

ABSTRAK

Aprilia Putri Retno Siwi. 2025. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Gamifikasi Berbantu Model *Inquiry Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 01 Taman. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Pinkan Amita Tri Prasasti, S.Pd.,M.Pd. ,(II) Ir. M. Soepriyadi Djoko Laksana, M.Pd

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN 01 Taman pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi aliran energi listrik, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan metode pembelajaran yang masih monoton. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Taman serta mengetahui kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa game edukasi digital interaktif menggunakan platform *Genially* yang disisipkan ke dalam bahan ajar *flipbook* digital. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan kategori “sangat layak” dengan rata-rata persentase di atas 87,78%. Uji coba kepada siswa kelas V SDN 01 Taman juga menunjukkan respon yang sangat positif dengan rata-rata skor pada kategori “sangat baik”. Media ini dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran abad 21 di sekolah dasar

Kata kunci: Game edukasi, gamifikasi, *Inquiry Learning*, IPAS, pengembangan media.

ABSTRACT

Aprilia Putri Retno Siwi. 2025. Development of Gamification-Based Educational Games Assisted by the Inquiry Learning Model in the Science Subject of Class V SDN 01 Taman. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Pinkan Amita Tri Prasasti, S.Pd.,M.Pd. ,(II) Ir. M. Soepriyadi Djoko Laksana, M.Pd

This research is motivated by the low learning interest of fifth-grade students of SDN 01 Taman in the subject of Natural Sciences, especially the material on the flow of electrical energy, which is caused by the use of less interactive learning media and monotonous learning methods. The purpose of this study is to develop a gamification-based educational game assisted by the Inquiry Learning model in the fifth-grade Natural Sciences subject of SDN 01 Taman and to determine the feasibility and effectiveness of the media in learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed is an interactive digital educational game using the Genially platform inserted into digital flipbook teaching materials. The validation results by media experts, material experts, and language experts show a "very feasible" category with an average percentage above 87.78%. The trial on fifth-grade students of SDN 01 Taman also showed a very positive response with an average score in the "very good" category. This media is considered effective in increasing students' learning interest, active involvement, and critical thinking skills in Natural Sciences learning. Thus, this gamification-based educational game, supported by the Inquiry Learning model, is suitable and effective as an innovative learning medium to support 21st-century learning in elementary schools.

Keywords: *Educational game, gamification, Inquiry Learning, Science, media development*