dipanaskan menjadi uap**

A. True  
B. False

Multiple Choice

True or False ?  
**Materi adalah segala sesuatu yang memiliki massa dan tidak menempati ruang**

A. True  
B. False

Multiple Choice

Jeli atau agar-agar termasuk Zat...

a. Padat  
b. Gas  
c. Cair

Multiple Choice

Benda manakah yang termasuk gas?

a. Minyak  
b. Oksigen  
c. Oli

Multiple Choice

Perubahan kertas menjadi abu disebut perubahan ...

A. alami  
B. kimia  
C. fisika  
D. fisis

Multiple Choice

Contoh dari reaksi kimia adalah...

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

Multiple Choice

Sisipkan gambar emoticon yang menggambarkan perasaan kalian hari ini

Image Upload

THANK YOU

Nama : Jalva Lakaran  
NIM : 220115045  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Universitas Kristen Indonesia Toraja

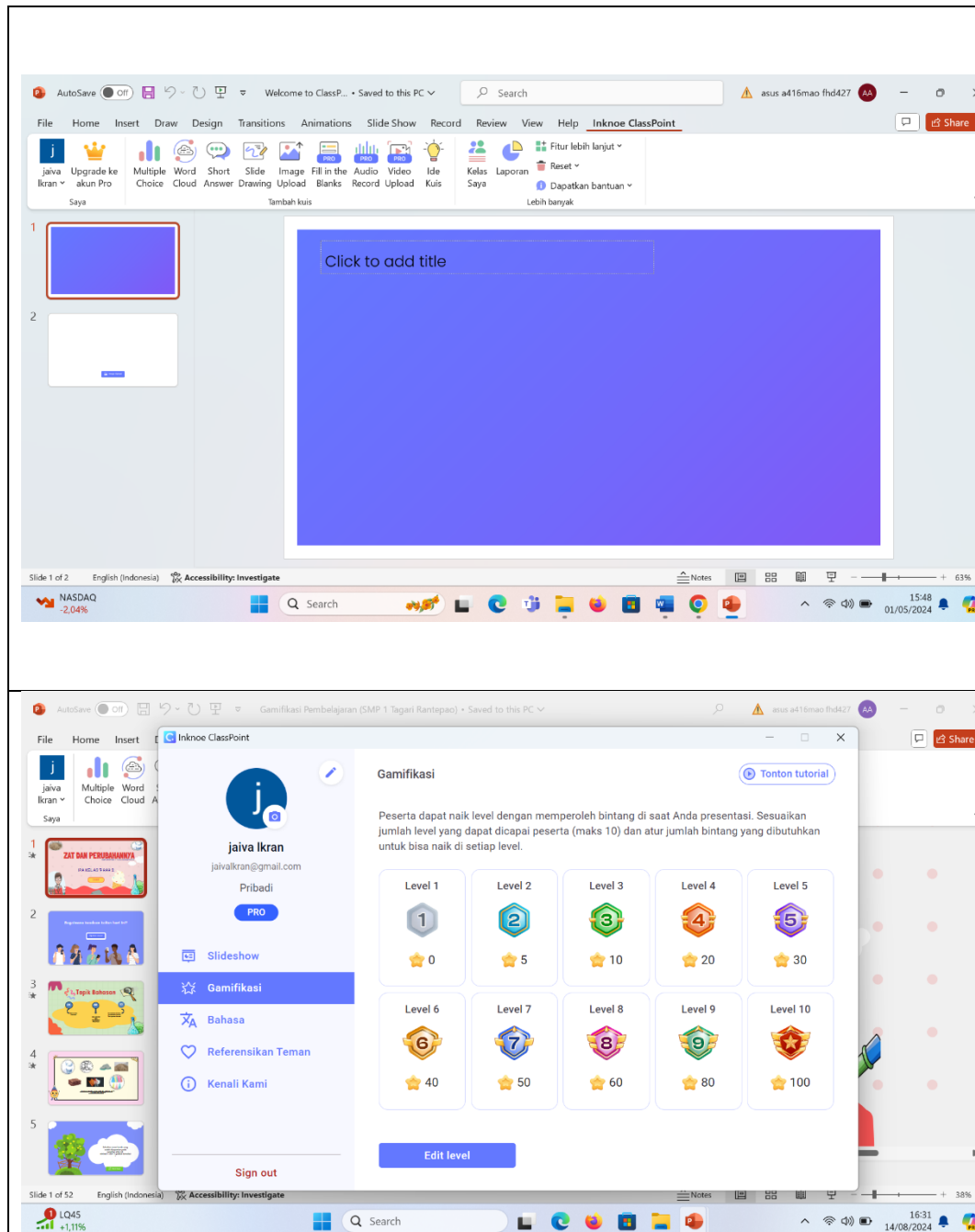
### Lampiran 11. Dokumentasi selama Penelitian







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



AutoSave Off Gamifikasi Pembelajaran (SMP 1 Tagari Rantepao) • Saved to this PC

File Home Insert

jaiva Ikran Saya Multiple Choice Word Cloud A

Slide 1 of 52 English (Indonesia) Accessibility: Investigate

1 LQ45 +1,11%

16:32 14/08/2024

class code KLS31

Inknoe ClassPoint

Kembali ke My Classes

Individu 15 Kelompok 0

K7

Nama kelas kelas 7 SMP TAGARI

Kode kelas KLS31

Edit nama atau kode kelas

Reset Bintang

Hapus kelas

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

kelas 7 SMP TAGARI

15 peserta

Urutkan

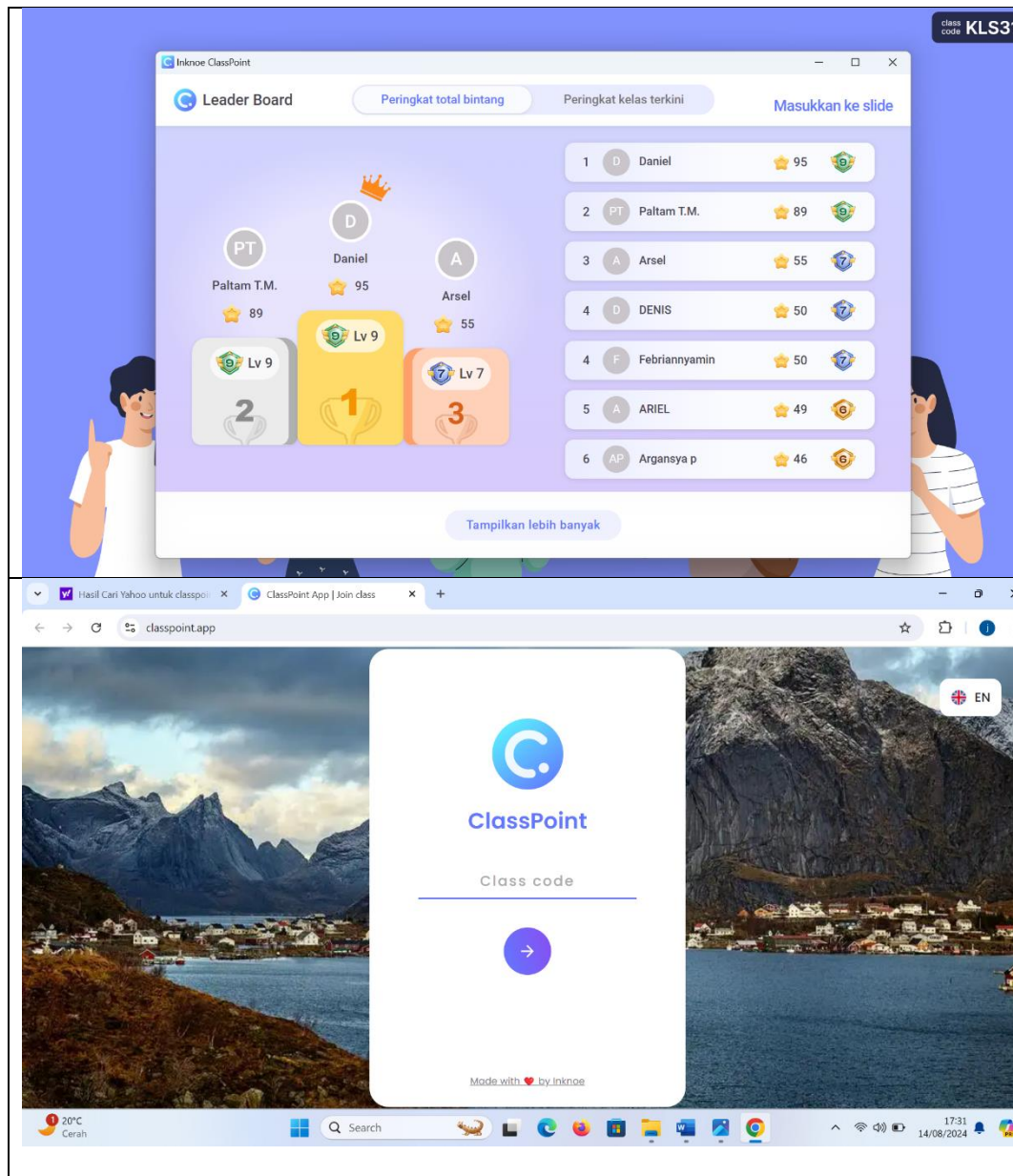
QR Code

URL classpoint.app Kode kelas KLS31

Ganti kelas

+ Bintang untuk semua





## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Jaiva Lakaran, dilahirkan di Rantepao, merupakan anak 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 mengucapkan syukur atas selesainya skripsi ini dengan judul “Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Classpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao”.