

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

SKRIPSI



Diajukan Kepada Program Studi Teknologi Pendidikan
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Jaiva Lakaran

220115045

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA

2024

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

SKRIPSI

Oleh:

Jaiva Lakaran

220115045

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

(Ervianti, SPd., M.Pd)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

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



(.....)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan No. HK.06/76/UKI Toraja.DFKIP/2024 tanggal 16 Agustus 2024 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada hari Senin, 19 Agustus 2024.

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,



David Rudi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0930098202

Panitia Ujian:

Ketua : Ervianti, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

Anggota :

a. Hasni, S.Pd., M.Pd.

b. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.

c. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.

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

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

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

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

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jaiva Lakaran
NIM : 220115045
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis
Classpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII DI
SMP Kristen 1 Tagari Rantepao

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Rantepao, 17 Agustus 2024

Yang Menyatakan,


Jaiva Lakaran

MOTTO

Karena Masa Depan Sungguh Ada,
Dan Harapanmu Tidak Akan Hilang
(Amsal 23:18)

‘Jangan terburu-buru melakukan hal-hal yang ingin kamu pertahankan atau kamu capai. Ingat, hal-hal yang indah membutuhkan waktu, Tuhan sudah mengaturnya’.

ABSTRAK

Jaiva Lakaran, 2024, Pengembangan Gamifikasi pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, Dosen Pembimbing (1) Ervianti, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing (2) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

SMP Kristen I Tagari Rantepao sekolah yang terletak di Tagari, Kelurahan Tagari Tallunglipu, Kec. Tallunglipu, Kab. Toraja Utara Prov. Sulawesi Selatan dalam pembelajaran salah satu mata pelajaran yang menghadapi tantangan dalam pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimana siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan desain pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, (2) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, (3) Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Kristen 1 Tagari Rantepao. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Desain Penelitian yang digunakan yaitu Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, tetapi dalam pengembangan ini hanya fokus sampai pada 3 tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan. Hasil validasi ahli media terhadap gamifikasi pembelajaran berbasis *classpoint* ini dengan presentase 96,00% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi ahli materi presentase 80,00% termasuk dalam kategori “Layak”. Serta hasil uji coba kepraktisan yaitu hasil dari respon guru presentase sebesar 86,00% termasuk dalam kategory “Sangat Praktis” sedangkan hasil dari respon siswa diperoleh presentase 91,1% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: Pengembangan, Gamifikasi Pembelajaran, *Classpoint*, IPA

ABSTRACT

Jaiva Lakaran, 2024, *Development of Classpoint Based Learning Gamification in Science Subjects at SMP Kristen 1 Tagari Rantepao*, Supervisor (1) Ervianti, S.Pd., M.Pd, Supervisor (2) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

SMP Kristen 1 Tagari Rantepao is a school located in Tagari, Tagari Tallunglipu Village, Tallunglipu District, North Toraja Regency, South Sulawesi Province, in learning one of the subjects that faces challenges in learning, namely Natural Sciences (IPA) where students are less interested and less motivated in learning. This study aims to (1) Describe the design of developing classpoint-based learning gamification in the subject of IPA in class VII of SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, (2) Describe the validity of developing classpoint-based learning gamification in the subject of IPA in class VII of SMP Kristen 1 Tagari Rantepao, (3) Describe the practicality of developing classpoint-based learning gamification in the subject of IPA in class VII of SMP Kristen 1 Tagari Rantepao. This study uses the Research and Development method. The research design used is the ADDIE Model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, but in this development only focuses on 3 stages, namely analysis, design and development. The results of the media expert validation of this classpoint-based learning gamification with a percentage of 96.00% are included in the "Very Feasible" category and the results of the material expert validation with a percentage of 80.00% are included in the "Feasible" category. As well as the results of the practicality trial, namely the results of the teacher's response, the percentage of 86.00% is included in the "Very Practical" category, while the results of the student's response obtained a percentage of 91.1% included in the "Very Practical" category.

Keywords: Development, Learning Gamification, Classpoint, Science

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa oleh karena berkat dan penyertaanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir ini dengan judul: “Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen 1 Tagari Rantepao”.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi tugas akhir ini dapat selesai dengan baik oleh karena dorongan dan bimbingan oleh berbagai pihak sehingga penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor UKI Toraja Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si., Ak.CA sebagai Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKIT) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
2. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKIT) yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
3. Ervianti, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKIT) sekaligus sebagai Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk untuk memberikan masukan dan motivasi selama penyusunan skripsi.

4. Drs I Ketut Linggih,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja yang selama ini membantu dan mengarahkan serta mengajar penulis sehingga penulis dapat selesai dengan baik.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya dari hati yang tulus bagi orang tua yang sangat berjasa dalam hidup saya dan sosok yang sangat menginspirasi dalam hidup saya. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, serta cinta, kasih sayang, doa, motivasi, dan nasehat yang tidak ada hentinya yang diberikan kepada saya. Terima kasih karena selalu berjuang untuk kehidupan saya, sehat selalu dan selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
7. Kepada saudara dan saudari saya. Terima kasih atas segala doa, usaha, dan support yang telah kalian berikan kepada saya dalam pembuatan skripsi tugas akhir ini.
8. Teman-teman mahasiswa/mahasiswi Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja Angkatan (2020). Terimakasih atas kebersamaannya serta bantuan selama proses perkuliahan.
9. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah, sesulit

apapun proses perkuliahan dan menyusun skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa penyusunan dan penulisan pada tugas akhir (skripsi) ini tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap partisipasi dari berbagai pihak berupa saran dan kritik yang membangun untuk menciptakan karya yang lebih baik dimasa yang akan datang. Penulis juga berharap semoga skripsi ini berguna dan memberikan manfaat bagi pembaca. Semoga Tuhan Yesus senantiasa menyertai kita semua.

Rantepao, Selasa 14 Agustus 2024

Jaiva Lakaran
220115045

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Penelitian	i
Lembar Pengesahan Ketua Program Studi	ii
Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	iii
Lembar Pengesahan Ujian Skripsi	iv
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	v
Motto	vi
Abstrak	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Desain Penelitian.....	32
E. Definisi Operasional Variabel	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Instrumen Penelitian.....	38

H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran	44
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	29
Gambar 3.1 Model Desain Pembelajaran ADDIE	31
Gambar 4.1 Pembukaan Media dan Penyampaian Topik Pembelajaran.....	49
Gambar 4.2 Materi Gamifikasi Pembelajaran.....	50
Gambar 4.3 Soal Umpan Balik dan Latihan Soal	50
Gambar 4.4 Ucapan Terima Kasih	51
Gambar 4. 27 Presentase Validasi Gamifikasi pembelajaran.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori lembar validasi	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen angket respon guru dan siswa.....	39
Tabel 3.5 Skala Likert	40
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Validasi Media	42
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media.....	43
Tabel 4.1 Hasil Validasi ahli media.....	49
Tabel 4.2 Revisi Produk	51
Tabel 4.3 Hasil Validasi ahli materi	51
Tabel 4.4 Revisi Produk	54
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru	55
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa.....	56