

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Game Edukasi Berbasis Gamifikasi

a. Pengertian Game Edukasi Berbasis Gamifikasi

Pramudyawardani & Arianti (2016) mengemukakan bahwa permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan berpikir, serta melatih keterampilan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Gamifikasi sendiri dipahami sebagai pendekatan yang mengadopsi unsur-unsur permainan, seperti mekanisme, tampilan visual, dan cara berpikir khas permainan, dengan tujuan untuk melibatkan partisipan, mendorong perilaku tertentu, meningkatkan proses belajar, serta membantu dalam penyelesaian masalah (Kapp & Cone, 2012). Menurut Wastari & Sagoro (2018), gamifikasi adalah penerapan komponen-komponen permainan dalam situasi di luar permainan untuk memecahkan masalah sekaligus memberikan dorongan motivasi. (Sandusky, 2015) menambahkan bahwa gamifikasi mencakup penggunaan elemen desain game seperti poin dan lencana di luar ranah permainan, guna meningkatkan keterlibatan pengguna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disintesis bahwa game edukasi berbasis gamifikasi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, baik dalam bentuk game maupun dalam kondisi non-games, proses belajar dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan potensi besar dari pendekatan ini dalam mendukung pendidikan modern.

b. Karakteristik Game Edukasi Berbasis Gamifikasi

Media game edukasi berbasis gamifikasi yang dimanfaatkan oleh guru tentu memiliki karakteristik tersendiri. Gamifikasi menghadirkan tampilan antarmuka yang estetik dan menarik, yang dapat memengaruhi cara pemain berinteraksi dalam permainan. Hal terpenting dalam gamifikasi adalah bagaimana cara mengembangkan permainan yang merangsang pemikiran, mengubah aktivitas sehari-hari menjadi peluang untuk belajar dan meningkatkan diri (Kapp, 2012). Menurut Erin, dkk (2013), ciri khas dari model pembelajaran berbasis gamifikasi di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Poin, dalam beberapa permainan, poin pengalaman diberikan sebagai imbalan atas tindakan positif maupun negatif. Poin ini dapat menunjukkan kemajuan pemain, membuka akses terhadap konten tertentu yang sebelumnya terkunci, serta berfungsi sebagai mata uang virtual untuk membeli berbagai item yang diinginkan.

- 2) *Badges*, atau lencana digital diberikan sebagai bentuk penghargaan setelah menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Lencana ini bisa berupa simbol, pita, atau bentuk penghargaan lainnya.
- 3) *Leaderboards* atau papan peringkat merupakan daftar yang menampilkan individu dengan skor tertinggi, jumlah poin terbanyak, atau level tertinggi yang telah dicapai berdasarkan kinerja mereka selama bermain.
- 4) *Levels* merupakan jenjang atau tingkat kesulitan. Semakin tinggi suatu level, maka semakin menantang dan kompleks tugas yang perlu diselesaikan.
- 5) *Skenario* (alur cerita dan tema) merupakan elemen naratif yang memberikan kehidupan pada sebuah game.

Hardianto, dkk (2021) mengungkapkan jika media pembelajaran game mempunyai dua karakteristik yaitu fun yang artinya pemanfaatan media harus mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan. dari pendapat keseluruhan, game edukasi berbasis gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan dengan memanfaatkan elemen permainan dengan karakteristik seperti poin, lencana, papan peringkat, level, dan skenario yang menarik. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan produktif

c. Tujuan Game Edukasi Berbasis Gamifikasi

Permainan edukatif merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari penerapan gamifikasi. Selaras dengan Jusuf (2016) yang menyatakan bahwa

gamifikasi merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen yang terdapat dalam permainan atau video game, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta mengoptimalkan rasa senang dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Gamifikasi merupakan suatu proses yang bertujuan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggabungkan elemen berpikir dalam permainan, rancangan permainan, serta mekanisme yang ada dalam permainan (Seaborn & Fels, 2015). Selain itu Huang & Hew berpendapat bahwa penerapan unsur-unsur dalam desain permainan ke dalam proses pembelajaran dinilai mampu mendorong peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Permata & Kristanto, 2020).

Dari paparan ahli di atas, kombinasi antara game edukasi berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan ketahanan daya ingat siswa pada pembelajaran. Ini menegaskan pentingnya integrasi game dalam kurikulum pendidikan modern dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

2. Model *Inquiry Learning*

a. Pengertian *Inquiry Learning*

Menurut Shatz (2024) mengemukakan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan metode untuk menafsirkan dan menyelidiki suatu

permasalahan, merumuskan dugaan, melakukan eksperimen, memperoleh informasi, serta menarik kesimpulan dari permasalahan tersebut. Model pembelajaran *inquiry* adalah sebuah pendekatan dalam proses belajar yang menitikberatkan peran aktif siswa dalam memperoleh pengalaman belajar melalui penemuan konsep-konsep materi yang didasarkan pada permasalahan yang diberikan (Siswantoro .E, 2020). Siregar (2022) menjelaskan bahwa model *inquiry* ditekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Keterlibatan ini menjadi bagian dari usaha pribadi untuk menemukan, merespons, mengungkapkan pemahaman, serta menyelesaikan permasalahan secara individu maupun bersama-sama.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah suatu pendekatan yang menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam kegiatan belajar melalui proses penyelidikan, pengamatan, dan pemecahan masalah. Model ini mendorong siswa untuk menginterpretasikan permasalahan, membuat asumsi, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan secara mandiri maupun kelompok. Pembelajaran *inquiry* tidak hanya melibatkan aspek intelektual, tetapi juga aspek jasmani, psikologis, dan emosional siswa, sehingga mereka terlibat secara menyeluruh dalam memahami konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung yang bermakna.

b. Implementasi Model *Inquiry Learning*

Penelitian Budiastira, dkk (2019) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri dapat mendorong siswa untuk menalar secara kritis serta mengoptimalkan pemahaman mereka, baik terhadap isi materi maupun terhadap cara dalam memodifikasi, memperbaharui, mengevaluasi, serta menyampaikan atau mengolah informasi selama berlangsungnya aktivitas belajar. Metode pembelajaran *inquiry* yang berorientasi pada siswa bertujuan untuk merangsang perkembangan intelektual melalui kegiatan penyelidikan. Proses ini terdiri dari enam tahapan, dimulai dengan merumuskan pertanyaan, kemudian merumuskan dugaan sementara, merencanakan percobaan, serta mengumpulkan dan mengevaluasi data, menafsirkan temuan, serta diakhiri dengan diskusi dan penarikan kesimpulan (Parwati dkk., 2020). Mahjatia, dkk (2021) menyatakan bahwa salah satu cara untuk menerapkan proses sains adalah dengan menggunakan kegiatan praktik atau percobaan. Salah satu hambatan dalam penerapan keterampilan proses sains di sekolah adalah tidak terlaksananya praktik sains karena keterbatasan alat dan bahan ajar yang tersedia. Akibatnya, siswa hanya memperoleh materi secara teoritis tanpa mengalami langsung proses pembelajaran secara praktis (Darmaji dkk., 2019)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* mendorong siswa untuk berpikir logis, aktif mencari dan mengolah informasi, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara mendalam. Model ini berpusat pada siswa dan menekankan pentingnya penyelidikan serta eksperimen sebagai bagian dari proses pembelajaran. Prosedur pembelajaran *inquiry* mencakup enam langkah

sistematis, yaitu merumuskan pertanyaan, membuat hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menafsirkan hasil, serta mendiskusikan dan menyimpulkan temuan. Namun, dalam praktiknya, penerapan proses sains seperti eksperimen sering kali terhambat oleh keterbatasan alat dan bahan ajar di sekolah, sehingga siswa lebih banyak menerima materi secara teori tanpa memperoleh pengalaman langsung yang seharusnya penting dalam mengembangkan keterampilan proses sains.

c. Tujuan Model *Inquiry Learning*

Widyaningsih (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning* berfokus pada keterlibatan aktif siswa, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir intelektual sebagai bagian dari proses kognitif. Oleh karena itu, dalam penerapan *Inquiry Learning*, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami isi materi, tetapi juga bagaimana mereka dapat menguasainya secara maksimal. Kemudian pendapat dari Abaniel (2021) menyatakan pembelajaran yang berfokus pada pendekatan inkuiri bertujuan untuk mengembangkan sikap serta keterampilan siswa agar mampu menjadi pemecah masalah secara mandiri. Pembelajaran ini juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kolaboratif siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan fisika (Hakim dkk., 2018)

Berdasarkan pendapat diatas model pembelajaran *Inquiry* terbimbing ialah pendekatan yang berfokus pada siswa dan bertujuan guna meningkatkan kapasitas intelektual sebagai bagian dari aktivitas mental secara optimal. Model ini tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga menumbuhkan

sikap dan keterampilan berpikir kritis, sehingga siswa mampu menjadi pemecah masalah yang mandiri. Selain itu, pembelajaran berbasis *inquiry* juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan kolaboratif, yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada ranah ilmu pengetahuan seperti fisika.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Inquiry Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Adapun kelemahan dan kelebihan pembelajaran *inquiry* antara lain; Kelebihan model pembelajaran inkuiri terbimbing (Roestiyah, 2012). 1). Mendorong siswa untuk menjalani proses belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya, serta berusaha keras atas kemauan sendiri guna menumbuhkan sikap adil, menjunjung integritas, dan bertindak dengan kebebasan. 2). Mendukung keterlibatan daya ingat siswa dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran baru yang terus berkembang. (Jundu dkk., 2020). Sedangkan kekurangannya adalah: 1). Merancang proses pembelajaran merupakan hal yang tidak mudah dilakukan. 2). Dalam pelaksanaannya, diperlukan waktu yang cukup panjang sebagai bentuk investasi (Faelani, 2020).

Merujuk pada pendapat sejumlah ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan bahwa model pembelajaran *inquiry*, seperti halnya model lainnya terdapat keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan dari model pembelajaran *inquiry* terbimbing antara lain mampu memberdayakan siswa agar mampu belajar secara mandiri sesuai dengan dorongan dari keinginan

mereka sendiri, serta mendorong siswa untuk bersikap adil, berintegritas, dan berpikir bebas. Tidak hanya itu, model tersebut juga mampu melatih daya ingat siswa dan kemampuan beradaptasi dalam situasi pengalaman baru. Namun demikian, model ini juga memiliki kelemahan, di antaranya adalah sulitnya merancang pembelajaran inkuiri secara efektif serta membutuhkan waktu dan proses yang cukup lama dalam penerapannya di kelas.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari istilah 'sains' yang memiliki arti berkaitan dengan alam. Didalam kurikulum merdeka di sekolah dasar, ilmu pengetahuan alam dan sosial disatukan menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Hal ini selaras dengan pendapat Sammel (2014) bahwa sejalan dengan kemajuan zaman, ilmu pengetahuan pun terus berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki sifat yang dinamis dan merupakan proses berkelanjutan yang dilakukan oleh manusia dalam rangka menemukan kebenaran serta mengaplikasikannya dalam kehidupan dan untuk memberikan pemahaman kepada siswa maka dari itu perlu disatukan dalam sebuah kesatuan utuh yang kemudian dikenal dengan sebutan IPAS. Pada pengintegrasian, kedua bidang studi tersebut tidak semata-mata diajarkan dalam bentuk terpisah, namun juga dikaitkan satu sama

lain agar siswa mampu memahami hubungan antara aspek alam dan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2021).

Berdasarkan sejumlah pendapat yang telah dikemukakan, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dapat diartikan sebagai suatu bentuk integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang bersifat dinamis, dengan tujuan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai keterhubungan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari, serta membekali siswa dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan kompleks dan menjawab tantangan masa depan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk mendorong perkembangan siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka termotivasi untuk mempelajari berbagai fenomena yang terjadi di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan keterkaitannya pada keberlangsungan makhluk hidup. Keduanya turut berkontribusi pada upaya melindungi dan mempertahankan kelestarian lingkungan alam, sekaligus memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan dengan cara yang bijak.

Selain itu, pembelajaran dirancang untuk mendorong pengembangan keterampilan dalam diri siswa. Menurut Fadli, kurikulum merdeka menghadirkan inovasi yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya, salah satunya melalui pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS dalam satu mata

pelajaran bernama IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan menalar secara inkuiri, membangun pemahaman mengenai diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta memperkaya wawasan dan penguasaan konsep melalui proses pembelajaran. Melalui mata pelajaran IPAS, siswa didorong untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menggambarkan pelaksanaan kurikulum merdeka pada proses pembelajaran IPAS kelas V di tingkat sekolah dasar (Suparman, 2019). Pembelajaran IPAS pada kurikulum ini ditujukan untuk membangkitkan ketertarikan dan menumbuhkan keingintahuan siswa, memacu keterlibatan secara aktif, mengasah kemampuan dalam melakukan inkuiri, mengenali potensi diri dan lingkungan sekitar, serta memperluas pengetahuan dan pemahaman terhadap berbagai konsep IPAS (Rasmani dkk., 2022). Adapun menurut Nugraha (2024) tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, memahami berbagai bentuk interaksi, mengenali permasalahan yang ada, membiasakan sikap ilmiah, serta turut aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan alam.

Berdasarkan pendapat para ahli, tujuan dari pembelajaran IPAS dalam implementasi kurikulum merdeka adalah untuk membangkitkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa terhadap peristiwa alam maupun sosial di lingkungan sekitarnya, serta mengembangkan keterampilan *inquiry* dan sikap ilmiah. Pembelajaran ini juga bertujuan membentuk siswa sesuai dengan profil pelajar

Pancasila, mengenali diri dan lingkungannya, serta memahami hubungan antara alam semesta dan kehidupan manusia. Selain itu, IPAS mendorong siswa agar dapat turut serta secara aktif dalam melestarikan lingkungan dan mengoptimalkan sumber daya secara bijaksana, serta mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah melalui pendekatan ilmiah yang kontekstual.

B. Kajian Teori Yang Relevan

Dalam rangka mendukung topik bahasan yang diambil, peneliti berusaha untuk mencari beberapa literatur penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik permasalahan yang sedang dikaji untuk diambil menjadi objek penelitian saat ini. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang sekolah dasar memiliki peluang yang signifikan untuk mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa. Beberapa hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian oleh Qurrotaini, dkk (2021) mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif LAGA OPRASIA (Ular Tangga Organ Pernapasan Manusia) berbasis gamifikasi untuk siswa kelas V SD guna meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar pada materi organ pernapasan manusia. Penelitian ini menggunakan model *R&D Borg and Gall* dengan sembilan tahap, dan menunjukkan hasil validasi sangat layak dari ahli materi (87%) dan ahli media (100%), serta respon positif dari siswa pada uji coba kelompok kecil (80%) dan besar (90%). Permainan ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan memanfaatkan media visual serta elemen gamifikasi seperti papan

permainan, kartu soal, dan skor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

Penelitian oleh Fatharani, dkk (2022) mengembangkan media pembelajaran gamifikasi untuk materi Tata Surya kelas VI SD menggunakan model *Rapid Prototyping*. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh karakteristik siswa sebagai *digital natives* yang membutuhkan pembelajaran konkret, menarik, dan interaktif sesuai dengan tahap kognitif operasional konkret. Media yang dikembangkan berbasis konten gamifikasi dengan elemen-elemen game seperti level, alur cerita, avatar, tantangan, dan lencana, dikemas dalam format interaktif berbasis *HTML5*. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran menunjukkan kategori "sangat baik", serta uji coba pengguna memperlihatkan respon positif pada 13 dari 15 indikator. Penelitian ini menegaskan bahwa media berbasis gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi abstrak.

Penelitian oleh Dwi Puspa (2022) bertujuan mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis website pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh minimnya variasi media digital yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPA. Media dikembangkan menggunakan *Google Sites* dan *Wordwall*, yang memuat empat jenis permainan edukatif interaktif serta evaluasi berbentuk kuis. Hasil validasi oleh ahli isi, desain, dan media menunjukkan persentase kelayakan antara 96,94% hingga 100%, dengan seluruh komponen mendapat kualifikasi "sangat baik". Uji coba perorangan dan kelompok

kecil juga menunjukkan hasil serupa. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mendukung kebutuhan pembelajaran digital yang interaktif.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang relevan, dapat dikatakan bahwa pendekatan gamifikasi dalam pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa seperti membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, mampu menarik perhatian siswa dan mampu memfasilitasi pembelajaran IPA yang lebih praktis serta membuat siswa lebih aktif.

Dari hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan game digital interaktif berbasis gamifikasi menggunakan web *genially* terutama bila dipadukan dengan pendekatan pembelajaran seperti *inquiry learning*, sangat potensial untuk mendukung proses belajar yang lebih mendalam, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan game edukasi berbasis gamifikasi yang peneliti rancang diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui media yang mudah diakses dan fleksibel.

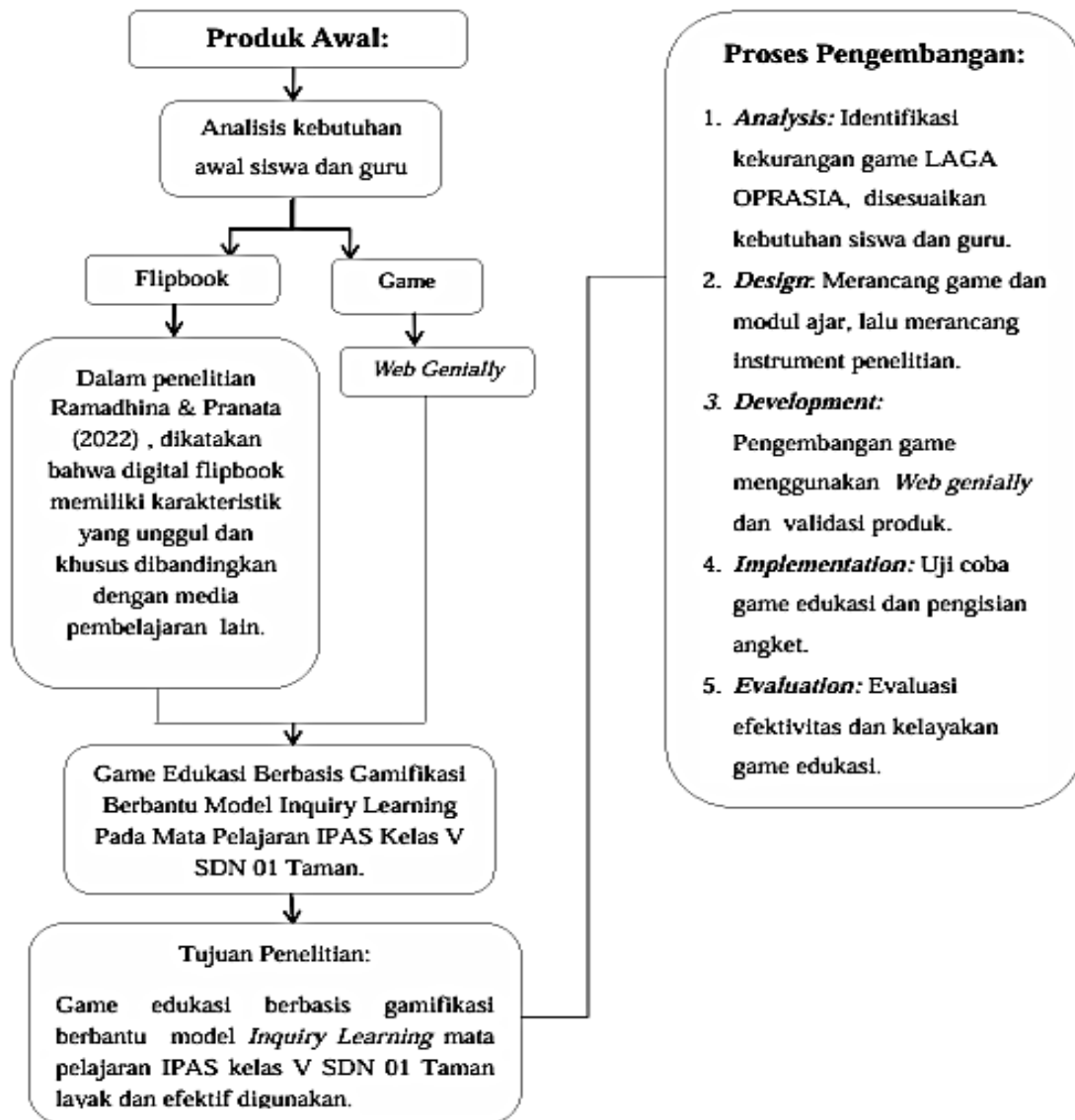
C. Kerangka Berpikir

Penelitian sebelumnya telah menyoroti potensi pembelajaran berbasis permainan game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran dalam mata pelajaran sains. Adapun penelitian terdahulu yang relevan mengenai “Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA berbasis gamification in education pada pembelajaran IPA SD” yang dilaksanakan oleh

Qurrotaini, dkk (2021) sebelumnya ialah mengenai pengembangan permainan edukasi bernama LAGA OPRASIA (Ular Tangga Organ Pernapasan Manusia). Game tersebut merupakan game edukasi konkrit berupa papan ular tangga yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa kelas V dalam pembelajaran materi organ pernapasan manusia. Dari penelitian tersebut terdapat respon positif yang menunjukkan bahwa permainan edukasi tersebut layak digunakan, dengan penilaian dari ahli materi dan media yang sangat baik. Meskipun berhasil dalam meningkatkan motivasi siswa, produk LAGA OPRASIA memiliki beberapa kelemahan yang mana pada produk tersebut game berbentuk papan dan kartu yang membatasi interaksi siswa dengan materi serta kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik terutama di era teknologi saat ini.

Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media digital sangat penting. Game edukasi sebelumnya kurang memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar, seperti melalui animasi, interaktivitas, dan umpan balik yang lebih cepat dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi yang peneliti tawarkan adalah pengembangan media game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Taman. Produk ini dikembangkan dengan bantuan web *genially* yang hasil akhirnya berupa game edukasi interaktif yang dikemas di dalam *flipbook*. Pengembangan game edukasi ini bisa dikatakan sebagai penyempurnaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tidak hanya itu, pengembangan media ini memiliki beberapa tujuan utama, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memfasilitasi kegiatan eksplorasi serta pengembangan

kemampuan berpikir kritis, dan mendukung guru dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih interaktif dan kontekstual. Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah kerangka berpikir yang dibuat peneliti dalam bentuk bagan:



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti memberikan hipotesis dari rumusan masalah yakni :

1. Game game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Taman layak digunakan.
2. Game game edukasi berbasis gamifikasi berbantu model *Inquiry Learning* mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Taman efektif digunakan.