BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah investasi penting bagi masa depan suatu bangsa dalam membentuk generasi baru yang berkualitas. Dengan pendidikan, suatu bangsa dapat menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki potensi, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan di era modern. Proses pendidikan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional, sehingga generasi baru dapat menjadi pribadi yang produktif, kreatif, dan berdaya saing tinggi. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan etika yang akan membantu generasi baru menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut :

> ‘Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab’.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang tersebut, dapat disimpulkan bahwa negara menyatakan komitmennya untuk menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas bagi seluruh lapisan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh. Pemerintah bertanggung jawab untuk menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, serta memastikan akses pendidikan yang merata bagi setiap anak bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan masyarakat Indonesia dapat tumbuh dan

Shiffa Intan Amarthani, 2025
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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkembang secara holistik menjadi individu yang berdaya saing, berkontribusi positif terhadap masyarakat, dan mampu menghadapi tantangan global dengan kecerdasan dan keberanian.

Dalam mencapai tujuan pendidikan yang dimaksud, diperlukan berbagai upaya yang sistematis, salah satunya adalah melalui proses pembelajaran yang terencana. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk mendorong dan memfasilitasi proses belajar peserta didik (Warsita dalam Rusman, 2018). Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20). Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh perubahan perilaku baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Surya dalam Rusman, 2018). Bloom, dkk. (dalam Sari, Sunarno, & Sarwanto, 2018) menjelaskan bahwa perubahan perilaku peserta didik saat belajar ini mencakup pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Peserta didik dikatakan sedang mengalami proses belajar apabila terjadi peningkatan atau perubahan perilaku baru dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam konteks pendidikan formal, peserta didik akan mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan, cakupan, dan konsep yang beragam. Salah satu bidang ilmu yang harus dipelajari oleh peserta didik dari jenjang dasar hingga menengah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), hal tersebut telah ditetapkan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 37, Ayat 1.

Ilmu Pengetahuan Alam (*natural science*) adalah studi tentang alam semesta dan peristiwa-peristiwa di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli melalui metode ilmiah untuk menghasilkan pengetahuan yang objektif dan dapat diuji (Sujana dalam Widyaiswara & Bachri, 2022). “Tujuan dari mata pelajaran IPA yaitu untuk merangsang perkembangan intelektual peserta didik, mendorong sikap berpikir kritis dan rasional sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep IPA dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari” (Pambudi, dkk dalam Sukarini & Manuaba, 2021, hlm. 49). Selain itu, mata pelajaran IPA juga bertujuan untuk membentuk sikap ilmiah pada peserta didik, yang melibatkan kegiatan

bertanya, mengamati, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menyimpulkan berdasarkan bukti-bukti yang ada (Putri, Madani, & Pratiwi, 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang konsep dan fakta ilmiah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional pada peserta didik, yang sangat penting dalam menghadapi berbagai situasi dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada kenyataannya, masih banyak ditemukan peserta didik yang memandang mata pelajaran IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak terlalu berguna untuk kehidupan sehari-hari, membosankan, dan sulit untuk dipelajari. Hal ini ditunjukan dengan temuan penelitian Yunarti (2021) yang menyatakan bahwa banyak peserta didik tidak tertarik dan malas untuk belajar mata pelajaran IPA karena banyaknya rumus yang harus dipahami dan diingat, penjelasan yang rumit, serta adanya istilah-istilah asing yang sering muncul dalam materi IPA. Selain itu, masih banyak peserta didik yang belum memahami manfaat dari mata pelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik kurang terdorong untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Tentunya hal tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Munadi (dalam Rusman, 2018) menyatakan bahwa faktor internal yang memengaruhi belajar seseorang terdiri dari faktor fisiologi dan psikologi peserta didik, sementara faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, faktor internal seperti psikologi memiliki dampak yang besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Harahap & Tirtayasa (dalam Haq, 2024) menyatakan bahwa faktor psikologis memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana individu dapat menyerap, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Faktor psikologis ini meliputi motivasi, perhatian, minat, IQ, kognitif, dan daya nalar peserta didik (Munadi, dalam Rusman, 2018). Salah satu faktor psikologi yang memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran adalah motivasi. Sardiman (dalam Emda, 2018) menyatakan bahwa motivasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi berfungsi sebagai pendorong internal

yang mengarahkan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Handayani, Faturohman, & Ismaya, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sapbrina, Bektiarso, & Prastowo (2021) menunjukan adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan aktivitas belajar peserta, di mana peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung memiliki aktivitas belajar yang tinggi pula. Sedangkan, peserta didik yang memiliki motivasi rendah cenderung menunjukan aktivitas belajar yang kurang optimal. Menurut Gunawan (dalam Sapbrina, dkk., 2021), aktivitas belajar yang tinggi akan berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Syah, Amin, & Gumay (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas VIII MTs Mazro'illah Lubuklinggau, hal ini dibuktikan melalui uji linieritas, analisis regresi dan uji-t. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dkk. (2021), yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh kuat dan positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang kuat dan positif baik pada aktivitas belajar peserta didik maupun prestasi belajar.

Dalam upaya mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, Keller (dalam Sari, dkk., 2018) telah mengidentifikasi empat aspek penting dalam mengukur motivasi belajar peserta didik yang dinamakan ARCS (*attention, relevance, confidence,* dan *satisfaction*. *Attention* berkaitan dengan bagaimana peserta didik menunjukkan sikap selama proses pembelajaran, di mana pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menarik dan mempertahankan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. *Relevance* mengacu pada pandangan peserta didik mengenai hubungan antara manfaat pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. *Confidence* adalah keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka untuk sukses dalam belajar, yang dapat diperkuat melalui pengalaman belajar yang positif dan dukungan dari pendidik. *Satisfaction* mencerminkan perasaan puas dan penghargaan yang dirasakan peserta didik setelah mencapai tujuan belajar, yang mendorong peserta didik untuk terus belajar. Dengan

memperhatikan keempat aspek ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Memahami dan menerapkan aspek-aspek motivasi ini tidak hanya membantu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih optimal.

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Uno, 2008). Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk melakukan suatu tindakan tanpa memerlukan dorongan dari luar. Motivasi ini timbul karena adanya harapan, tujuan, dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk mencapai suatu hal tertentu. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik muncul dari faktor-faktor di luar diri peserta didik, seperti pujian, penghargaan, atau hadiah dari orang lain, termasuk pendidik, orang tua, atau teman sebaya. Motivasi ekstrinsik dapat menjadi pendorong bagi peserta didik yang mungkin tidak memiliki motivasi intrinsik yang kuat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan guna mendorong motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menghadirkan variasi dalam pembelajaran (Hae, dkk., 2021). Menurut Wardani (dalam Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020, hlm. 46), “variasi dalam pembelajaran merupakan perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi rasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran”. Salah satu bentuk variasi yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah penggunaan media pembelajaran, yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang diinginkan (Susilana & Riyana, 2011). Penggunaan media dalam proses belajar dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep kompleks, memperjelas penyampaian pesan, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih baik. Selain itu, media juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta

memberikan pengalaman belajar yang seragam bagi semua peserta didik (McKown dalam Miftah, 2013; Arsyad dalam Febrita & Ulfah, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2019) tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *hypermedia* dalam proses belajar menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi belajar peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, yang pada gilirannya membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggrayeni, Hajar, dan Hidayati (2025), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Ramadhani, VK, Ramadila, & Pratiwi (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti *Wordwall*, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media. Berdasarkan penemuan-penemuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, sudah seharusnya pendidik dapat menciptakan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi ini dengan baik. Masih banyak pendidik yang cenderung lebih sering menyampaikan materi pembelajaran secara verbal tanpa memanfaatkan bantuan media pembelajaran (Nardi, Dasor, & Hayando, 2020). Menurut Arsyad (dalam Abdullah, 2017) kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi pembelajaran yang kompleks karena kurangnya visualisasi yang diberikan. Dampaknya, pengetahuan peserta didik cenderung tetap pada tingkat abstrak. Selain itu, menurut Rahmasari & Syofyan (2023) kurangnya penggunaan media pembelajaran juga dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan

peserta didik dalam proses pembelajaran, karena pada proses pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan tanpa adanya interaksi yang aktif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui proses wawancara dengan guru mata pelajaran IPA dan sejumlah peserta didik kelas VIII MTs Fatahillah Kota Cimahi pada bulan Januari 2024, ditemukan bahwa terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah dan mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Hal ini berdasarkan keterangan pendidik yang menyatakan bahwa selama proses pembelajaran, terkadang terdapat beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan, kurang bersemangat dan kurang memiliki keinginan untuk bertanya. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan 10 peserta didik kelas VIII, ditemukan bahwa 6 dari 10 peserta didik yang diwawancara mengakui sering merasa bosan dan kurang fokus selama pembelajaran IPA. Alasan utama peserta didik merasa bosan dengan mata pelajaran IPA karena kurangnya variasi dalam pembelajaran yang pendidik gunakan. Pendidik cenderung menggunakan buku LKS dan papan tulis saat menjelaskan materi pembelajaran karena dianggap lebih efektif dan tidak memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan peralatan. Keterbatasan keterampilan dan waktu yang dimiliki pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan pun menjadi alasan mengapa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas VIII MTs Fatahillah Kota Cimahi belum optimal.

Kondisi di atas tentu kurang menguntungkan, terutama mengingat bahwa setiap peserta didik di dalam suatu kelas memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Kurangnya variasi dan interaksi yang menarik dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sangat disayangkan mengingat kemajuan yang pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi saat ini, yang seharusnya dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menciptakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran, seperti memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA. Dalam lingkup pembelajaran, gamifikasi dapat diartikan sebagai penerapan unsur-unsur *game* ke

dalam konteks pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi peserta didik (Kemdikbud, 2018). Melalui penerapan media pembelajaran gamifikasi, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan membangun pemahaman yang mendalam dalam mata pelajaran IPA.

Saat ini telah berkembang berbagai macam media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan secara gratis oleh pendidik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, salah satu contohnya adalah *Classpoint*. *Classpoint* merupakan aplikasi presentasi interaktif berbasis gamifikasi yang terintegrasi langsung dengan *Microsoft PowerPoint* (PPT). Menurut Setiyanto (2023), *Classpoint* dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Fitur-fitur unik seperti anotasi langsung pada slide presentasi, pemilih nama acak, pembentukan grup, kuis interaktif, dan elemen gamifikasi yang tersedia dalam satu aplikasi membuat *Classpoint* istimewa dibandingkan dengan media gamifikasi lainnya. Wahyuningsih, dkk. (2023) menyatakan bahwa fitur-fitur yang tersedia pada *Classpoint* sangat membantu pendidik dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Penggunaan Media Gamifikasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam"** sebagai upaya untuk mengeksplorasi dan memahami dampak penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini secara umum adalah "Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*?".

Rumusan masalah khusus yang akan diteliti, yaitu;

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *attention* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *relevance* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *confidence* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *satisfaction* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah, tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media gamifikasi *Classpoint* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu;

1. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *attention* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint*.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek *relevance* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint.*
3. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek percaya diri *confidence* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint.*
4. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik aspek kepuasan *satisfaction* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam setelah menggunakan media gamifikasi *Classpoint.*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian penggunaan media gamifikasi *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam pengembangan pemahaman teoritis dalam disiplin ilmu Teknologi Pendidikan, terutama dalam hal pemanfaatan media gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan media gamifikasi *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi *Classpoint* yang memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menghibur.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pendidik dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar peserta didik melalui

pemanfaatan media pembelajaran gamifikasi *Classpoint* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan dalam mengajar dengan menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Sekolah dapat memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pengembangan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, serta memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk mengimplementasikan perubahan yang positif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, menambah informasi, serta memberikan gambaran jawaban pertanyaan bagi peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran gamifikasi *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.