

08/S1/KTP/JANUARI/2025

**PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI *CLASSPOINT* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII
di MTs Fatahillah Kota Cimahi)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh:

Shiffa Intan Amarthani

NIM 2007487

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI *CLASSPOINT* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII
di MTs Fatahillah Kota Cimahi)**

Oleh:

Shiffa Intan Amarthani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Shiffa Intan Amarthani 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

SHIFFA INTAN AMARTHANI

**PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI *CLASSPOINT* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII
di MTs Fatahillah Kota Cimahi)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Rudi Susilana, M.Si.

NIP. 196610191997021001

Dosen Pembimbing II



Della Amelia, M.Pd.

NIP. 92023021990112201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 920200119820710101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shiffa Intan Amarthani

NIM : 2007487

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Karya : Penggunaan Media Gamifikasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi)

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Januari 2025

Tanda tangan: _____



Shiffa Intan Amarthani

NIM 2007487

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, Segala puji dan syukur Peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini, Peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa dukungan dari mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Dengan rasa syukur dan penghargaan yang sebesar-besarnya, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan karunia-Nya kepada Peneliti sehingga Peneliti dalam menyelesaikan penyusunan penelitian skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan adik Peneliti, Bapak Supriyadi, Ibu Marsih, dan Ghassani Qurratu'Aini, yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan tiada henti selama saya menjalani studi.
3. Prof. Dr. H. Rudi Susilana, M.Si., dan Della Amelia, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya mengarahkan dan memberikan berbagai masukan dan solusi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan arahan kepada Peneliti dan seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Dr. Cepi Riyana, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik Peneliti yang telah memberikan arahan kepada Peneliti selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada Peneliti dan mahasiswa lainnya.

7. Seluruh staf program studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan mempermudah proses administratif dalam penyelesaian skripsi.
8. Dra. Hj. Yeti Kurniati, selaku kepala sekolah MTs Fatahillah Kota Cimahi yang telah mengizinkan, menyambut dan memfasilitasi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Tati Sumiati, S.Si., beserta segenap jajaran guru-guru yang telah menerima, menyambut hangat, dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini.
10. Anak-anak kelas VIII-A tahun angkatan 2024/2025 MTs Fatahillah Kota Cimahi sebagai subjek penelitian yang telah menyambut hangat dan berpartisipasi dengan baik.
11. Irmadel Aurelliana, Zenita Listia Handayani, Lies Diana Dwi Irawati, Ilma Nurliani Rizky, Zalza Nurhalizah, Nden Diah Fajriah sebagai sahabat yang telah kebersamai, memberikan dukungan dan menjadi tempat berbagi keluh kesah dan bertukar cerita.
12. Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan 2020 yang telah memberikan semangat, dan berbagi cerita serta dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Masukan, saran, dan kritik konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan..

Bandung , Januari 2025

Peneliti

ABSTRAK

Shiffa Intan Amarthani (2007487) : Penggunaan Media Gamifikasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam : Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII di MTs Fatahillah Kota Cimahi.

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2025.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Kegiatan belajar yang efektif dan efisien membutuhkan motivasi yang kuat dari diri peserta didik. Namun, pada kenyataannya, motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) seringkali rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran serta anggapan peserta didik bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan media gamifikasi seperti *Classpoint*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media gamifikasi *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, materi sistem pencernaan manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi dalam sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Fatahillah Kota Cimahi. Dengan sampel penelitian adalah kelas VIII A sebanyak 25 orang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner motivasi belajar yang mencakup *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Hasil analisis data menggunakan *n-gain* menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Classpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Sedangkan analisis data menggunakan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara setiap aspek motivasi belajar yang diteliti, yaitu *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media gamifikasi *Classpoint* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik pada aspek *attention*, aspek *relevance*, aspek *confidence*, dan aspek *satisfaction*.

Kata Kunci: *Classpoint*, Media Gamifikasi, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Shiffa Intan Amarthani (2007487). *The Use of Classpoint Gamified Media to Enhance Student Motivation in Science Subjects: A Quasi-Experimental Study on Eighth-Grade Students at MTs Fatahillah, Cimahi City.*

Thesis. Educational Technology Study Program, Faculty of Educational Sciences, Universitas Pendidikan Indonesia. 2025.

Learning motivation is one of the crucial factors influencing the process and outcomes of learning. Effective and efficient learning requires strong motivation from the students themselves. However, in reality, students' motivation in the subject of Natural Sciences (IPA) is often low. This is due to a lack of variation in the use of learning media and the perception among students that IPA is a difficult and boring subject. To address this issue, innovation in the use of learning media is needed to capture students' attention, thereby motivating them to learn. One such innovation is the use of gamification media like Classpoint. This research aims to describe and analyze the use of Classpoint gamification media to enhance students' learning motivation in the subject of IPA, specifically on the topic of the human digestive system. The research method employed is a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The population for this study consists of eighth-grade students at MTs Fatahillah in Cimahi City, with a sample of 25 students from class VIII A selected using purposive sampling techniques. The instrument used in this research is a learning motivation questionnaire that encompasses attention, relevance, confidence, and satisfaction. The results of the data analysis using n-gain indicate that the use of Classpoint gamification media can enhance students' learning motivation in the subject of IPA, particularly regarding the topic of the human digestive system. Meanwhile, data analysis using the Mann-Whitney U Test shows a significant difference among the aspects of learning motivation studied, namely attention, relevance, confidence, and satisfaction. The conclusion of this study is that the use of Classpoint gamification media in the subject of Natural Sciences successfully increases students' learning motivation across all aspects: attention, relevance, confidence, and satisfaction..

Keywords: Classpoint, Gamified Media, Learning Motivation.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	13
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
2.2 Gamifikasi	15
2.2.1 Definisi dan Konsep Gamifikasi.....	15
2.2.2 Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran	16
2.2.3 Kelebihan Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran	17
2.3 <i>Classpoint</i>	18
2.3.1 Konsep <i>Classpoint</i>	18
2.3.2 Fitur-Fitur <i>Classpoint</i>	20

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Classpoint</i>	24
2.4 Motivasi Belajar	26
2.4.1 Definisi Motivasi Belajar.....	26
2.4.2 Jenis-jenis Motivasi Belajar.....	27
2.4.3 Unsur-unsur Motivasi Belajar.....	27
2.4.4 Fungsi Motivasi Belajar.....	28
2.4.5 Aspek-aspek Motivasi Belajar	29
2.5 Ilmu Pengetahuan Alam	31
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	31
2.7 Kerangka Berpikir	33
2.8 Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	37
3.2 Desain Penelitian	38
3.3 Variabel Penelitian	39
3.3.1 Variabel <i>Independent</i>	39
3.3.2 Variabel <i>Dependent</i>	40
3.4 Definisi Operasional.....	40
3.5 Populasi dan Sampel	41
3.5.1 Populasi Penelitian.....	41
3.5.2 Sampel Penelitian	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data	42
3.7 Instrumen Penelitian.....	43
3.8 Teknik Analisis Data Instrumen.....	45
3.8.1 Uji Validitas.....	45
3.8.2 Uji Reliabilitas	48
3.9 Teknik Analisis Data	49
3.9.1 Analisis Data Pengukuran Sebelum dan Sesudah Perlakuan.....	49
3.9.2 Uji Perbedaan Signifikan Seluruh Aspek Motivasi Belajar.....	51
3.10 Hipotesis Statistika	51
3.11 Prosedur Penelitian.....	52

3.11.1 Tahap Perencanaan	52
3.11.2 Tahap Penelitian	53
3.11.3 Tahap pelaporan.....	53
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	54
4.1 Temuan.....	54
4.1.1 Deskripsi Umum Hasil Temuan Penelitian	54
4.2 Analisis Data	56
4.2.1 Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Rumusan Masalah	56
4.2.2 Analisis Perbedaan Signifikan Setiap Aspek Motivasi Belajar	67
4.3 Pembahasan	68
4.3.1 Pembahasan Temuan Penelitian Umum	68
4.3.2 Pembahasan Temuan Penelitian Khusus	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 Simpulan.....	81
5.1.1 Simpulan Umum.....	81
5.1.2 Simpulan Khusus	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Classpoint</i>	24
Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	39
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	41
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	43
Tabel 3.5 Rentang Skala yang Menunjukkan Tingkat Persetujuan Peserta Didik..	45
Tabel 3.6 Rentang Skala yang Menunjukkan Deskripsi Perilaku Peserta Didik	45
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	48
Tabel 3. 8 Interpretasi Nilai <i>N-gain</i>	51
Tabel 4.1 Hasil Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	54
Tabel 4.2 Hasil Skor <i>Pretest</i> Setiap Aspek Motivasi Belajar Peserta Didik.....	55
Tabel 4.3 Hasil Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	55
Tabel 4.4 Hasil Skor <i>Posttest</i> Setiap Aspek Motivasi Belajar Peserta Didik	56
Tabel 4.5 Hasil <i>Gain</i> dan <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar.....	57
Tabel 4.6 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Attention</i>	59
Tabel 4.7 Hasil <i>Gain</i> dan <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar Aspek <i>Attention</i>	59
Tabel 4.8 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Relevance</i>	61
Tabel 4.9 Hasil <i>Gain</i> dan <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar Aspek <i>Relevance</i>	61
Tabel 4.10 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Confidence</i>	63
Tabel 4.11 Hasil <i>Gain</i> dan <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar Aspek <i>Confidence</i>	63
Tabel 4.12 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Satisfaction</i>	65
Tabel 4.13 Hasil <i>Gain</i> dan <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar Aspek <i>Satisfaction</i>	65
Tabel 4.14 Uji <i>Mann-Whitney U Test</i>	67
Tabel 4.15 Uji <i>Mann-Whitney U Test</i> Setiap Aspek Motivasi.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Hubungan Variabel <i>Independent</i> dan <i>Dependent</i>	40
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan <i>Mean Pretest</i> , <i>Mean Posttest</i> , dan <i>Mean Gain</i> Motivasi Belajar	58
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan <i>Mean Pretest</i> , <i>Mean Posttest</i> , dan <i>Mean Gain</i> Aspek <i>Attention</i>	60
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan <i>Mean Pretest</i> , <i>Mean Posttest</i> , dan <i>Mean Gain</i> Aspek <i>Relevance</i>	62
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan <i>Mean Pretest</i> , <i>Mean Posttest</i> , dan <i>Mean Gain</i> Aspek <i>Confidence</i>	64
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan <i>Mean Pretest</i> , <i>Mean Posttest</i> , dan <i>Mean Gain</i> Aspek <i>Satisfaction</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	92
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian.....	95
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi	96
Lampiran 5. Surat Keterangan Cek Index Similarity	99
Lampiran 6. Surat Permohonan Expert Judgement.....	100
Lampiran 7. Hasil Expert Judgement.....	103
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Kuesioner Motivasi Belajar)	108
Lampiran 9. Instrumen Penelitian (Kuesioner Motivasi Belajar)	109
Lampiran 10. Rencana Pembelajaran (RPP).....	112
Lampiran 11. Garis Besar Isi Media (GBIM)	119
Lampiran 12. Daftar Nama Uji Coba Instrumen Penelitian (Kuesioner).....	120
Lampiran 13. Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian (Kuesioner).	122
Lampiran 14. Daftar Nama Sampel Penelitian	125
Lampiran 15. Tabulasi Data Sampel Penelitian.....	126
Lampiran 16. Hasil Analisis Data	128
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	131

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49. doi:<http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abdelrady, A. H., & Akram, H. (2022). An empirical study of Classpoint tool application in enhancing EFL students' online learning satisfaction. *Systems*, 10(5), 154. doi: <https://doi.org/10.3390/systems10050154>
- Adnan, A., Muharram, M., & Jihadi, A. (2019). Pengembangan e-book biologi berbasis konstruktivistik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Kelas XI. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 22(2), 112-119.
- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2).
- Alimuddin, J., & Ekawati, E. N. (2023). Respon Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan Classpoint dalam Pembelajaran. *Journal of Education for All*, 1(2), 145-154. doi: <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.38>
- Anggrayeni, W., Hajar, I., & Hidayati, N. (2025). Peningkatan Motivasi Berprestasi dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 6 Siak Hulu Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2024\2025. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 2(1), 26-33.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Bong, E. Y., & Chatterjee, C. (2021). The use of a Classpoint tool for student engagement during online lesson. In *Proceedings of the Asian Conference on Education*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th international academic* (pp. 9-15). Tempere: Envisioning future media environments.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Multimedia Interaktif pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*. 17, pp. 176-184. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. doi:<https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia peserta didik SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1-7.

- Effendi, E. (2017). Hubungan Readiness (Kesiapan) Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 03 Sukaraja. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 15-24. doi: <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.740>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. doi:<http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. 5(1), pp. 181-188. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI
- Guntara, R. G. (2021). Penerapan Model Gamifikasi pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) UPI dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Indonesia Journal of Digital Business*, 1(2), 11-17. doi:<https://doi.org/10.17509/ijdb.v1i2.40038>
- Hae, Y., Tantu, Y. R., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177-1184.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. 6. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1930>
- Handoko, R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Attention Relevance Confidence Satisfaction (ARCS) Berbantu Media Lectora Inspire dalam Pembelajaran KKPI SMK Dr Tjipto Ambarawa* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW).
- Hamzah, W. M., Ali, N. H., Saman, M. Y., Yusoff, M. H., & Yacob, A. (2015). Influence of Gamification on Students' Motivation in using E-Learning Applications Based on the Motivational Design Model. *International Journal of Engineering and Techniques*, 10(2), 30-34.
- Handayani, C., Faturohman, I., & Ismaya, E. A. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Memberikan Motivasi Belajar selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Education*, 7(4), 1350-1355. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1362>
- Harefa, D. (2020). *Teori Ilmu Kealaman Dasar: Kajian untuk Mahasiswa Pendidikan Guru dan Akademisi* (Vol. 6). Yogyakarta: Deepublish. doi:<https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7876>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif *game kahoot* berbasis *hypermedia*. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
- Hevitria, Arrosyad, M. I., Tohir, M., Adilliyah, A., & Pratiwi, S. (2024). Sosialisasi Dan Edukasi Aplikasi Classpoint Bagi Guru Pada Kurikulum Merdeka Belajar Sekolah Dasar: Indonesia. *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari (JAMALI)*, 62-71. doi: <https://doi.org/10.20885/jamali.vol6.iss1.art8>
- Haq, R. R. (2024). *Pengaruh Media Boardgame Berbasis Edutainment terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII*

Shiffa Intan Amarthani, 2025

PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS FATAHILLAH KOTA CIMAHI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- SMPN 52 Bandung. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Indra P, I, M, & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Iswandi, L. (2019). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Al Mahsuni*, 2(1), 16-22.
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi Model ARCS dalam Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Peminatan Mata Pelajaran Geografi di Kelas Matematika Ilmu Alam. *Indonesia Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7-24.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal TICOM: Technology of Information and Communication*, 5(1), 1-6.
- Kamaruddin, I., Tabroni, I., & Azizah, M. (2022). Konsep pengembangan self-esteem pada anak untuk membangun kepercayaan diri sejak dini. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 496-503. doi: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1015>.
- Kemdikbud. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Bandung: Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Jawa Barat.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lawalata, D. J., Palama, D. I., & Pratini, H. S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Strategis Matematis dan Motivasi Belajar Peserta didik. *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (pp. 255-266). Pekalongan: Universitas Pekalongan.
- Lestari, Y. (2018). Penanaman Nilai Lingkungan dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(2), 332-337. doi:<https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i2.2238>
- Lestari, I., Muharini, R., Utami, N. I., & Fatmala, F. (2024). Utilization of Classpoint Interactive Media on Organic Chemistry Course. *JIPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 8(1), 1-13. doi: <https://doi.org/10.24815/jipi.v8i1.35592>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 20-29.
- Manurung, I. D. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 7E terhadap Motivasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Menyimak (Listening). *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228. doi:<https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>

- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45. doi:<http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v5i1.64>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. doi:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mufarrih, I. A., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2021). Hyper Sheets: Aplikasi E-Learning untuk Pembelajaran HTML dan CSS dengan menerapkan Konsep Gamifikasi berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4231-4240. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9915>
- Muliani, D. E., Azmi, K., Alius, M., Sulvayenti, A., & Amelia, L. (2024). The Influence of Classpoint Media on the Learning Motivation of Physics Education Study Program Students. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 7(1), 13-22. <https://doi.org/10.37891/kpej.v7i1.484>
- Murjani, M. (2022). Teknologi, Motivasi Belajar dan Pengembangannya dalam Pendidikan Islam. *Adiba: Journal Of Education*, 2(1), 32-39.
- Nardi, M., Dasor, Y. W., & Hayando, T. A. (2020). Problematika Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 21-25. doi:<https://doi.org/10.36928/jlpd.v1i2.2114>
- Nasution, F., Hasibuan, I. W., Siregar, J. H. H., & Hasibuan, N. S. (2024). Motivasi, Pengajaran, dan Pembelajaran. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 870-876
- Nugraheni, A. (2024). Transformasi Media Artificial Intelegensi Dengan Classpoint Sebagai Aplikasi Pembelajaran Futuristik di Era Digital. *Ta'dib. Jurnal Pembaharuan Pendidikan*, 8(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.33507/m9wgbc18>
- Nur, I. M., Medriati, R., & Risdianto, E. (2024). Development of Interactive Game-Based Learning Media Assisted by Classpoint to Enhance Student Learning Motivation. *Asian Journal of Science Education*, 6(1), 57-69.
- Pangestika, S. (2018). Hubungan rasa percaya diri dengan motivasi berprestasi pada mata pelajaran IPA. *BASIC EDUCATION*, 7(10), 965-974.
- Particia, D. E., & Susanti, D (2018). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Ikrur Koto Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 1(1), 58-70. doi:<https://doi.org/10.31869/jkpu.v1i1.1119>
- Pratiwi, S. Y. (2021). Optimalisasi Model ARCS dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MI At-Taqwa Bondowoso. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 135-148. doi: <https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.53>
- Purniasih, N. K., Darmawiguna, I. G., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi untuk Peserta didik Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 1-10.

Shiffa Intan Amarthani, 2025

PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS FATAHILLAH KOTA CIMAHI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Purwono, J., Yutmmi, S., & Anitha, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144.
- Purwono, P., Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi gamifikasi sebagai peningkatan motivasi kuliah pemrograman website pada masa pandemi covid19. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(3), 129-135.
- Putri, W. A., Fitri, R., Rini, E. F., Aldila, F. T., & Ratnawati, T. (2021). Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik IPA di SMAN 6 Muaro Jambi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3), 248-254. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i3.7760>
- Putri, M., Madani, Q., Pratiwi, I. (2023). Menganalisis Pentingnya Pembelajaran IPA bagi Peserta didik Sekolah Dasar di Kelas V SD Negeri 060874 Medan. *IJM (Indonesia Journal of Multidisciplinary)*, 1(4), 1322-1331.
- Rahma, K. A., Mulyati, D., & Permana, H. (2023). Pengembangan Gamifikasi untuk Melatih Kolaborasi Peserta didik SMA pada Materi Termodinamika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*. 11, pp. 203-212. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. doi:<https://doi.org/10.21009/03.1102.PF28>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133. doi: <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan pada Manusia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4610-4624.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sabrina, C. B., Bektiarso, S., & Prastowo, S. H. B. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Aktivitas Dan Kesiapan Belajar Fisika Peserta didik SMAN 1 Sukomoro. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 136-146.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto. (2018). Analisis Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 17-32. doi:<https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.591>
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan Menggunakan Classpoint. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 5(1), 69-78.

Shiffa Intan Amarthani, 2025

PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS FATAHILLAH KOTA CIMAHI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sitorus, B. M. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 1-10.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14. doi: <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i1.2082>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sujarwo, A., & Nur, K. (2016). Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 897-901. doi:<https://doi.org/10.26740/jpte.v5n3.p%25p>
- Sukarelawan,, M, I., Indranto, T, K., & Ayu, S, M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Pendidikan dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Surya Cahaya.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Sunadi, L. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1-19.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan media presentasi classpoint untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak.
- Susanti, S. A., Setiawan, D., Jannah, I., Sulistyawati, H., & Hindriati, H. (2024). Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 2(3), 930-942. doi: <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1716>.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah, D. N., Amin, A., & Gumay, O. P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA Terpadu. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 2(2), 66-71. doi:<https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.724>
- Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722-1732. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

Shiffa Intan Amarthani, 2025

PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VIII DI MTS FATAHILLAH KOTA CIMAHI)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Yunarti, N. (2021). Analisa Kesulitan dalam Pembelajaran IPA pada Peserta didik SMP Negeri 1 Rambang. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1745-1749. doi:<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1570>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wahyuningsih, S. R., Saleh, J., Syakhruni, S., & Rahman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Classpoint Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Yang Sesuai Dengan Pembelajaran Abad 21. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 873-880.
- Widyaiswara, R. A., & Bachri, B. S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(2).
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif classpoint pada mata kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76-87. doi:<https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118. doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.
- Zikraan, N. Z. (2023). The Effect of Using Classcraft to Improve Students' Learning Motivation in Reading Narrative Text. *JJEE: Jolly Journal of English Education*, 1(2), 99-109.