

## ABSTRAK

**Rina Listiani . 1222090145. 2026. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Elemen Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPAS di SD/MI. (Penelitian *Reseach and Development* ).**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya bahan ajar yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain, menganalisis tingkat kelayakan, mengidentifikasi efektivitas, serta mengetahui respons siswa terhadap pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Integral Arrahman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan LKPD berdasarkan validasi ahli setelah dilakukan revisi dinyatakan dalam kategori “sangat layak”. Hal ini didasarkan pada persentase rata-rata dari ahli materi sebesar 96,6%, ahli media sebesar 96,25%, dan ahli bahasa sebesar 98,3%. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan pemahaman siswa yang diukur melalui nilai N-Gain sebesar 0,3959 dengan kategori “sedang”, dimana nilai rata-rata siswa meningkat dari 40,9 pada saat pre-test menjadi 64,3 pada saat post-test. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata mencapai 87,3%, serta hasil pengamatan aktivitas guru selama proses uji coba memperoleh skor 92,3 dengan kategori “sangat aktif”.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

**Kata Kunci: Bahan Ajar, LKPD, Inkuiri Terbimbing, Gamifikasi, IPAS.**